

MESTRADO EM ENSINO DE HISTÓRIA NO 3.º CICLO DO ENSINO BÁSICO E NO ENSINO SECUNDÁRIO

# **Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História**

Ana Rita Pontes dos Santos

**M**

2023



Ana Rita Pontes dos Santos

## **Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História**

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

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2023

Ana Rita Pontes dos Santos

## **Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História**

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de História no 3º. ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, orientada pela Professora Doutora Helena Vieira

### **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

*Aos meus alunos.*

# Sumário

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Agradecimentos                                                           | 5  |
| Resumo                                                                   | 6  |
| Abstract                                                                 | 7  |
| Índice de Figuras                                                        | 8  |
| Índice de Quadros                                                        | 9  |
| Índice de Gráficos                                                       | 10 |
| Lista de abreviaturas e siglas                                           | 11 |
| Introdução                                                               | 12 |
| 1. Enquadramento teórico                                                 | 14 |
| 1.1. O jogo                                                              | 14 |
| 1.1.1. O conceito de jogo                                                | 14 |
| 1.1.2. O jogo ao longo da vida                                           | 16 |
| 1.2. O contributo das novas tecnologias no contexto didático.            | 18 |
| 1.3. O jogo na aula de História                                          | 24 |
| 1.3.1. O jogo analógico na aula de História                              | 24 |
| 1.3.2. O jogo digital na aula de História                                | 25 |
| 1.3.3. Principais diferenças entre jogos digitais e analógicos           | 28 |
| 1.4. Potencialidades e limitações do jogo didático no ensino da História | 29 |
| 1.4.1. Potencialidades e limitações do jogo digital                      | 30 |
| 1.4.2. Potencialidades e limitações do jogo analógico                    | 32 |
| 2. As Peças do jogo: A Escola e a turma                                  | 34 |
| 2.1. A Escola                                                            | 34 |
| 2.2. A turma                                                             | 39 |
| 3. A par e passo: a metodologia investigação-ação                        | 42 |
| 3.1. Passo 1: A planificação                                             | 45 |
| 3.1.1. Kahoot!                                                           | 45 |
| 3.1.2. Genial.ly                                                         | 46 |
| 3.1.3. Nearpod                                                           | 47 |
| 3.1.4. Supertmatik                                                       | 48 |
| 3.1.5. Lusitania. Veni. Vidi. Vici.                                      | 49 |
| 3.1.6. Kingdomino                                                        | 51 |
| 3.1.7. Senhor do feudo - conquista o teu lugar                           | 53 |
| 3.2. Passo 2: A ação                                                     | 54 |
| 3.2.1. De jogador a criador de jogo                                      | 60 |
| 3.3. Passo 3: A observação                                               | 62 |
| 3.3.1. Observar diretamente                                              | 62 |
| 3.3.2. Observar indiretamente                                            | 67 |
| 3.4. Passo 4: A reflexão                                                 | 70 |

|                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4. A análise - jogo a jogo                                                                     | 72  |
| 4.1. A seleção                                                                                 | 72  |
| 4.2. Jogo a jogo                                                                               | 73  |
| 4.2.1 O jogo piloto - Trivial Quiz                                                             | 73  |
| 4.2.2. O jogo - Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel                                   | 75  |
| 4.2.3. O jogo - Quem quer ser milionário?                                                      | 78  |
| 4.2.4. O jogo - A democracia ateniense quiz                                                    | 80  |
| 4.2.5. O jogo - Lusitania. VENI. VIDI. VICI.                                                   | 82  |
| 4.2.6. O jogo - Time to climb                                                                  | 84  |
| 4.2.7. O jogo - Supertmatik Cristianismo Quiz                                                  | 86  |
| 4.2.8. O jogo - kingdomino                                                                     | 88  |
| 4.2.9. O jogo - Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII | 90  |
| 4.2.10. O jogo - revisão para o teste de avaliação - 3.º período (Kahoot)                      | 92  |
| 4.2.12. De jogador a criador de jogo                                                           | 95  |
| 4.3. Reflexão                                                                                  | 96  |
| Conclusão                                                                                      | 105 |
| Referências Bibliográficas                                                                     | 113 |
| Anexos                                                                                         | 117 |
| Anexo 1 - Diário de Bordo n.º 1                                                                | 118 |
| Anexo 2 - Diário de Bordo n.º 2                                                                | 120 |
| Anexo 3 - Diário de Bordo n.º 3                                                                | 122 |
| Anexo 4 - Diário de Bordo n.º 4                                                                | 124 |
| Anexo 5 - Diário de Bordo n.º 5                                                                | 126 |
| Anexo 6 - Diário de Bordo n.º 6                                                                | 128 |
| Anexo 7 - Diário de Bordo n.º 7                                                                | 130 |
| Anexo 8 - Diário de Bordo n.º 8                                                                | 131 |
| Anexo 9 - Diário de Bordo n.º 9                                                                | 133 |
| Anexo 10 - Diário de Bordo n.º 10                                                              | 136 |
| Anexo 11 - O jogo - Senhor do Feudo: Conquista o teu lugar.                                    | 139 |
| Anexo 12 - Rubrica “Vamos criar um Quiz!”                                                      | 140 |
| Anexo 13 - Rubrica “Vamos criar um jogo de tabuleiro!”                                         | 141 |
| Anexo 14 - Grelhas de observação                                                               | 142 |
| Anexo 15 - Inquérito por questionário (1.º período)                                            | 145 |
| Anexo 16 - Inquérito por questionário (2.º período)                                            | 149 |
| Anexo 17 - Inquérito por questionário (3.º período)                                            | 153 |
| Anexo 18 - Ficha de trabalho nº 1.                                                             | 156 |
| Anexo 19 - Respostas ao Inquérito por questionário (1.º período)                               | 158 |
| Anexo 20 - Respostas ao Inquérito por questionário (2.º período)                               | 160 |
| Anexo 21 - Respostas ao Inquérito por questionário (3.º período)                               | 163 |

## **Declaração de honra**

Declaro que o presente trabalho/tese/dissertação/relatório/... 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, 1 de julho de 2023]

Ana Rita Pontes Santos

## **Agradecimentos**

Um trabalho desta tipologia só foi possível devido à presença de um grupo distinto de pessoas. Aqui presto os meus agradecimentos a todos os que contribuíram para a concretização deste trabalho.

Em primeiro lugar, um forte agradecimento aos meus orientadores. À professora Doutora Helena Vieira pelo constante apoio e incentivo prestado ao longo deste ano letivo. Ao professor Paulo Barros, que aceitou ser meu orientador de escola, que me guiou e orientou durante o decorrer da iniciação à prática profissional.

Uma palavra de agradecimento à Direção da Escola Básica e Secundária de Águas Santas, que me acolheu de braços abertos, devo um obrigada pelo apoio prestado na concretização deste estágio.

Aos meus alunos, da Escola Básica e Secundária de Águas Santas que me proporcionaram um ano letivo desafiante, movido por aprendizagens e relações de empatia; terão sempre um lugar no meu coração.

Às minhas amigas, Andreia Fernandes, Carina Silva e Ana Carvalho, com quem partilhei dúvidas e impressões, devo um obrigada pelo apoio emocional ao longo destes últimos anos.

Um agradecimento especial ao Miguel Brandão, pelo companheirismo que nos une há mais de uma década, um obrigada pelo amor e partilha que me mantém forte todos os dias.

As últimas palavras são dedicadas à família, a quem tudo devo. Aos meus pais e à minha irmã um agradecimento especial pelo apoio e força para alcançar os meus objetivos.

A todos, o meu sincero obrigada.



## **Resumo**

O jogo é um elemento fundamental da vida humana. Por esse motivo, decidimos interrogar: serão os jogos didáticos um meio que estimula a aprendizagem na disciplina de História? Atendendo ao Perfil dos alunos à saída da Escolaridade Obrigatória (2017) e à necessidade de implementar diferentes métodos de ensino ativo, consideramos pertinente promover um mecanismo de estímulo por forma a motivar o ensino da disciplina de História. Mas será que os jogos têm apenas um potencial motivador? O principal objetivo deste trabalho visa ir mais além e compreender o potencial pedagógico dos jogos didáticos com recurso à aplicação de jogos digitais e analógicos na sala de aula.

Respondeu-se ao objetivo deste trabalho a partir de uma revisão de literatura, que se configura como quadro teórico, e a partir da recolha de informação através de métodos de observação direta e indireta em várias experiências pedagógicas e didáticas com o uso de jogos. Tendo em conta a metodologia de investigação-ação, pretendemos avançar com possíveis abordagens pedagógicas a aplicar no futuro e hipóteses que visam otimizar o ensino da História.

Este relatório mostra as diversas valências no jogo no processo de ensino-aprendizagem, reforçando a sua importância no âmbito do ensino da História.

**Palavras-chave:** Jogos Didáticos; Jogos Analógicos; Ensino de História; Ensino Básico.

## **Abstract**

Games are a fundamental element of human life. For this reason, we decided to ask the following question: are didactic games a learning stimulus in the subject of History? Considering the profile of Portuguese students according to 2017 data and the school's interest in introducing different teaching methods, we tried to promote a new mechanism to motivate the teaching of the subject of History. The main objective of this work is to understand the pedagogical potential of didactic games in the classroom.

In order to bring brand new scientific contributions in this domain, we have analysed contemporary literature and also collected a significant amount of data by observing our pedagogical experiences. By taking into account our research methodology, we intend to put forward new pedagogical approaches to be applied in the future, as well as new hypotheses in the history teaching area.

Above all, this report aims to show the educational potential of gaming in the Portuguese school system.

**Key-words:** didactic games; board games; history teaching; elementary school.

## Índice de Figuras

|                                                                                                        |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| FIGURA 1 – QUADRO AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ÁGUAS SANTAS.....                                          | 35 |
| FIGURA 2 – ESPIRAL CICLO DE INVESTIGAÇÃO-AÇÃO.....                                                     | 43 |
| FIGURA 3 – MODELO DE INVESTIGAÇÃO-AÇÃO.....                                                            | 44 |
| FIGURA 4 – JOGO PILOTO - TRIVIAL QUIZ.....                                                             | 75 |
| FIGURA 5 – JOGO - OS RITOS MÁGICOS, ARTE RUPESTRE E ARTE MÓVEL.....                                    | 77 |
| FIGURA 6 – JOGO - QUEM QUER SER MILIONÁRIO? ANTIGO EGITO.....                                          | 79 |
| FIGURA 7 – JOGO - A DEMOCRACIA ATENIENSE QUIZ.....                                                     | 82 |
| FIGURA 8 – JOGO - LUSITANIA. VENI. VIDI. VICI.....                                                     | 84 |
| FIGURA 9 – JOGO - TIME TO CLIMB - REVISÃO PARA O TESTE (2.º PERÍODO).....                              | 86 |
| FIGURA 10 – JOGO - SUPERTMATIK CRISTIANISMO QUIZ.....                                                  | 87 |
| FIGURA 11 – JOGO - KINGDOMINO.....                                                                     | 89 |
| FIGURA 12 – JOGO - PROGRESSOS TÉCNICOS E CRESCIMENTO DEMOGRÁFICO NA EUROPA DOS SÉCULOS XII E XIII..... | 92 |
| FIGURA 13 – JOGO - REVISÃO PARA O TESTE DE AVALIAÇÃO - 3.º PERÍODO.....                                | 93 |
| FIGURA 14 – RUBRICA - VAMOS CRIAR UM QUIZ!.....                                                        | 95 |

## Índice de Quadros

|                                                                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| QUADRO 1 – POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES DO JOGO DIGITAL.....                                                       | 30  |
| QUADRO 2 – ASPETOS A TER EM CONTA NA APLICAÇÃO DE UM JOGO E PROCEDIMENTOS APROPRIADOS NA APLICAÇÃO DE UM JOGO..... | 31  |
| QUADRO 3 – POTENCIALIDADES E LIMITAÇÕES DO JOGO ANALÓGICO.....                                                     | 32  |
| QUADRO 4 – JOGOS APLICADOS À TURMA DO 7.º ANO.....                                                                 | 54  |
| QUADRO 5 – GRELHA DE OBSERVAÇÃO DAS AULAS.....                                                                     | 64  |
| QUADRO 6 – DIÁRIO DE BORDO.....                                                                                    | 67  |
| QUADRO 7 – MANIFESTAÇÕES DE INTERESSE DOS ALUNOS PELOS JOGOS.....                                                  | 97  |
| QUADRO 8 – RESPOSTAS AO INQUÉRITO POR QUESTIONÁRIO (3.º PERÍODO).....                                              | 101 |
| QUADRO 9 – RESPOSTA AO INQUÉRITO POR QUESTIONÁRIO (3.º PERÍODO).....                                               | 103 |

## Índice de Gráficos

|                                                                                                                                                                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| GRÁFICO 1- PERCENTAGEM DE RESPOSTAS AO QUIZ (DEMOCRACIA ATENIENSE).....                                                                                                                                               | 81  |
| GRÁFICO 2 - QUESTIONÁRIO 1º PERÍODO - “CONSIDERAS QUE OS JOGOS SÃO ÚTEIS NA SALA DE AULA?.....                                                                                                                        | 98  |
| GRÁFICO 3 - QUESTIONÁRIO 2º PERÍODO - “NO FINAL DO PRIMEIRO PERÍODO, A PROFESSORA PEDIU PARA CRIAREM UM QUIZ EM GRUPO. ACHAS QUE ESTA ATIVIDADE RESULTOU NUMA BOA ESTRATÉGIA DE CONSOLIDAÇÃO DE CONHECIMENTOS?” ..... | 99  |
| GRÁFICO 4- QUESTIONÁRIO 2º PERÍODO - “QUAL FOI A APLICAÇÃO QUE MAIS GOSTASTE DE JOGAR?” .....                                                                                                                         | 100 |
| GRÁFICO 5- QUESTIONÁRIO 3º PERÍODO - “QUAL FOI O JOGO QUE MAIS GOSTASTE DE JOGAR?” .....                                                                                                                              | 101 |
| GRÁFICO 6- QUESTIONÁRIO 3º PERÍODO - “DEPOIS DE TERES JOGADO OS JOGOS DIGITAIS E ANALÓGICOS TRAZIDOS PELA PROFESSORA PARA A SALA DE AULA, QUAL ACHAS QUE PARA TI FUNCIONOU MELHOR?..                                  | 102 |
| GRÁFICO 7- QUESTIONÁRIO 2º PERÍODO - “PREFERES OS QUIZZES JOGADOS EM GRUPO OU DE FORMA INDIVIDUAL ?” .....                                                                                                            | 103 |

## Lista de abreviaturas e siglas

|         |                                              |
|---------|----------------------------------------------|
| FLUP    | FACULDADE DE LETRAS DA UNIVERSIDADE DO PORTO |
| U.P     | UNIVERSIDADE DO PORTO                        |
| U.PORTO | UNIVERSIDADE DO PORTO                        |
| E.S     | ENSINO SUPERIOR                              |
| FCT     | FUNDAÇÃO PARA A CIÊNCIA E A TECNOLOGIA       |
| EBSAS   | ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA DE ÁGUAS SANTAS   |
| AESCAS  | AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ÁGUAS SANTAS       |
| PSP     | POLÍCIA DE SEGURANÇA PÚBLICA                 |
| GNR     | GUARDA NACIONAL REPUBLICANA                  |
| PTE     | PLANO TECNOLÓGICO DA EDUCAÇÃO                |
| TIC     | TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO      |
| IA      | INVESTIGAÇÃO-AÇÃO                            |
| PES     | PRÁTICA DE ENSINO SUPERVISIONADA             |

## Introdução

*Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História* – foi o tema selecionado para este relatório de estágio realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de História no 3.º ciclo do Ensino Básico no ano letivo de 2022-2023. A escolha pela temática deve-se ao facto de os jogos resultarem num mecanismo de motivação para captar a atenção dos alunos na aula e constituírem um meio de aprendizagem criativo e diferente dos métodos mais tradicionais.

Neste sentido, elaboramos a seguinte questão orientadora: serão os jogos didáticos um meio para estimular a aprendizagem na disciplina de História? Atendendo ao *Perfil dos alunos à saída da Escolaridade Obrigatória* (2017)<sup>1</sup>, e ao interesse da Escola na introdução de métodos diversificados de ensino, consideramos pertinente promover um mecanismo de estímulo correspondente a um impulso motivador.

Deste modo, delineamos quatro objetivos fundamentais: estimular o sentido crítico e intervenção dos alunos; conduzi-los na aquisição novas aprendizagens de forma interativa; desenvolver competências ao nível do trabalho colaborativo; e promover a autonomia dos alunos através do desenvolvimento/ criação de jogos em ambiente digital e analógico.

A nível metodológico seguimos um estudo de investigação-ação. Numa primeira fase, procedemos a uma revisão de literatura geral e específica sobre a temática em estudo, seguindo-se depois uma observação direta do comportamento e ações dos alunos durante as atividades desenvolvidas em contexto de ensino-aprendizagem. Nesse sentido foi criada uma grelha de observação das aulas e redigidos diários de bordo no final de cada atividade, cuja informação foi depois analisada e alvo de reflexão. Numa segunda fase recolhemos informação complementar por meio da aplicação de três inquéritos por questionário, um primeiro, sobre o uso de jogos no geral; um segundo, sobre o jogo digital; e um terceiro, sobre o jogo analógico. O relatório é encerrado por

---

<sup>1</sup> Veja-se este documento em detalhe disponível em: [http://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto\\_Autonomia\\_e\\_Flexibilidade/perfil\\_dos\\_alunos.pdf](http://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf). Acesso em: 20/12/2022.

uma parte final de reflexão que apresenta os resultados finais e sugestões para práticas e estudos futuros.

A nível formal, dividimos o trabalho em quatro capítulos essenciais: um primeiro, que serviu de base teórica à nossa prática letiva, sobre a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem, a partir da visão de autores como Lynn Alves (2008); (2016); Bianca Marins (2018); Sara Dias Trindade (2014); José Adelino Duarte (2009); Sónia Silva Cruz (2009) – os seus contributos teóricos fornecem-nos suporte científico à nossa prática letiva; um segundo, dedicado ao enquadramento prático do relatório de estágio, onde é apresentada a Escola Básica e Secundária de Águas Santas e a turma selecionada para o estudo; um terceiro capítulo, onde é explicada a nossa metodologia de investigação-ação, analisadas as potencialidades dos jogos selecionados e explicado como devem ser utilizados em sala de aula; e por último, um quarto capítulo, dedicado às reflexões metodológicas, onde é analisado o que correu bem e o que poderia ter corrido melhor durante a aplicação prática.

Em suma, propomos no próximo capítulo uma análise aprofundada sobre os jogos enquanto modelo de ensino-aprendizagem, explorando detalhadamente todas as suas potencialidades e desafios.



# **1. Enquadramento teórico**

## **1.1.O jogo**

A discussão sobre jogos como instrumento de aprendizagem tem sido um tópico recorrente na discussão académica, verificando-se uma preocupação crescente em elaborar jogos que contribuam para o seu potencial didático (Alves et al, 2016, p. 10). Naturalmente, no âmbito deste trabalho, juntamo-nos a Lynn Alves para compreender a importância do jogo no ensino-aprendizagem. Para tal, deveremos compreender, primeiramente, o conceito de jogo; de seguida a sua importância, as diferenças dos vários tipos de jogos e as suas potencialidades na disciplina de História.

### **1.1.1. O conceito de jogo**

Para que possamos compreender a relevância do jogo no processo de aprendizagem temos de perceber a abrangência do conceito de jogo na sua amplitude pedagógica e educacional.

A temática do jogo metamorfoseou-se ao ritmo do desenvolvimento antropológico e social do ser humano, porém, no âmbito deste relatório pretendemos, descortinar o conceito de jogo no seu sentido mais contemporâneo, à luz do que foi redigido sobre este assunto nas últimas quatro décadas, tendo naturalmente a sala de aula como pano de fundo.

São vários os autores que dão nota da dificuldade de definir o conceito de jogo. Todavia, do nosso ponto de vista, cremos que os contributos teóricos de Johan Huizinga (2000), Vítor Azevedo (2017) e António Osório (2021) fornecem pensamentos e análises estruturantes no que toca à definição e conceptualização da palavra substantiva jogo.

Deste modo, selecionamos as definições que consideramos mais pertinentes neste sentido:

“(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo,

acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’” (Huizinga, 2000, p. 24).

“Os Jogos são atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio.” (Azevedo, et al, 2017, p. 10).

“O jogo desempenha função essencial na cultura humana.” (Osório, 2021, p. 23).

Através das definições apresentadas podemos aferir que jogo é uma atividade que está enraizada na nossa cultura desde a infância, ao jogarmos aprendemos as regras e, acima de tudo, aprendemos a respeitá-las; aprendemos também a gerir as emoções positivas e negativas: como a imprevisibilidade do resultado, a frustração ao perder ou a alegria de ganhar e, sobretudo, o respeito pelo outro, que vem com as regras. No seu sentido mais lato, os jogos são organizadores do nosso pensamento, uma vez que nos permitem atingir determinados objetivos através da lógica e estratégia.

Um dos muitos elementos atrativos dos jogos é o ambiente artificial do jogo, que transporta os jogadores para ambientes e sociedades distintas, que conduzem à compreensão de elementos que compõem determinada civilização.

Assim, o jogo torna-se a nosso entender uma atividade complementar da vida humana, onde se trabalha a relação afetiva positiva e onde há uma predisposição para

a aprendizagem, muitas vezes involuntária e inconsciente, mas eficaz e que surge na infância.

### **1.1.2. O jogo ao longo da vida**

A par do conceito de jogo, interessa-nos também compreender o impacto dos jogos no desenvolvimento cognitivo do ser humano. Partindo do princípio que é na infância que os jogos se tornam um recurso primordial de aprendizagem e que é através dos jogos que as crianças aprendem, Bianca Marins refere que o jogo “permite que a criança construa o seu próprio mundo, trazendo assim para a sua própria realidade diversas situações que fazem parte de seu universo imaginário” (Marins, 2018, p. 3). Deste modo, e de acordo a autora, o jogo contribui para o desenvolvimento da criança sob vários aspetos como: a criatividade; a inteligência; a sociabilidade; entre outros elementos.

De acordo com Elisangela Oliveira, os jogos e as brincadeiras fazem parte do universo infantil - “a brincadeira de faz de conta promove para a criança um momento único de desenvolvimento, no qual exercita em sua imaginação, a capacidade de planejar, de imaginar situações lúdicas, os seus conteúdos e as regras existentes em cada situação” (Oliveira, 2013, p. 1).

Neste campo, sublinhe-se também o papel das *regras dos jogos* para a criança na qualidade de jogadora. Para Rui Brandão, o facto de os jogos estarem sujeitos a regras permite que o *jogo* não seja uma atividade exclusivamente lúdica; na verdade, são precisamente as regras que acrescentam mais dimensões a esta atividade (Brandão, 2021, p. 41).

Para José Duarte, o *jogo* é “a atividade mais séria da criança”. No seu relatório - *O jogo e a criança* – o autor declara que a criança “desenvolve a sua capacidade de fazer perguntas, encontrar diferentes soluções para um problema, avaliar as suas atitudes, encontrar e reorganizar a relação com os outros” (Duarte, 2009, p. 19 e 24).

Hodiernamente, boa parte dos jogos já não são direccionados só para as crianças. A indústria dos jogos tem vindo a tornar-se cada vez mais variada, compreendendo hoje, mais do que nunca, um leque de idades e de jogadores muito considerável. Como observou Lynn Alves: “no final dos anos oitenta o mercado dos jogos eletrónicos era

orientado sobretudo para crianças e adolescentes, mas esse público vem se modificando de forma significativa nos últimos anos" (Alves, 2008, p. 4).

Atualmente, existe outra tendência que deve ser assinalada: os eurogames, conhecidos como os jogos de tabuleiro modernos. Estes jogos de estratégia tiveram a sua origem na Europa, na década de 80 do século XX e são considerados uma espécie de modernização dos jogos de tabuleiro, com um design simples e características específicas, nomeadamente na sua forma de jogar, onde é necessária a cooperação e associação dos jogadores ao longo do jogo (Sousa & Bernardo, 2019, p. 4). Os jogos de tabuleiro modernos são bastante interativos, apresentam temas e cenários históricos e culturais que são ricos em narrativas. Essas narrativas potenciam o envolvimento dos jogadores através da implementação de estratégias, como a gestão dos seus recursos de forma a concretizarem os objetivos, e de um sistema de pontuação, que privilegia a mecânica em detrimento da sorte, ou seja, a escolha em prol do acaso. Esta escolha pode ser mais ou menos complexa e variável, podendo estar interconectadas através de sistemas e subsistemas, o que permite reduzir o tempo de um jogo (normalmente entre 1 e 2 horas).

Outras das características mais veementes destes jogos é a importância da tomada de decisões/ estratégia do jogador para a superação dos desafios. Como é o caso do jogo *Lusitania. Veni. Vidi. Vici.*, em que os jogadores assumem papéis como de um general romano, a quem o ditador Júlio César ordenou recrutar e equipar um exército de soldados. Outro exemplo de jogos de tabuleiro moderno, é o jogo *Kingdomino* cujo objetivo é construir um reino, numa grelha de 5x5, ligando os domínios com terrenos iguais; quantos mais terrenos o jogador tiver, mais pontos ganha.

Estes dois últimos exemplos de jogos de tabuleiros modernos permitem envolver os alunos, e dar-lhes uma outra perspetiva, de forma a consolidar os conteúdos selecionados. A qualidade do design e a própria mecânica do jogo, leva a que os jogadores se tornem mais competitivos, mas sem o fator de eliminação ou dominação do jogador. Esta competição é ajustada por meio de sistemas de bloqueio de opções e pontos de vitória acumulados ao longo do jogo, escondendo o vencedor antes que o jogo termine. Esta característica dos jogos de tabuleiro moderno está relacionada com

a origem desses mesmos jogos, uma vez que na Alemanha, após a Segunda Guerra Mundial, as ações de conquista (dominação, ataque, exclusão e eliminação) eram evitadas até nas atividades sociais e culturais (Sousa & Bernardo, 2019, p. 4).

Os Eurogames também tendem a ser jogados em turnos individuais e sequenciais, permitindo implementar estratégias a curto, médio e a longo prazo. As informações vão sendo reveladas à medida que o jogo avança, tendo em conta a assertividade das respostas do jogador (Sousa & Bernardo, 2019, p. 4).

Em suma, se os jogos atingem um leque tão vasto de jogadores, tornando-se cada vez mais diversificados em temas e objetivos, porque não incluí-los em contexto de sala de aula? Esta é a premissa que queremos ver estabelecida e desenvolvida neste relatório de estágio. Para tal, o próximo ponto será dedicado ao jogo no processo de ensino-aprendizagem.

### **1.2.O contributo das novas tecnologias no contexto didático.**

A utilização de jogos na Educação não constitui uma novidade. Existe uma exploração desta matéria que começou a ser desenvolvida em meados da década de 1980 por vários autores como Brunelle (1978); Kishimoto (1994); Caillois (1990). Todavia, é a partir dos anos 2000 que assistimos a um incremento de trabalhos de investigação sobre esta temática, relacionadas com o potencial educacional que estes elementos possuem.

Podemos afirmar com alguma segurança que este incremento de pesquisas, mais presentes em jogos digitais, está associado às mudanças pelas quais as sociedades atravessam e pelo papel mais relevante das tecnologias digitais.

Neste âmbito, a Escola tem um papel preponderante na relação entre ensino e aprendizagem através do incremento de recursos como os digitais. A Escola não deve ficar alheia a estas transformações e “não pode deixar de incorporar as novas transformações” (Cruz, 2009, p. 6). Desta forma, compete à Escola reconhecer que os alunos, atualmente, são capazes de aceder a qualquer tipo de informação de forma mais veloz. Neste sentido, Sara Dias Trindade afirma nos seus estudos que se devem incluir as práticas tecnológicas dentro do próprio sistema educativo (Trindade, 2015, p. 207).

O Ensino é um campo com variáveis múltiplas, sendo possíveis inúmeros cenários a partir dos diferentes contextos nos quais os educadores se veem obrigados a atuar. Da mesma forma, sabe-se que são inúmeras as possibilidades quando se trata do uso de jogos digitais na Educação, tanto no jogo utilizado quanto nas atividades propostas aos educandos.

Segundo Vieira e Ferreira (2016) os smartphones, tablets ou computadores fazem parte do cotidiano, em especial os smartphones são bem aceites tanto por professores como por alunos. A sua aceitação possibilita a construção de novas perspectivas pedagógicas e um acompanhamento do professor no estudo autónomo do aluno (Vieira & Ferreira, 2016, p. 208). Através de aplicações ou de páginas web, o aluno pode aceder desde o seu smartphone à aula, a perguntas, a vídeos e muitos outros conteúdos pedagógicos que o professor disponibiliza e pode fazê-lo em qualquer espaço escolar como fora.

Os jogos denominados comerciais possuem características mais apelativas. Contudo, a sua abordagem pode ser menos adaptável ao contexto de sala de aula, já que o jogo não foi desenvolvido especificamente para a Educação. Este é também um dos desafios do meu relatório, tornar o jogo comercial adaptável ao contexto de ensino-aprendizagem.

O mercado comercial dos videojogos, cujo catálogo inclui vários tipos de géneros e temáticas, é marcado pela criação, e consumo alargado, de videojogos que representam acontecimentos ou cenários históricos, sejam eles verídicos, fictícios, alternativos ou fantásticos. De entre os numerosos exemplos de videojogos assentes em episódios da História podemos verificar a existência dos seguintes: *Call of Duty*; *Battlefield 1*; *Wolfenstein: The New Order*, *Elder Scrolls V: Skyrim*; *The Witcher 3: Wild Hunt*; e *Assassin's Creed*. Estes jogos representam, com alguma fidelidade, os períodos históricos da I e II Guerras Mundiais (três primeiros); Idade Média (o penúltimo, tratando-se de mundos de fantasia); e o último (*Assassin's Creed*) constitui um dos jogos que reúne as melhores reconstituições históricas em vários períodos da história.

Os videojogos, aportam um potencial pedagógico bastante significativo para a abordagem dos períodos históricos mencionados, auxiliando na compreensão dessas

dinâmicas sociais, políticas e militares, para além de oferecerem uma perspetiva visual dos acontecimentos, como é o caso do cerco de Estalinegrado presente no jogo *Call of Duty*. As missões podem contribuir para que cada jogador, no prosseguimento da utilização do videojogo, obtenha capacidades ou equipamento essencial para completar a história principal. Nestes casos, o jogador possui maior liberdade para tomar este tipo de decisões que afetam o seu progresso (Santos, 2022, p. 21). Para este relatório optámos por fazer uma utilização de excertos desses videojogos, como motivação, para o início da aula. Criar momentos de jogo com estes videojogos com os alunos, nunca deixou de estar em aberto e, muito provavelmente, seria um bom seguimento deste relatório.

Os jogos podem garantir o sucesso na construção do conhecimento científico dos alunos. Porém, para que tudo isto seja possível, o papel dos professores torna-se fulcral. O trabalho do professor é hoje, como sabemos, um trabalho de desafios associados às exigências da própria carreira. Contudo, o professor tem como missão evoluir para além da transmissão dos conteúdos estipulados e calendarizados, tendo por base uma dimensão reflexiva da sua ação. A aptidão reflexiva é extremamente relevante. O professor “deve refletir sobre a prática pedagógica, compreender os questionamentos de ensino, analisar os currículos e adaptá-los às exigências relativas à função e suas competências, reconhecer a importância das habilidades didáticas nas atividades pedagógicas” (Lima et al, 2016, p. 73). Após esta atitude reflexiva, e no sentido de entender as particularidades dos alunos, o professor deve estar apto “a buscar uma ou mais estratégias de ensino condizentes com o objetivo estabelecido, a natureza do conteúdo, as condições disponíveis e as características dos alunos” (Silva, 2018, p. 208).

Neste sentido, em grande parte dos casos, os jogos mais eficazes são aqueles que os próprios professores constroem e dinamizam consoante os conteúdos a serem lecionados. Para tal, é imperativo investir na formação dos professores. Os professores “precisam imergir nos âmbitos semióticos que entrelaçam a presença das tecnologias na sociedade contemporânea.” (Alves, 2008, p. 8).

Atualmente, a Escola detém vários desafios. Embora haja um processo de mudança em curso, que vem dotando as escolas de várias componentes a este nível,

desde equipamentos, a uma nova rede *wi-fi*, mais potente, termos previstos no Plano de Ação para a Transição Digital, publicado em Diário da República a 21 de abril. Entre os vários entraves estão: a falta de infraestruturas de computadores ou acesso à Internet, que comprometem o desenvolvimento de aulas tecnológicas. Existe também alguma resistência, por parte dos professores, em utilizar estas ferramentas digitais, devido ao desconhecimento da sua utilização (Lencastre & Araújo, 2007, p. 626). Resiste também ainda a ideia de que “o lúdico pode comprometer a seriedade e o compromisso da aula” (Lima et al, 2016, p. 76).

A falta de recursos digitais pode também estar associada a questões financeiras. Neste sentido, Rui Brandão menciona o elevado preço de alguns jogos, implicando um grande investimento financeiro por parte das instituições (Brandão, 2021, p. 42). Não obstante, a utilização destes recursos digitais torna-se um importante investimento para o futuro e melhoria da educação dos nossos jovens.

Para Beatriz Ferreira, as tecnologias são necessárias para a educação, na medida que possibilitam novas estratégias de aula, que permitem a descentralização do professor, de forma a criar um campo educativo, ajustado aos ritmos dos alunos, tornando-os ativos durante o processo de ensino-aprendizagem (Ferreira, 2018, p. 36). Com o envolvimento da educação digital, os professores aproximam-se dos alunos e ajudam a prepará-los para a atualidade, tornando-os cidadãos mais ativos, capazes de enfrentar os desafios da era digital. Como resultado, precisamos de apoiar a aprendizagem com tecnologias que permitam relacionar uma série de novas pedagogias através dos recursos digitais, de forma a amplificar a qualidade do ensino; e a pandemia de Covid-19 vincoou ainda mais essa necessidade.

Nos anos letivos 2020-2021 e 2021-2022, assistiu-se a uma crise mundial causada pela pandemia Covid-19. Verificou-se um sucessivo isolamento da população para o interior das suas casas, no entanto, a Escola continuou em atividade, ainda que adaptada a um novo conjunto de circunstâncias. O ensino teve de se adaptar e transformar-se num ensino remoto, no qual se privilegiaram os meios digitais como fator de integração de uma comunidade escolar. Aos professores e às escolas foi exigido que adotassem uma abordagem de aprendizagem online, através de *whatsapp* ou de



outras plataformas como o *Google Classroom*, o *Microsoft Teams*, entre outras. Esta adaptabilidade conduziu à evolução de um ensino sem precedentes.

Como refere Jorge Santos, a pandemia acelerou o processo do digital na sala de aula e consequentemente a gamificação digital do Ensino. Para além de todo o processo necessário para a preparação e execução de estratégias digitais, tentou-se criar uma aprendizagem eficaz, significativa, ativa e dinâmica, de forma que alunos conseguissem confrontar “diretamente os conteúdos históricos abordados num instrumento mediático que utilizam regularmente” (Santos, 2022, p. 41).

De forma a auxiliar as escolas e compreender os efeitos atuais da pandemia, a Assembleia da República deliberou, em abril de 2021, a solicitação ao Conselho Nacional de Educação (CNE) de um estudo sobre os efeitos da pandemia COVID-19 nas comunidades educativas. Este estudo foi muito importante para compreender os desequilíbrios e desigualdades educativas que já existiam, uma vez que nem todos os alunos tinham acesso a computadores e à internet nas suas casas. A falta de equipamentos e de competências digitais dos alunos foi um dos fatores que mais contribuiu para o agravamento destas desigualdades sociais durante a pandemia.

A crise gerada pela pandemia levou ao encerramento das escolas e acelerou o processo de digitalização da sociedade portuguesa, o que permitiu uma maior colaboração entre parceiros educativos (professores, escola e família), favorecendo uma certa modernização do sistema educativo e da escola, bem como a utilização de plataformas digitais que deixaram de ser opcionais. A crise pandémica conduziu a um aumento da preocupação por uma educação cada vez mais inclusiva. Para tal, foram criados apoios sociais compensatórios. É de salientar também o esforço dos professores e das próprias escolas e da comunidade escolar que estabeleceram parcerias e encontraram soluções nas comunidades locais. O trabalho colaborativo foi fulcral para ultrapassar as dificuldades no ensino remoto de emergência. As medidas de apoio adotadas estatalmente foram: a cedência de equipamentos tecnológicos e de ligação à Internet; a construção de Planos de Ensino a Distância por parte das Escolas e o apoio às que dele manifestaram necessidade (DGEEC, 2020); a criação de páginas eletrônicas, aplicações de suporte do Ministério da Educação: O “Aprender em Casa” (RTP Açores),

destinado a crianças da educação pré-escolar e do 1.º CEB; o “#EstudoEmCasa” para os restantes níveis de ensino; e o “RTPEnsina” (com materiais didáticos, vídeos, documentários, textos complementares etc.), entre outros. Assim, foram criadas as condições precisas para a utilização do ensino remoto que permitiram a diversificação dos métodos de ensino-aprendizagem.

Em suma, a Educação deve ser inclusiva e uma experiência positiva que possibilite e suscite a capacidade de aprender ao longo da vida, numa experiência de trabalho colaborativo e em prol do bem comum e não do individual. E é neste contexto que os jogos digitais podem contribuir, de forma a gerar mais envolvimento dos estudantes dentro e fora da sala de aula, em articulação com outras práticas pedagógicas “entre as quais, fichas de conhecimentos ou pesquisa de informação complementar para resolver um determinado problema apresentado no videojogo, quer em momentos de lazer, onde procure, nas representações do ambiente envolvente ou no enredo, anacronismos e incongruências dos factos históricos em que se baseia.” (Santos, 2022, p. 30). Este processo digital pode gerar debates e controvérsias. O autor Jorge Santos, analisa as resistências da comunidade escolar neste processo de “migrantes digitais”. Estas resistências existem desde o surgimento dos videojogos, por exemplo. Na segunda metade do século XX, verificaram-se várias críticas que incidiam numa suposta potencialização de comportamentos violentos que afetava a saúde física e mental dos adolescentes.

Outra resistência, apontada por parte dos encarregados de educação está assente nos conteúdos programáticos que receiam não serem tão completos, preferindo assim as práticas educativas clássicas, os documentos escritos e a exposição oral. De acordo com Santos, a “rigidez curricular que vigora no nosso sistema de Ensino, marcada pela densidade e complexidade dos conteúdos programáticos da disciplina de História, que se prolongam numa cronologia bastante alargada em todos os níveis de escolaridade” (Santos, 2022, p. 31). Outro desafio, é a redução substancial do número de horas letivas dedicadas às disciplinas de História, o que dificulta a implementação de videojogos como estratégia de dinamização de ensino (Santos, 2022, p. 31).

Como resultado, as vantagens da utilização de meios digitais são numerosas, apesar de alguns receios por parte da comunidade educativa. Contudo, a sua utilização deve ser refletida e bem implementada, o que nos conduz à próxima reflexão, em que se pretende descortinar como devem os jogos ser utilizados na aula de História.

### **1.3. O jogo na aula de História**

Ao longo da História, os jogos têm sido uma forma popular de entretenimento humano. Desde jogos de tabuleiro até aos *videogames*, os jogos têm evoluído e se adaptado ao longo do tempo. Com o advento da tecnologia digital, os jogos digitais tornaram-se cada vez mais populares, mas isso não significa que os jogos analógicos tenham perdido a sua relevância. Ambos reúnem características próprias e benefícios únicos, pelo que se torna relevante examinar essas diferenças neste estudo. Neste capítulo, vamos explorar as características e diferenças entre os jogos analógicos e os jogos digitais, de forma a compreender o seu uso no ensino da História.

#### **1.3.1. O jogo analógico na aula de História**

A introdução do jogo em contexto de sala de aula pode ser realizada através de duas realidades distintas: os jogos digitais e os jogos analógicos (Medeiros, 2019 p. 58). Os jogos analógicos podem ser jogados por pessoas de todas as idades, em espaços abertos e fechados. Através de cartas, dados, ou peças que aproximam o jogador do jogo porque há um contacto físico, que o torna relevante e talvez, seja por isso, que a indústria dos jogos analógicos não desapareceu totalmente com a entrada dos jogos digitais. Micael Sousa e Edgar Bernardo refletem sobre a existência de um crescente grupo de pessoas que se interessam pelos jogos de tabuleiro. Nos últimos 40 anos, estes jogos foram desenvolvidos principalmente por entusiastas que os transformaram num hobby antes mesmo de se tornarem grandes tendências de consumo, vendendo milhões de cópias. Esses jogos incluem jogos de representação; de cartas colecionáveis; de guerra; e eurogames (Sousa & Bernardo, 2019, p. 2).

Em primeira análise, as principais diferenças que se verificam entre os jogos digitais e os analógicos são a sua interação física e a sua relação direta e até pessoal,

caso o jogo seja jogado com o outro jogador. No caso dos jogos individuais, como é o caso dos eurogames, os jogos são projetados para múltiplos jogadores mas também podem ser jogados em modo solitário. Ao serem jogados em modo solitário, são uma ótima maneira de o jogador desafiar-se e aprimorar algumas das suas habilidades. Já quando aplicados numa aula de história, pode resultar como um bom método de avaliação formativa, sendo a sua principal vantagem, o acompanhamento mais personalizado e individualizado do professor pelos alunos.

Quando o jogo é realizado em grupo torna-se mais difícil a sua avaliação, pois não conseguimos apurar se todos os elementos do grupo compreenderam a matéria de forma igual, visto que os bons resultados podem ser fruto do bom trabalho colaborativo entre os membros da equipa. Por outro lado, estes jogos fomentam o bom comportamento e o respeito pelos colegas da turma. Tal como Vanzella vem afirmando, “o que sustenta a prática do jogo não é uma plataforma digital, mas antes as regras, os objetos e as pessoas” (Vanzella, 2009, p. 22).

De acordo com Micael Sousa, houve um incremento, nos últimos 15 anos, na procura de jogos de tabuleiro modernos. Estes jogos que agradam tanto a crianças como a adultos, trouxeram a inovação que tem sido assinalada por novas criações, trazendo uma nova filosofia de não confrontação, onde apelam à cooperação entre os jogadores (Sousa, 2020, p. 130).

Os jogos de tabuleiro modernos como por exemplo o *Lusitania*, o *Kingdomino* e o *Ticket To Ride* são extremamente atrativos e populares, baseados em conteúdos históricos e que podem ser aplicados em sala de aula, proporcionando uma experiência didática e enriquecedora, tanto ao nível dos conteúdos, como também ao nível do desenvolvimento das capacidades de raciocínio e de trabalho colaborativo.

### **1.3.2. O jogo digital na aula de História**

Assumindo que vivemos numa nova ordem das coisas, socialmente, culturalmente, politicamente, economicamente a escalada evolucionista das tecnologias digitais tornar-se-á necessário situar a pedagogia no ensino (Trindade & Moreira, 2017, p. 99).

As escolas e as instituições de Ensino Superior devem ser capazes de arranjar soluções de adaptação a este novo sistema. Contudo, deparamo-nos ainda com visões tradicionais da educação que encaram o digital tecnológico como um mero instrumento, diminuindo a sua importância.

Trindade e Moreira defendem que o uso da tecnologia no ensino precisa de uma sustentação pedagógica (Trindade & Moreira, p. 100). Para este efeito, devemos centrar a nossa discussão no tipo de tecnologia a utilizar, tendo em conta os objetivos e as competências que pretendemos ver desenvolvidas.

Estas competências podem ser expandidas em vários âmbitos. Tal como sugere Miguel Pestana:

“É inquestionável o facto de vivermos numa “Era Digital”, em que a sociedade de hoje vive rodeada de tecnologia digital e que funciona em rede, sendo o acesso à informação e ao conhecimento também diferente da forma de como as sociedades humanas o faziam no passado” (Pestana, 2019, p. 17).

A era digital veio revolucionar a sociedade e o método de ensino expositivo. Apesar de muitos autores defenderem o potencial educativo dos jogos digitais, não podemos ter uma visão completamente otimista sobre seu uso no ensino-aprendizagem, dado que o jogo por si só não resolve todos os problemas inerentes à educação dos jovens (Carvalho et al, 2014, p. 85).

Os jogos educativos digitais distinguem-se dos jogos de entretenimento por estarem associados a uma categoria específica: os *Serious Games* ou jogos sérios, que possibilitam ao jogador “aprender determinado conteúdo em consonância com o currículo escolar” (Carvalho, 2017, p. 117).

Os *Serious games* ou jogos sérios, são jogos cujo seu foco principal é componente pedagógica e didática. Apesar de compreender uma matriz lúdica, o seu objetivo principal é o trabalho dos alunos na resolução de problemas; na organização do pensamento crítico e tomada de decisões; nas habilidades sociais e emocionais, como trabalho em equipa, comunicação e empatia; e na consciencialização ou mudança de comportamentos (Zhonggen, 2019, p. 3). A completar esta afirmação, Felicia refere a utilização destes jogos, de forma a “aumentar a consciencialização sobre tópicos

específicos ou para formar funcionários que muitas vezes trabalham em situações perigosas ou com risco de vida, incluindo exército, hospitais, plataformas petrolíferas ou incêndios. Também têm sido empregadas em situações onde simulações realistas oferecem uma maneira mais segura e económica de formar uma equipa” (Feliccia, 2023, p. 10).

Em termos práticos, na aula de História, os *serious games*, podem substituir as fichas de trabalho escritas; transmitir conteúdos programáticos previstos nas diversas disciplinas curriculares. Contudo, adquirem um carácter menos lúdico, ou seja, menos atrativo (Santos, 2022, p. 35). Em suma, enquanto os *serious games* têm como objetivo principal a educação e o ensino, os *euro games*, são jogos projetados para serem jogados por grupos de pessoas, alguns deles tendo como foco temas históricos, o que também pode auxiliar no ensino da história, permitindo uma maior perceção dos conteúdos.

O contraponto mais notório são os videojogos comerciais cujo foco principal é o entretenimento e a obtenção de lucro. Todavia, apesar de os videogames terem um objetivo diferente, são dotados de grande rigor e realismo, que podem ser benéficos e usados como recurso no ensino da história.

Na nossa perspetiva, os jogos digitais, para além de poderem proporcionar aulas mais dinâmicas e interativas, podem ser aproveitados em ambientes não académicos, ativando o empenho, a reflexão e a satisfação dos estudantes. Desta forma, os alunos têm a oportunidade de aprender de forma indireta (Lima et al, 2016, p. 70).

De acordo com António Vale, o uso de jogos, para além de apelar à memorização pode funcionar como agente de desenvolvimento de atitudes (Vale, 2019, p. 16).

O uso das tecnologias e dos jogos digitais possibilitam que o aluno detenha um papel mais ativo no seu processo de aprendizagem. O professor assume-se como um agente facilitador que orienta o aluno a “buscar as ferramentas oportunas para atrair a atenção do aluno, despertando nele a vontade de aprender e continuar aprendendo” (Silva, 2018, p. 206).

Uma outra forma de envolver os alunos são os aparelhos móveis (telemóvel/*smartphone* e tablet) que possuem capacidades tecnológicas avançadas, e esta é uma forma de envolver os alunos na aprendizagem (Carvalho et al, 2014, p. 5).

Estas transformações nas práticas de ensino têm sido sustentadas pelas melhorias de tecnologias referente a jogos e pelo uso de aplicações que facilitam a sua apresentação (Felicia, 2023, p. 10).

### **1.3.3. Principais diferenças entre jogos digitais e analógicos**

Tendo em conta que “(...) vivemos hoje em vários mundos: um analógico e um digital” e sendo que “a distinção entre eles é cada vez mais difusa” (Figueiredo, 2016, p. 19), pretendemos relacionar os dois modelos de jogos, de forma que os alunos compreendam a diferença entre tipos e formas de jogo, com o intuito de retirar o melhor proveito de ambos.

Existem várias diferenças a assinalar em relação aos jogos digitais e analógicos, como por exemplo, o meio, os jogos analógicos são jogados com elementos físicos, como tabuleiros, cartas, ou peças, já os jogos digitais são jogados em dispositivos móveis ou computadores. Os jogos digitais pressupõem uma interatividade diferenciada dos jogos analógicos, a interação dos jogos digitais é realizada através de comandos, por voz, movimentos ou gestos, enquanto no analógico a interação torna-se mais física e aproximada. Outro elemento a ter em conta, é a acessibilidade dos jogos, que nos jogos digitais permite ser mais acessível, uma vez que pode ser jogada em qualquer momento e em qualquer lugar, desde que haja um dispositivo eletrónico, como um computador, um tablet ou um smartphone. Os jogos analógicos, por outro lado, necessitam de um espaço físico para serem jogados e, geralmente, um grupo de pessoas juntas nesse mesmo espaço para o jogar. Os jogos digitais permitem desenvolver competências cognitivas que possibilitam a melhoria de competências tecnológicas, podendo ser utilizadas na aula de História para ensinar factos, princípios e até mesmo resoluções de problemas complexos, de forma a aumentar a criatividade, entre outras competências (Felicia, 2023, p. 11). Apesar de muitos videojogos não terem como objetivo primordial a aprendizagem, geralmente possuem uma série de características que possibilitam o desafio das capacidades cognitivas dos alunos, uma vez que os jogadores precisam de memorizar, resolver problemas e colaborar se quiserem ser bem-sucedidos na sua missão (Felicia, 2023, p. 12).

Em suma, existem várias formas digitais e analógicas de capacitar os alunos sendo que a mais importante é a capacidade de monitorizar os progressos dos alunos e adaptar as estratégias pedagógicas de forma dinâmica e adequada; por outra via, e através da monitorização correta das aprendizagens é possível que os alunos criem os seus próprios jogos (digitais e analógicos), adquirindo competências valiosas de planeamento, criatividade, comunicação e execução. Esta abordagem é relevante não só para os alunos como também para os professores. É possível aprender, fazendo. Esta atitude empírica, traz muitos benefícios para a aprendizagem; os alunos retêm melhor a informação quando não estão contrariados.

Assim sendo, torna-se imperativo consolidar os métodos digitais e promover a motivação dos alunos, colmatando as falhas que possam existir. Estas falhas não se prendem apenas com os conteúdos tradicionais associados à disciplina de História. Hodiernamente, existem vários objetivos que se pretendem atingir, nomeadamente ao nível cívico e sociocultural. Estes objetivos relacionam-se com a disciplina de História, de tal forma que a “formação para a cidadania” passou a constituir um dos objetivos fundamentais de numerosos sistemas educativos, assumindo a disciplina de História um papel relevante neste sentido.

#### **1.4. Potencialidades e limitações do jogo didático no ensino da História**

Os jogos analógicos e digitais detêm *per se* potencialidades e limitações. Neste capítulo, pretendemos identificar quais as potencialidades e limitações dos jogos digitais e analógicos para uma aula de História.

Cremos que os jogos analógicos, como os jogos de tabuleiro e cartas, oferecem uma experiência mais tátil e interativa, permitindo que os alunos se envolvam fisicamente com o jogo e os seus componentes. Para além deste facto, os jogos analógicos são frequentemente mais acessíveis para o professor. Por outro lado, os jogos digitais oferecem aos alunos uma experiência mais visual e sonora, com gráficos e efeitos sonoros imersivos. Contudo, esses jogos podem ser limitados pela necessidade de dispositivos digitais compatíveis e conexões de internet confiáveis, o que se traduz numa desvantagem para a escola e o professor. Em última análise, a escolha entre jogos



analógicos e digitais depende da forma como o professor introduz o jogo em sala de aula.

#### 1.4.1. Potencialidades e limitações do jogo digital

**Quadro 1- Potencialidades e limitações do jogo digital**

| Potencialidades do jogo digital                                                                                                                                    | Limitações do jogo digital                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aprendizagem ativa</b> - oportunidade de aprender de forma ativa e envolvente, através de eventos históricos onde é desenvolvido o espírito crítico dos alunos. | <b>Incoerências históricas</b> - apesar de alguns jogos serem bastante precisos em alguns aspetos, os eventos históricos são muitas vezes simplificados ou exagerados de forma a tornar o jogo mais atrativo para o jogador.         |
| <b>Personalização da aprendizagem</b> - os jogos podem ser ajustados atendendo às necessidades específicas de cada aluno, permitindo que aprendam ao seu ritmo.    | <b>Falta de contexto histórico</b> - alguns jogos podem fornecer informações limitadas sobre o contexto histórico de determinado acontecimento, o que pode traduzir-se numa compreensão incompleta de determinado período histórico. |
| <b>Estímulo à criatividade</b> - os alunos podem ser criadores das suas próprias histórias e narrativas dentro de um determinado contexto histórico.               | <b>Limitações técnicas</b> - alguns jogos podem ser limitados por questões relacionadas com hardware e software e pela disponibilidade de rede internet, o que pode moldar negativamente a qualidade da experiência do jogador.      |
| <b>Acesso à informação</b> - os alunos podem ter acesso a dados históricos através do jogo.                                                                        | <b>Habilidades tecnológicas</b> - alguns alunos podem não possuir habilidades técnicas suficientes para jogar jogos digitais, o que pode conduzir à exclusão.                                                                        |
| <b>Conexão com o mundo digital</b> - os alunos adquirem capacidades tecnológicas relevantes.                                                                       | <b>Limitações do tempo</b> - alguns jogos podem ser demorados, o que pode dificultar a integração deles no currículo escolar.                                                                                                        |

|                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aumento da motivação</b> - através do jogo, os alunos podem sentir-se mais motivados para adquirir conhecimentos da disciplina de História. | <b>Software ideal</b> - pode ser difícil para o professor encontrar um software adequado à sala de informática ou caso os computadores pessoais dos alunos, não possuam determinadas especificidades, que impeçam os alunos de jogar. |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fonte: A autora a partir de (Felicja, 2023).

O jogo pode conduzir a pequenos espaços de reflexão antes, durante e no final do jogo. Estas reflexões podem ser realizadas através de debates sobre a experiência do próprio jogo e os objetivos de aprendizagem. Para tal, a compreensão da mecânica de jogo é deveras importante, tendo em conta a missão do jogo e os próprios objetivos. A par disso, a organização do jogo deve ser refletida, numa primeira instância, deve ser identificado o cenário mais adequado para os alunos. Através da criação de uma lista de objetivos, ou de uma secção de ajuda dedicada ao esclarecimento de dúvidas por forma a tornar o jogo mais claro para os alunos. Desta forma, os videojogos, podem promover várias competências cognitivas diferentes. Contudo, é necessário ter em conta alguns aspetos.

**Quadro 2 - Aspetos a ter em conta na aplicação de um jogo e Procedimentos apropriados na aplicação de um jogo**

| <b>Aspetos a ter em conta na aplicação de um jogo</b> | <b>Procedimentos apropriados na aplicação de um jogo</b>                           |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Seleção do jogo                                       | Selecionar um jogo adequado para os alunos.                                        |
| Testar o Jogo                                         | Verificar se o conteúdo é adequado aos alunos.                                     |
| Tutorial para os alunos                               | Explicar aos alunos em que consiste o jogo e qual o contexto em que será aplicado. |
| Conteúdo                                              | Assegurar que o conteúdo do jogo deve ser educativo.                               |
| Apresentar do jogo                                    | Apresentar a missão e objetivos do jogo.                                           |
| Interface do utilizador                               | Assegurar que o jogo é intuitivo e fácil de usar.                                  |

|                          |                                                                                                                               |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gravar e carregar o jogo | Assegurar que os alunos gravam o nível onde estão e consigam retomá-lo.                                                       |
| Áudio                    | Ter em atenção o volume do áudio do jogo/ou optar pelo sistema mute (sem som).                                                |
| Monitorização            | Acompanhar o progresso dos alunos e identificar as áreas que têm mais dificuldades.                                           |
| Linguagem                | Assegurar que o nível de linguagem é adequado à faixa etária dos alunos.                                                      |
| Tempo                    | Estimar o tempo para concluir os desafios do jogo.                                                                            |
| Objetivos                | Assegurar a sua clareza que os alunos devem realizar.                                                                         |
| Pessoas com deficiência  | Verificar se o jogo é possível de ser jogado com todos os alunos, de forma a não excluir nenhum aluno.                        |
| Segurança                | Alertar os alunos para medidas simples de segurança na Internet.                                                              |
| Progresso                | Exibir de forma visível a pontuação ou a barra de progresso.                                                                  |
| Feedback                 | Fornecer feedback aos alunos de forma objetiva, mas empática.                                                                 |
| Ajuda                    | Criar uma secção de ajuda ou incluir informações abrangentes que possam ser impressas e distribuídas antes de iniciar o jogo. |

Fonte: A autora a partir de (Felicia, 2023).

#### 1.4.2. Potencialidades e limitações do jogo analógico

**Quadro 3 - Potencialidades e limitações do jogo analógico**

| Potencialidades do jogo analógico                                                                                                                                  | Limitações do jogo analógico                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aprendizagem ativa</b> - oportunidade de aprender de forma ativa e envolvente, através de eventos históricos onde é desenvolvido o espírito crítico dos alunos. | <b>Incoerências históricas</b> - apesar de alguns jogos serem bastante precisos em alguns aspetos, os eventos históricos são muitas vezes simplificados ou exagerados de forma a tornar o jogo mais atrativo para o jogador.         |
| <b>Personalização da aprendizagem</b> - os jogos podem ser ajustados atendendo às necessidades específicas de cada aluno, permitindo que aprendam ao seu ritmo.    | <b>Falta de contexto histórico</b> - alguns jogos podem fornecer informações limitadas sobre o contexto histórico de determinado acontecimento, o que pode traduzir-se numa compreensão incompleta de determinado período histórico. |

|                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Aumento da Motivação</b> - os jogos podem resultar numa ferramenta de motivação, de forma a tornar o conteúdo mais interessante                                                                    | <b>Limitações de acesso</b> - as escolas podem não ter recursos financeiros para comprar jogos analógicos.                                                                                                |
| <b>Aprendizagem colaborativa</b> - os jogos promovem a colaboração e comunicação entre os alunos, quando jogados em grupo.                                                                            | <b>Limitações de recursos</b> - os jogos podem exigir recursos, como por exemplo, equipamentos e materiais, além de um espaço físico para realizar o jogo, o que pode ser um entrave para muitas escolas. |
| <b>Desenvolvimento cognitivo</b> - os jogos podem ajudar a desenvolver capacidades cognitivas de análise, de resolução de problemas, desenvolvimento do pensamento crítico e aumento da criatividade. | <b>Dificuldade de armazenamento</b> - os jogos podem ser de grandes dimensões, o que pode condicionar o seu armazenamento e transporte <sup>2</sup> .                                                     |
| <b>Aprendizagem lúdica</b> - os jogos permitem que os alunos aprendam de forma lúdica, tornando as aulas mais apelativas e mais eficazes.                                                             | <b>Dificuldade de atualização</b> - os jogos podem não estar atualizados, o que pode levar ao condicionamento da aprendizagem.                                                                            |
| <b>Flexibilidade</b> - os jogos podem ser personalizados e adaptados aos alunos, o que permite ao professor trabalhar diferentes níveis de aprendizagem.                                              | <b>Limitação de linguagem científica</b> - os jogos podem deter uma linguagem pouco científica ou desadequada ao contexto de sala de aula, o que condiciona a aprendizagem.                               |
| <b>Competências sociais</b> - os jogos podem ajudar os alunos a aprender a trabalhar formas de comunicação e resolução de conflitos.                                                                  | <b>Limite de duração</b> - os jogos apresentam um tempo mínimo de duração que pode se revelar insuficiente, tendo em conta a aplicação em sala de aula.                                                   |
| <b>Pensamento crítico</b> - os jogos podem estimular o pensamento crítico nos alunos, através da tomada de decisões estratégicas <sup>3</sup> .                                                       | <b>Dificuldade de enquadramento</b> - os jogos possuem narrativas que podem ser desajustadas tendo em conta os conteúdos programáticos.                                                                   |

Fonte: A autora a partir de (Felicja, 2023).

Em suma, os três quadros (Quadro 1, 2 e 3) reúnem um conjunto de passos e orientações que pretendem guiar o professor caso pretenda aplicar um jogo digital ou analógico no contexto sala de aula.

O próximo capítulo, será dedicado ao enquadramento prático do relatório de estágio, onde será apresentada a Escola Básica e Secundária de Águas Santas e a turma selecionada para o estudo.

<sup>2</sup> Este quadro foi criado tendo por base a obra (Felicja, 2023, p. 35).

<sup>3</sup> Esta tabela foi criada tendo por base a obra (Priscila, 2023, p. 35).

## 2. As Peças do jogo: A Escola e a turma

Neste capítulo, será apresentada a Escola Básica e Secundária de Águas Santas e a turma do 7.º ano que constituiu a amostra deste estudo de investigação-ação.

### 2.1. A Escola

A Prática de Ensino Supervisionada (PES) decorreu de setembro de 2022 a maio de 2023. A escola selecionada para a realização da PES foi a Escola Básica e Secundária de Águas Santas, localizada na freguesia de Águas Santas, no concelho da Maia, no distrito do Porto. A freguesia de Águas Santas é uma das mais populosas freguesias do concelho da Maia, privilegiada por uma boa localização e uma boa rede de transportes públicos que conheceu nos últimos anos uma significativa expansão urbanística e populacional.

Esta freguesia, inicialmente sustentada pela economia rural, foi desenvolvendo-se tanto ao nível do comércio como ao da indústria, na qual se destaca a empresa *Cerealis*. A sua população compreende uma faixa etária jovem significativa: de acordo com os censos de 2021, a faixa etária entre os 0 e os 19 anos totaliza os 28,603 indivíduos, o que em termos relativos perfaz os 21,1% de toda a população concelhia<sup>4</sup>.

A Escola Básica e Secundária de Águas Santas está inserida no Agrupamento de Escola de Águas Santas, desde 2008, como sendo escola-sede de mais cinco escolas: EB1/JI de Moutidos; EB1 de Moutidos; Centro Escolar da Pícu; Centro Escolar da Gandra; e Centro Escolar do Corim. A EBSAS destaca-se neste agrupamento por ser a única onde se leciona o Ensino Secundário e por ser a que maior número de alunos possui em relação às restantes que se enquadram neste agrupamento.

Sobre a comunidade estudantil, esta caracteriza-se atendendo às particularidades já evidenciadas acerca da freguesia de Águas Santas e relacionando-a com o seu aumento demográfico, que se deveu a um fenómeno de atração devido à sua localização privilegiada e a uma boa rede de transportes. Neste quadro, destacam-se as famílias de outras nacionalidades, com particular destaque para as nacionalidades venezuelana e brasileira, assim como famílias de diferentes etnias, como a cigana. Tudo

---

<sup>4</sup> Cf. Dados demográficos do concelho da Maia em: [https://censos.ine.pt/xportal/xmain?xpgid=censos21\\_populacao&xpid=CENSOS21](https://censos.ine.pt/xportal/xmain?xpgid=censos21_populacao&xpid=CENSOS21) [consultado a 15/04/2023].

isto leva a que exista uma grande diversidade cultural e heterogeneidade populacional, que se reflete na população escolar. Atualmente, a EBSAS acolhe cerca de 1835 alunos, distribuídos por 87 turmas, 279 professores e 78 funcionários.

Figura 1 - Quadro do Agrupamento de Escolas de Águas Santas.

| <div>  <b>AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ÁGUAS SANTAS - QUANTOS SOMOS EM 2022/2023</b> </div> |                  |               |                        |      |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------|------------------------|------|----------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------|--|----|--|--|
| ESCOLA BÁSICA E SECUNDÁRIA DE ÁGUAS SANTAS – 2022/2023                                                                                                                    |                  |               |                        |      |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
| CICLO                                                                                                                                                                     | ANO              | N.º de Turmas | N.º de Alunos<br>F e M |      | PROFESSORES                                              | FUNCIONÁRIOS |                                       |  |    |  |  |
| 2.º Ciclo                                                                                                                                                                 | 5.º Ano          | 9             | 100                    | 201  | Pré + 1.º Ciclo<br>(13) + (52)                           | 65           | Assistentes Técnicos                  |  | 13 |  |  |
|                                                                                                                                                                           | 6.º Ano          | 10            | 122                    | 235  | 2.º Ciclo                                                | 35           | Assistentes Operacionais<br>(20 + 40) |  | 60 |  |  |
|                                                                                                                                                                           | TOTAL 2.º ciclo  | 19            | 222                    | 436  | 3.º Ciclo e Ensino Secundário + Especial<br>(166) + (13) | 179          | Técnico Superior                      |  | 5  |  |  |
|                                                                                                                                                                           |                  |               | 101                    |      |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
| 3.º Ciclo                                                                                                                                                                 | 7.º Ano          | 10            | 106                    | 219  |                                                          | 279          |                                       |  | 78 |  |  |
|                                                                                                                                                                           | 8.º Ano          | 11            | 106                    | 231  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | 9.º Ano          | 11            | 116                    | 245  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | TOTAL 3.º ciclo  | 32            | 328                    | 695  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
| Secundário                                                                                                                                                                | 10.º Ano         | 12            | 116                    | 244  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | 11.º Ano         | 12            | 102                    | 204  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | 12.º Ano         | 12            | 127                    | 256  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | TOTAL Secundário | 36            | 345                    | 704  |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |
|                                                                                                                                                                           | TOTAL            | 87            | 895                    | 1835 |                                                          |              |                                       |  |    |  |  |

| DADOS DO AGRUPAMENTO |  |                     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|----------------------|--|---------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| N.º Total de Turmas  |  | N.º Total de Alunos |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 133                  |  | 1408                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                      |  | 1466                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|                      |  | 2874                |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

| 1.º CICLO | MOUTIDOS      |               | CORIM         |               | GANDRA        |               | PÍCUA         |               |               |               |               |               |
|-----------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
|           | N.º de Turmas | N.º de Alunos | N.º de Turmas | N.º de Alunos | N.º de Turmas | N.º de Alunos | N.º de Turmas | N.º de Alunos | N.º de Turmas | N.º de Alunos | N.º de Turmas | N.º de Alunos |
| Pré       | 3             | 38            | 3             | 32            | 4             | 44            | 2             | 23            | 12            | 137           | 137           | 275           |
| 1.º Ano   | 2             | 22            | 2             | 21            | 3             | 30            | 2             | 13            | 9             | 86            | 86            | 187           |
| 2.º Ano   | 2             | 22            | 2             | 21            | 3             | 31            | 2             | 13            | 8             | 102           | 102           | 182           |
| 3.º Ano   | 2             | 25            | 2             | 19            | 2             | 23            | 3             | 31            | 9             | 98            | 98            | 209           |
| 4.º ano   | 2             | 23            | 2             | 22            | 2             | 25            | 2             | 20            | 8             | 90            | 90            | 186           |
| TOTAL     | 11            | 130           | 11            | 122           | 14            | 161           | 10            | 100           | 46            | 513           | 513           | 1039          |

Fonte: Agrupamento de Escolas de Águas Santas, 2022.

A Escola Básica e Secundária de Águas Santas tem as suas instalações na Rua Nova do Corim, na freguesia de Águas Santas. As suas atuais infraestruturas são o produto final das diferentes intervenções e remodelação. Deve-se realçar em particular as obras levadas a cabo pela Parque Escolar, há cerca de uma década (2007/2008), que vieram requalificar e modernizar a escola. Desta intervenção, resultou a ampliação da escola com a criação de dois novos edifícios, duas salas de ginástica, incluindo balneários, vestiários e espaços de apoio, a completa remodelação dos blocos de aulas pré-existent e a reabilitação das zonas de lazer exteriores, incluindo as desportivas. Em relação às estruturas mais recentes, foi construído um pavilhão central destinado às áreas administrativas (por exemplo, os gabinetes dos professores), um anfiteatro, um

auditório, uma sala polivalente que alberga o bufete e cantina, vários gabinetes especializados (nomeadamente os de Atendimento aos encarregados de educação, Educação Especial, Sala PTE, Centro de Formação), salas de aula indiferenciadas e específicas (TIC, laboratórios para as ciências experimentais) e salas de trabalho e de pausa para docentes e não docentes.

Neste edifício também se localiza a biblioteca, inserida na rede de bibliotecas escolares, em conjunto com a biblioteca escolar do Centro Escolar da Gandra, que se reveste de uma particular importância: no fomento de hábitos de leitura; desenvolvimento das competências relacionadas com as tecnologias da informação; na diversificação e pesquisa de fontes de informação; sendo utilizada também para lazer nos tempos livres por parte dos alunos.

No segundo pavilhão, construído de raiz durante as obras empreendidas, encontram-se as salas de aulas de tipologia variada e uma das salas do Centro de Apoio à Aprendizagem. A outra sala do Centro de Apoio à Aprendizagem está instalada, desde o ano letivo de 2015/16, numa sala adaptada para o efeito, sendo que, no ano letivo de 2019/20, foi adaptada uma nova sala para reforçar esse centro.

A Escola encontra-se equipada com uma estufa que resultou da candidatura da escola ao Prémio Escolar Montepio Geral, edição 2014, com o projeto “Delícias de Estufa”. Foi congratulada com o primeiro prémio, o que permitiu a concretização deste projeto já no ano letivo de 2015/16. Esta estufa tem um carácter excecional, pois está adaptada de forma a receber todos os alunos, incluindo os portadores de algum tipo de obstáculo à aprendizagem. Fomenta a concretização de atividades transdisciplinares centradas na proteção ambiental/desenvolvimento sustentável e no incremento da consciência cívica.

Nos últimos anos, também fruto de uma proposta vencedora apresentada por parte de um grupo de alunos da escola no âmbito do Orçamento Participativo das Escolas, foi requalificado um espaço exterior (junto à reprografia). Outro espaço exterior (junto ao Pavilhão A3) foi igualmente requalificado de forma a ampliar os espaços abrigados destinados aos alunos e a proporcionar-lhes algumas atividades de recreação.

Salienta-se também a ação da associação de pais que contribui ativamente para a aquisição de mobiliário exterior que foi colocado nestes espaços.

A oferta curricular da escola no que respeita ao Ensino Secundário compreende: Cursos Científico Humanísticos; Línguas e Humanidades; Ciências e Tecnologias; Ciências Socioeconómicas; Artes Visuais; e os Cursos Profissionais - Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos; Técnico de Turismo; Técnico Comercial; e Técnico de Auxiliar de Saúde. Esta escola além do ensino secundário conta ensino básico (do 5º ano ao 9º ano de escolaridade). A coordenação dos cursos compete ao Diretor, que conta, para o efeito, com o apoio de um assessor técnico pedagógico - o Coordenador dos Cursos Profissionais/CEF. As equipas pedagógicas que são coordenadas por um Diretor de Curso, são formadas por Professores/Formadores das diferentes disciplinas e podem integrar formadores externos para a lecionação de disciplinas de áreas específicas.

No que respeita à Formação em Contexto de Trabalho (FCT), no contexto do Ensino Profissional constitui uma componente importante desta tipologia de formação, pois visa a aquisição/desenvolvimento de capacidades técnicas, de organização e, relacionais pertinentes para o perfil de desempenho à saída do curso frequentado pelo aluno que, assim, tomam contacto com empresas ou outras organizações, através de experiências de trabalho ao longo da formação e via estágio. Estes cursos não só têm uma forte ligação ao mundo do trabalho, como também possibilitam o acesso à formação pós-secundária ou ao Ensino Superior.

A oferta extracurricular é diversa, existem várias iniciativas desenvolvidas, quer pela escola, quer pelo agrupamento. Destes destacamos o Jornal “O Crescer”, criado inicialmente em 1984 em formato físico e, a partir de 2010, em suporte digital. Funciona como um *blog*, com publicação diária de notícias que também são feitas na página de *Facebook* do agrupamento; Blog das Artes Visuais, com quatro anos de existência, onde se publicam os trabalhos que os professores do núcleo de Artes Visuais consideram de relevância, além de reportagens fotográficas das exposições realizadas. Também são publicadas as páginas temáticas relacionadas com as artes que possam ter interesse para os alunos e a comunidade escolar em geral.



Compõem também as atividades extracurriculares: o Grupo de teatro “Q’Cena!”, formado desde o ano letivo 2013/2014, destinado a desenvolver interações através da linguagem corporal e verbal; o Clube de Leituras, iniciado no ano letivo 2007/08, que satisfaz não só as ambições dos alunos, mas também dos professores, promovendo o hábito da leitura; o Clube de Francês, que procura ser um meio de motivar e mobilizar os alunos para a língua e cultura francesa; e, por fim, o Projeto de Sustentabilidade Ambiental que visa consciencializar a comunidade escolar para o impacto ambiental e levar a uma reflexão e mudança de comportamentos.

A nível do plano tecnológico, a escola dispõe de uma boa rede de videoprojetores de teto recentemente renovados, com boa qualidade de som e de imagem e de uma boa rede de internet, que dá apoio a todos os professores e alunos. As salas estão acompanhadas de um computador e de um quadro interativo/quadro.

O projeto educativo em vigor (2019-2023) está assente numa base humanista e inclusiva com foco na componente de Cidadania e Desenvolvimento. O projeto educativo destaca também a consonância e antecipação da legislação. Como é o caso do:

- i) o Dec-Lei 55/2018 destaca o atual cenário de globalização e de desenvolvimento tecnológico em aceleração e ressalta que a sociedade vai ter de enfrentar um futuro de difícil previsão, mas indubitavelmente exigente e estimulante para o desenvolvimento humano. Mais, remete-nos para a importância de todos os intervenientes por forma a dar resposta àqueles desafios, designadamente à implementação uma escola mais inclusiva, num coerente cruzamento com o Dec-Lei 54/2018 e a Lei no 116 de 2019.
- ii) o Perfil dos alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória sublinha que, agora mais do nunca, é crucial e determinante refletir sobre como a Escola vai enfrentar os desafios deste novo tempo e como vai resolver as diversas questões que estes suscitem. Citando o documento, “Perante os outros e a diversidade do mundo, a mudança e a incerteza, importa criar condições de equilíbrio entre o conhecimento, a compreensão, a criatividade e o sentido crítico. Trata-se de formar pessoas autónomas e responsáveis e cidadãos ativos” (AESCAS, 2022, p. 3).

Assim, a missão deste agrupamento torna-se num espaço de aprendizagem, de interação e de inclusão. Sendo os seus princípios: Humanismo, Autonomia, Flexibilidade, Inclusão e o Voluntarismo.

Como elementos positivos da Escola Básica e Secundária de Águas Santas estão a liderança forte, estável, partilhada e em articulação com a comunidade educativa; a abertura face à mudança e inovação; a oferta educativa diversificada; a aposta no Ensino profissional; a mobilização e envolvimento da comunidade educativa; a conceção de Escola como um espaço de dinâmicas multinível; o clima de escola e a sua relação com o meio; a existência de uma cultura de autoavaliação e de melhoria contínua e de uma política de equidade e justiça; e o envolvimento da comunidade escolar em projetos.

Como pontos de melhoria estão designados o aumento da qualidade de ensino e da aprendizagem assente numa abordagem multinível; uma maior articulação curricular/articulação entre ciclos; o incremento do trabalho colaborativo e interdisciplinar; o exercício efetivo de autonomia e flexibilidade curricular; a garantia de uma escola verdadeiramente inclusiva; a promoção do sucesso/resultados escolares; e a melhoria na gestão da disciplina na sala de aula; para além do incremento da qualidade dos apoios educativos.

## **2.2. A turma**

Durante a realização do estágio lecionei o 7.º ano do ensino regular e o 12.º ano dos cursos profissionais de Comércio e de Turismo. Porém, optei por aplicar as minhas experiências pedagógicas no 7.º ano de escolaridade na disciplina de História, visto que nas turmas de 12.º ano lecionei a disciplina Área de Integração e não a disciplina de História.

Foi possível traçar um perfil da turma do 7.º ano de História, através das reuniões com o diretor de turma e as reuniões com o professor orientador da escola. A turma é constituída por 20 alunos, oriundos de várias turmas do sexto e de uma do 7.º ano deste agrupamento. Dos 20 alunos da turma: 14 transitaram para o sétimo ano sem qualquer nível inferior a três; 3 transitaram com um nível inferior a três; 2 transitaram com dois níveis inferiores a três; e 1 aluno não transitou tendo 6 níveis inferiores a três.

A turma é composta por 10 alunas do género feminino e 10 alunos do género masculino; 3 alunos da turma apresentaram retenções ao longo do seu percurso escolar; 18 são de nacionalidade portuguesa e 2 de nacionalidade brasileira. A idade, da maior parte, dos alunos está compreendida entre os onze e os doze anos, sendo que a média de idades é de 12,04 anos. Quanto à ação social escolar, 4 alunos da turma usufruem de escalão A e 1 de escalão C. Uma aluna da turma usufrui de medidas seletivas de suporte à aprendizagem e à inclusão. Foram propostos para beneficiar de medidas universais de apoio à aprendizagem e à inclusão no presente ano letivo 10 alunos, sendo que a História apenas 1.

Relativamente às reuniões de avaliação intercalar a que tive a oportunidade de assistir, a opinião geral dos professores é de que a turma demonstra um comportamento participativo, por vezes desviante. Existem alguns problemas de disciplina que perturbam o bom funcionamento das aulas, assim como a falta de hábitos/métodos de estudo; a falta de trabalho de casa e falta de material; dificuldades na compreensão/interpretação de enunciados; e dificuldades na expressão oral e escrita; e participação desorganizada.

Quanto às estratégias educativas comuns foram tomadas as seguintes: promoção de atitudes e comportamentos adequados à aprendizagem; recurso à advertência oral (individual ou coletiva) sempre que os docentes considerarem relevantes; cumprimento da planta de sala de aula, fazendo ajustes sempre que se considerar necessário; solicitar a participação dos alunos menos empenhados e mais desconcentrados; e promover os hábitos/métodos de estudo indicando estratégias e fornecendo materiais de estudo.

A utilização dos jogos como método pedagógico teve o intuito de melhorar os resultados dos estudantes, de melhorar o seu comportamento e motivá-los para o ensino da História.

As provas de avaliação escrita, revelam que estes alunos sentem algumas dificuldades na leitura, escrita e interpretação de fontes. Desta forma, a lecionação torna-se um excelente elemento potenciador de várias abordagens, uma vez que

competete ao professor servir-se das melhores estratégias tendo em conta as dificuldades da turma.

A turma, a quem demos especial atenção, aceitou abraçar a experiência e colaborar da melhor maneira possível.

No próximo capítulo, será apresentada a nossa metodologia de análise, tendo em conta uma linha de investigação-ação, onde serão abordadas as nossas planificações, observações e reflexões metodológicas.

### **3. A par e passo: a metodologia investigação-ação**

Para este trabalho decidimos optar por uma metodologia que fosse orientada para a realidade educativa e que nos permitisse uma exploração reflexiva, a par e passo, com vista à resolução de problemas, planificação e introdução de alterações na nossa prática letiva. Por esse motivo optámos pela metodologia de Investigação-ação.

A investigação-ação (IA) é uma metodologia de pesquisa orientada para a reflexão crítica, a ação e a avaliação sistemática, assente na resolução de problemas práticos. Esta abordagem é muitas vezes utilizada nas áreas das ciências sociais e nas ciências da educação, para explorar várias questões sociais complexas ou questões orientadas para uma prática profissional.

É acima de tudo uma metodologia participativa e colaborativa, em que o investigador e os participantes trabalham em conjunto para identificar e implementar soluções para os problemas sentidos; para além disto, é uma metodologia prática e interventiva que não se limita apenas a um campo teórico; associada a um planeamento e a uma realização de intervenções específicas, a investigação-ação tem como objetivo a melhoria das condições sociais ou profissionais. Outra das características deste método é a sua capacidade cíclica, a investigação prevê uma espiral de vários ciclos realizados ao longo do tempo. A investigação-ação tem uma conotação crítica, assente numa procura de melhores práticas e atuando muitas vezes como um agente de mudança. E, por fim, é uma investigação auto-avaliativa, na medida em que se encontra em constante atuação, modificação e avaliação (Coutinho et al, 2009, p. 363).

Esta metodologia tem como objetivo o questionamento das práticas letivas e dos valores inerentes à própria investigação, com vista à compreensão, melhoria e reformulação das práticas implementadas, bem como a análise detalhada dos efeitos da sua intervenção e pistas para o futuro (Coutinho, et al, 2009, p. 363).

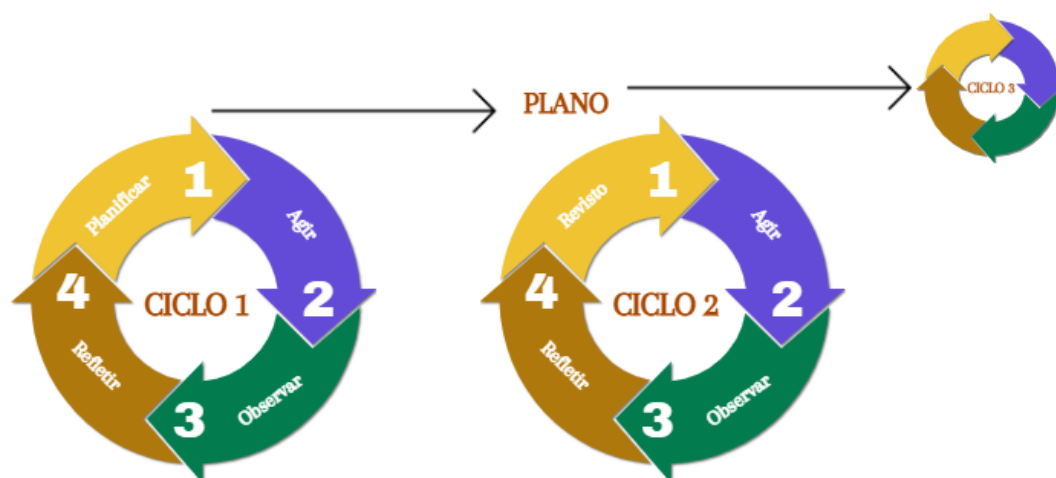
Através da colaboração entre investigadores e participantes, esta metodologia permite uma ação de mudança, assente numa melhoria das práticas implementadas e numa tomada de decisões informadas. Esta base metodológica constitui uma parte fundamental da atividade docente, permitindo uma maior consciencialização crítica por parte do professor através da prática e reflexão, o “essencial na IA (Investigação-ação)

é a exploração reflexiva que o professor faz da sua prática, contribuindo dessa forma não só para a resolução de problemas como também (e principalmente) para a planificação e introdução de alterações nessa mesma prática” (Coutinho, et al, 2009, p. 363).

Em suma, a metodologia estabelecida pretende analisar a nossa prática educativa, estimular o fabrico de decisões e alcançar uma mudança consciente das nossas práticas, com vista à obtenção de um maior conhecimento através de uma base reflexiva da prática letiva.

Neste sentido, e para a constituição do nosso modelo de análise, definimos os quatro elementos da investigação: planificação; ação; observação (direta e indireta); e reflexão (Figura 2). Estes elementos encontram-se associados a um movimento circulatório que conduz à obtenção de novas experiências espirais, provenientes das experiências obtidas através da reflexão.

**Figura 2 - Espiral de ciclo de Investigação-Ação**



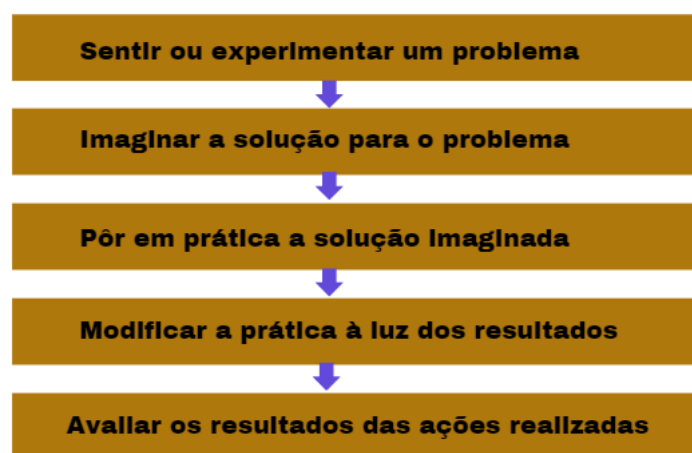
Fonte: A autora a partir de (Coutinho et al, 2019, p. 366).

Esta metodologia encontra-se em constante mudança, não é estanque e não se confina apenas a um ciclo. Para além disso, estes elementos (planificar, agir, observar, refletir) visam uma atitude sequencial que não se repete ao longo do tempo; através de uma sistematização do nosso campo de análise e estudo empírico, exploramos e analisamos

todos os conjuntos de interações ocorridas no nosso processo de análise e observação, de forma a proceder a ajustes e reajuste na investigação problematizada.

Para que tal seja possível, definimos como modelo de análise cinco momentos-chave do processo: *Sentir ou experimentar um problema; Imaginar a solução para o problema; Pôr em prática a solução imaginada; Avaliar os resultados das ações realizadas; Modificar a prática à luz dos resultados* (figura 3). Estes cinco elementos estão associados a uma teoria educativa e ao desenvolvimento profissional, os professores assumem um papel de investigadores e avaliadores do seu trabalho, em todas as etapas do processo, numa base “ação-reflexão”.

**Figura 3 - Modelo de Investigação-Ação**



Fonte: A autora a partir de (Coutinho et al, 2019, p. 371).

Numa primeira etapa, o professor identifica ou é confrontado com um problema; numa segunda parte, elabora uma abordagem com vista à resolução de determinada problemática; num terceiro ponto, o professor deve agir, ou seja colocar em prática na aula a abordagem selecionada; numa quarta parte, o professor deve avaliar as ações preconizadas e, por último, na quinta etapa, o professor deve, com base na sua experiência, repensar novas abordagens de forma a melhorar o processo de ação e fabricação de resultados.

Nos próximos subcapítulos, serão exploradas de forma detalhada as fases que compõem o nosso processo de investigação-ação: planificação; ação; observação direta e indireta e reflexão.

### **3.1. Passo 1: A planificação**

Para a primeira fase, a planificação, decidimos apresentar os jogos desenvolvidos ao longo do nosso estágio curricular: os *quizzes* através das aplicações *Kahoot!*, *Genial.ly* e *Neardpod*; e os jogos analógicos, de cariz mais comercial, o *Lusitania*, o *Supertmatik* e o *Kingdomino*; e o *Senhor do feudo: conquista o teu lugar*, desenhado especificamente para o contexto de sala de aula.

Neste ponto, serão apresentadas as plataformas digitais selecionadas para a criação de jogos digitais aplicados em contexto de sala de aula.

#### **3.1.1. Kahoot!**

A aplicação *Kahoot!*, em modo quiz, possibilita que o professor aplique uma série de questões fechadas (escolha múltipla, verdadeiro ou falso, entre outras tipologias) com recurso ao quadro, em detrimento do tradicional uso do papel para responder às questões colocadas.

Este recurso didático permite avaliar o conhecimento dos alunos de uma forma mais dinâmica e interativa.

Para a realização da atividade devemos ter em conta, num primeiro momento, a temática que queremos ver desenvolvida, elaborar as questões que queremos colocar no jogo e as competências que pretendemos avaliar.

A mecânica de jogo é simples e intuitiva: o professor deve projetar na tela o *pin* de acesso ao jogo; os alunos conseguem colocar nos seus telemóveis/tablets e/ou computadores, de forma a conectar-se com o jogo. Caso os alunos não detenham estes instrumentos tecnológicos, o docente pode optar por projetar na tela o jogo e fornecer aos alunos cartões com cores e/ou letras das respostas, ou através dos cartões *plickers*, de forma a promover a participação dentro do espaço sala de aula.



Depois de acederem ao jogo, os alunos podem entrar em modo de competição, e vencer o jogo com o maior número de pontos possível. O jogo pode ser jogado individualmente, em pares e/ou em grupo, cabendo ao professor esta escolha.

A plataforma *Kahoot!* possibilita que os alunos entrem num jogo de competição, com o objetivo de demonstrar os seus conhecimentos sobre determinado tema, numa tentativa de conquistar o primeiro lugar do pódio.

Uma vez que os alunos já conhecem o *Kahoot!* e numa tentativa de trazer um conteúdo mais interativo e animado à aula, decidimos apresentar a próxima plataforma de jogo.

### **3.1.2. Genial.ly**

A aplicação *Genial.ly* é uma plataforma que permite a criação de conteúdo interativo e animado. Tal como acontece com a aplicação *Kahoot!*, os professores podem criar o seu jogo digital, a novidade reside no seu design apelativo e no leque de possibilidades que a plataforma oferece tanto na criação de imagens, infográficos, apresentações como também na criação de microsites e mapas que possuem níveis significantes de interatividade e animação.

A aplicação pode ser utilizada de forma fácil e rápida e não requer conhecimentos de design e programação.

Assim como no *Kahoot!*, para a realização da atividade, devemos selecionar a temática que pretendemos ver desenvolvida, elaborar as questões para jogo e as competências que queremos ver desenvolvidas.

A mecânica de jogo também é simples e eficaz: o professor deve projetar na tela o jogo, para que os alunos consigam visualizar as perguntas e respostas. O jogo pode ser jogado individualmente, em pares e/ ou em grupo, mas ao contrário da aplicação anterior, não existe nenhum Pin de jogo associado. O professor pode optar pelo sistema de cartões semelhante aos anunciados anteriormente.

Deste modo, este recurso didático permite analisar o conhecimento dos alunos de uma forma mais interativa e descontraída.

Apesar do seu grafismo ser mais apelativo que o *Kahoot!*, não o conseguimos reproduzir no telemóvel. Outra das nossas preocupações está na extração mais eficaz dos dados das respostas, e isto leva-nos à nossa próxima plataforma.

### **3.1.3. Nearpod**

A aplicação *Nearpod* permite ao professor criar um jogo interativo, de tipologia *Quiz*, com uma boa qualidade gráfica e possibilita que o jogo seja jogado em diferentes momentos, basta ter acesso ao código do jogo, os alunos podem voltar ao ponto de partida. O objetivo do jogo é que os alunos consigam escalar a montanha de perguntas, de forma a conquistar o seu lugar no pódio, quantas mais perguntas os alunos acertarem mais hipótese têm de conquistar o seu lugar no pódio.

Este recurso didático permite uma rápida extração de dados dos jogadores, contabiliza automaticamente o número de respostas corretas e erradas, quais as perguntas que os jogadores mais vezes erraram, entre outros exemplos, que fazem desta aplicação uma ótima ferramenta de trabalho para o professor, que identifica de forma mais clara as dificuldades de cada aluno.

Tal como nas aplicações anteriores, para a realização deste tipo de jogo devemos selecionar o tema que pretendemos desenvolver, introduzir as questões e analisar as competências que pretendemos avaliar.

A mecânica de jogo também é simples: o professor deve reproduzir na tela o pin de acesso ao jogo, para que os alunos consigam aceder ao jogo através dos seus telemóveis/tablets e/ou computadores. A partir do momento que acedem ao jogo, cada aluno poderá criar o seu avatar e começar a jogar. Caso os alunos não sejam munidos de ferramentas digitais, o professor pode projetar na tela o jogo e fornecer aos alunos cartões com cores e/ou letras das respostas, ou através dos cartões *plickers*.

Depois de acederem ao jogo, os alunos podem entrar em modo de competição, e escalar a montanha de perguntas, de forma a vencer o jogo com o maior número de respostas corretas. O jogo pode ser jogado individualmente, em pares e/ou em grupo, cabendo ao professor esta escolha.

Todavia, é necessário ter em conta os diferentes ritmos de leitura e respostas dos alunos. Os alunos que terminarem o primeiro jogo, podem voltar a jogar em qualquer momento e em qualquer espaço desde que estejam ligados a uma rede de Internet e tenham consigo o código de acesso, o que pode resultar muito bem para revisões de conteúdo, como também como estratégia de trabalho de casa.

O facto de a aplicação permitir a extração de dados dos alunos de forma rápida, permite que o professor identifique as dificuldades dos alunos e atue nesse sentido.

Deste modo, a plataforma *Nearpod* permite que os alunos entrem num jogo de competição saudável, com o objetivo de escalar os seus conhecimentos, por forma a conquistar o primeiro lugar do pódio.

Em última análise, as três aplicações (*Kahoot!*, *Genial.ly* e *Nearpod*) fornecem ferramentas essenciais para a criação de jogos digitais, seja pelo seu carácter interativo, pelo seu design atrativo, ou pela celeridade de extração dos resultados, estas três, reúnem um conjunto de ferramentas de trabalho, úteis não só para professores com também para alunos.

#### **3.1.4. *Supertmatik***

O jogo *Supertmatik* permite aplicar um jogo didático, com uma série de questões sobre determinada área e conteúdo. No mercado comercial existem vários *Supertmatik* orientados para áreas e temáticas específicas. Ao nível da disciplina de História, são exemplo o *Supertmatik Quiz Cristianismo* e *Quiz História de Portugal*.

Neste sentido, o jogo *Quiz Cristianismo* potencia a aquisição, ampliação e consolidação de um vasto conjunto de conhecimentos sobre o cristianismo (a vida e os ensinamentos de Jesus de Nazaré, à luz do Novo Testamento). Já o *Quiz História de Portugal* permite a ampliação do conhecimento através de 54 cartas de 378 questões sobre reis, tratados, conquistas, descobrimentos, entre outros.

Este recurso didático permite avaliar o conhecimento dos alunos sob um ponto de vista mais lúdico e interessante. Um dos pontos fortes deste jogo é a possibilidade de os alunos poderem jogar em diferentes graus de dificuldade (quatro graus) que permite ao professor uma melhor orientação dos resultados.

Na aplicação deste jogo, o professor deve selecionar qual o *Supertmatik* que mais se adequa ao conteúdo lecionado. Após a seleção do quiz, o professor deve ler as instruções que acompanham o jogo, neste caso baralhar as cartas e escolher o nível que considera adequado para os alunos. Posteriormente, cada jogador deverá retirar uma carta do baralho, e sem ver o verso, colocar em cima da mesa de jogo. E, desta forma, retira outra carta do baralho e coloca-a na mesa com o verso virado para cima (carta roleta). A “roleta” indica a ordem das questões a serem sorteadas no jogo. Assim, os jogadores devem verificar na “roleta” a letra sorteada e responder à questão identificada. De forma a promover uma boa organização, o jogador que quiser responder à pergunta deverá dizer “SuperT” imediatamente antes da resposta e confirmar no verso da carta se a resposta está correta. Vence o jogador que disser a resposta correta mais rápido que o seu adversário. O jogo termina quando o jogador completar a palavra “SuperT” com as suas cartas.

O jogo está programado para 1 a 4 jogadores, mas pode ser jogado individualmente, mas também pares e/ou em grupo, cabendo ao professor esta escolha. O professor deve supervisionar os jogos e ter em atenção ao cumprimento das regras, de forma a promover um ambiente de competição saudável e justo para todos os alunos.

Em suma, o jogo *SUPERTMATIK* não só possibilita a aquisição, ampliação e consolidação de um vasto conjunto de conhecimentos sobre determinado acontecimento, como também ajuda a promover o trabalho em grupo que é um dos objetivos do nosso trabalho.

### **3.1.5. Lusitania. Veni. Vidi. Vici.**

O *Lusitania. Veni. Vidi. Vici.* é um jogo de estratégia, com conteúdos didáticos e criativos. O jogo compreende um conjunto de 56 cartas (de soldados de 4 províncias diferentes; de mercenários bárbaros; de médicos; de artilheiros; de equipamento e cartas especiais como a do Deus Marte; senador; músico; Júlio César e comandante) e um livrete com a história; objetivo; preparação; turno de jogo; fim do jogo e informação educativa.

O jogo permite que os alunos adquiram competências associadas à noção do território do império romano e dos elementos constituintes: Senadores; Júlio César; à composição do exército romano (legionários; artilheiros, mercenários bárbaros). O jogo desempenha um importante papel ao nível de estratégia, pois concentra em si posições e artefatos de combate utilizados pelos legionários romanos e povos bárbaros; e possibilita o conhecimento dos deuses romanos, promovendo a sistematização e consolidação do conhecimento de forma lúdica e dinâmica.

Neste jogo, o professor deve ler e explicar aos alunos qual a missão do jogo,

“Soam os alarmes em Roma, o grandioso exército do Império perdeu outra batalha na *Lusitania*. O Imperador Júlio César encarrega os seus quatro maiores generais de recrutar e equipar soldados: legionários, médicos, artilheiros e mercenários bárbaros para enfrentar o povo que resiste heroicamente na *Lusitania*. Aos que se juntarem à sua causa, o Imperador promete as maiores riquezas. Há, nos confins da Ibéria, um povo que não se governa nem se deixa governar. Alea jacta est.”

O professor pode aproveitar esta narrativa inicial para contextualizar a época história abordada no jogo e explicar o papel das personagens envolvidas, que na realidade são “figuras históricas reais”, revendo ou iniciando conteúdos diretos trabalhados nas AES sobre o *mundo romano no apogeu do império*, nomeadamente, referir o espaço imperial romano nos séculos II e III e a sua diversidade de recursos, povos e culturas; caracterizar a economia romana como urbana, comercial, monetária e escravagista; compreender que a língua, o Direito e a administração foram elementos unificadores do império; caracterizar o poder imperial acentuando o seu estatuto sagrado e o controlo exercido sobre as instituições políticas; reconhecer os contributos da civilização romana para o mundo contemporâneo; identificar/aplicar os conceitos: império; magistrado; administração; urbanismo; Direito; romanização (AES, 2022, p. 8). Depois de lida a missão e desta exploração inicial, devemos informar os alunos das regras do jogo. Neste jogo os alunos assumem o papel de um general romano a quem o ditador Júlio César ordenou recrutar e equipar um exército de soldados: legionários, mercenários bárbaros, médicos e artilheiros. Vence o jogador que primeiro recrutar um exército cuja pontuação some vinte ou mais pontos de vitória. A informação dos pontos

de vitória das cartas está assinalada no canto superior direito com os seguintes ícones (1, 2, 3). Assim, o professor deve separar as cartas Deus Marte, Comandante (ou Primeiro Jogador) e Músico; baralhar as cartas Soldado, Equipamento, Senador e Júlio César e desse baralho retirar aleatoriamente (sem ver) cinco cartas, às quais junta a carta Músico. Depois de baralhar as 6 cartas e colocá-las viradas para baixo numa pilha no centro da mesa, o professor, deve distribuir 3 cartas por cada grupo, e colocar as restantes cartas perpendicularmente sobre as 6 anteriores e virar as 4 primeiras cartas que estão no centro da mesa.

Cada jogador recebe uma carta Deus Marte que coloca à sua frente com a face colorida virada para cima. A partir deste momento, os jogadores poderão começar a jogar e formar o seu exército.

O jogo está programado para 2 a 4 jogadores, podendo ser jogado individualmente, em pares e/ou em grupo, cabendo ao professor esta escolha. O professor deve supervisionar o jogo e os jogadores, de forma a promover um ambiente de competição saudável.

Apesar do jogo *Lusitania. Veni. Vidi. Vici* promover a aquisição, ampliação e consolidação de conhecimentos sobre o Império Romano, o professor deve ter em conta que o jogo não foi fabricado por Historiadores, podendo ocorrer falhas de linguagem científica, como por exemplo, no caso de apresentarem Júlio César como Imperador Romano, devendo este ser referenciado como ditador.

### **3.1.6. *Kingdomino***

O *kingdomino* é um jogo de estratégia e de exploração de recursos, que potencia a aprendizagem dos conteúdos programáticos.

O jogo compreende um conjunto de 4 peças iniciais, 4 castelos 3D, 48 dominós e 8 reis de madeira.

Este jogo permite que os alunos adquiram competências associadas à expansão do território dos reinos europeus medievais.

Neste jogo, o professor deve ler a introdução que acompanha o jogo,

“És um Rei à procura de novos territórios para expandir o teu reino. Deves explorar diferentes terrenos: campos de trigo, lagos, montanhas, aldeias, florestas e jardins, para encontrar os melhores lotes. Mas cuidado, há outros Reis que cobiçam estas mesmas terras”.

O professor pode servir-se desta narrativa para contextualizar a época história referida no jogo, analisando os conteúdos diretos trabalhados nas Aprendizagens Essenciais sobre *A sociedade europeia nos séculos IX A XII*, por forma a reconhecer a importância da aristocracia guerreira e do clero cristão na regulação da sociedade, dada a fragilidade do poder régio; analisar as dinâmicas económicas e sociais existentes entre senhores e camponeses; compreender como se processavam as relações de vassalagem; e identificar/aplicar os conceitos: aristocracia; feudo; clero; nobreza; povo; servo; vassalo; para o 7.º ano de escolaridade (AES, 2022, p. 10 e 11).

Depois de lida a introdução, o professor deve explicar o objetivo do jogo e começar a sua preparação. Neste jogo o objetivo é a construção de um reino numa grelha de 5x5, ligando os dominós com terrenos iguais. Ganha o jogador que tiver mais pontos conseguidos através dos terrenos e coroas. Os pontos de cada dominó estão assinalados no livrete. Depois de lida a introdução e explicado os objetivos do jogo, o professor deve colocar a caixa do jogo na mesa, e distribuir pelos alunos o rei e a cor correspondente, um quadrado e o castelo da mesma cor. Dependendo do número de jogadores, baralham-se os dominós do jogo.

O jogo está programado para 2 a 4 jogadores, podendo ser jogado individualmente, em pares e/ou em grupo, cabendo a escolha ao professor. O professor deve supervisionar os jogadores, de forma a promover um ambiente de competição saudável e estabelecer o respeito pelas regras do jogo.

Tal como no jogo anterior, o professor deverá ter em conta que o jogo não foi especificamente pensado para o contexto escolar, podendo ocorrer gralhas ou falhas de linguagem científica, que poderão condicionar a aprendizagem dos alunos. Este desafio, leva-nos ao próximo jogo que compreende a criação de um jogo de tabuleiro pensado para os conteúdos programáticos do 7.º ano, de acordo com as aprendizagens essenciais.

### **3.1.7. Senhor do feudo - conquista o teu lugar**

O *Senhor do feudo - conquista o teu lugar* foi um jogo de tabuleiro criado durante o decorrer do estágio, com conteúdos programáticos do 7.º ano e de acordo com as AES: *A península Ibérica nos séculos IX a XII*.

O jogo compreende um tabuleiro A3, quatro peças iniciais, um conjunto de cartas mágicas (camponês e espadas) e uma carta da sorte (Bobo).

O *Senhor do feudo* permite aos alunos consolidarem os seus conhecimentos sobre a sociedade europeia e a Península Ibérica nos séculos IX a XII. Os alunos têm como objetivo responder às questões, de forma a chegar ao Castelo. O jogador que chegar primeiro à última casa - O Castelo, é o grande vencedor.

No início deste jogo, o professor deve ler aos alunos a missão do jogo,

“Na Idade Média, a sociedade peninsular era diferente da dos nossos dias. Consegues identificar as diferenças? Ultrapassa os desafios, explora as fontes, torna-te um mestre medieval e o primeiro a chegar ao castelo”.

Depois de lida a missão, o professor deve informar os alunos das regras do jogo. As cartas mágicas (camponês e espadas) reúnem um conjunto de perguntas sobre a sociedade europeia e a Península Ibérica nos séculos IX a XII. A carta da sorte (Bobo) permite recuar e avançar casas e proibir a próxima jogada ao jogador. Caso a resposta à pergunta das cartas mágicas não seja a correta, o jogador terá de recuar duas vezes no jogo. Se a resposta for válida, o jogador deverá avançar uma casa.

O jogo pode ser jogado individualmente, em pares e/ou em grupo, cabendo ao professor esta escolha.

O professor deve estar presente em todos os momentos do jogo, supervisionando os jogadores e validando as respostas das cartas mágicas (camponês e espadas).

Ao contrário dos jogos anteriores, o professor assume-se como mediador e decisor do jogo, ao validar as respostas corretas e ao ter uma participação ativa na sua explicação, conduz ao desenvolvimento do conhecimento dos alunos sobre a temática apresentada.



O professor pode aproveitar esta narração inicial para dar um contexto da época história exposta no jogo, examinando diretamente os conteúdos assentes nas AES sobre *A península Ibérica nos séculos IX a XII, onde consta o reconhecimento na Península Ibérica da existência de diferentes formas de relacionamento entre cristãos, muçulmanos, e judeus; descrição da formação do Reino de Portugal; relacionar a formação do Reino de Portugal com as dinâmicas de interação entre as unidades políticas cristãs e com a reconquista; referir os momentos-chave da autonomização e reconhecimento da independência de Portugal; e identificar/aplicar os conceitos: condado; independência política; judeu* (AES, 2022, p. 11).

### **3.2. Passo 2: A ação**

No decorrer do ano letivo, realizaram-se dez jogos aplicados à turma do 7.º ano: sete digitais e três analógicos. Estes jogos foram aplicados com diferentes objetivos e em vários momentos de aula, tendo em conta a nossa prática empírica.

O quadro que se segue (Quadro 4) sintetiza as temáticas abordadas em cada jogo, as suas intenções pedagógicas e didáticas, e o momento da aula em que foram realizados.

Desta forma, tivemos como intenção colocar em evidência as seguintes hipóteses: Qual o tipo de jogo mais adequado ao contexto de ensino-aprendizagem? Quais as suas finalidades (estratégia de motivação, exploração, síntese ou instrumento de avaliação)? Qual o melhor momento para a sua aplicação?

Com efeito, decidimos organizar o quadro tendo em conta a temática assente nas AES, bem como os conhecimentos, capacidades e atitudes (AES); tipo de jogo; aplicação; ideias prévias/objetivos; e momento da aula.

#### **Quadro 4 - Os Jogos aplicados à turma do 7º ano**

| <b>Tema (AES)</b>                                    | <b>Subtema (AES)</b>                                                                              | <b>Nome do Jogo</b>                          | <b>Tipo de Jogo</b> | <b>Aplicação</b> | <b>Ideias prévias/objetivos</b>                                                                                                  | <b>Momento da aula</b> |
|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|---------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações | Das sociedades recoletoras às primeiras sociedades produtoras                                     | Trivial Quiz                                 | Digital             | Genial.ly        | Perceber se existe uma boa adesão/interesse da turma nesta forma de aprendizagem por jogo/Aspetos a melhorar para o próximo jogo | Início da aula         |
| Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações | Das sociedades recoletoras às primeiras sociedades produtoras                                     | Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel | Digital             | Genial.ly        | O objetivo é produzir uma síntese                                                                                                | Fim da aula            |
| Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações | Contributos das primeiras civilizações (a partir de exemplos de uma civilização dos Grandes Rios) | Quem quer ser milionário? Antigo Egito       | Digital             | Genial.ly        | O objetivo é produzir uma síntese da aula anterior                                                                               | Início da aula         |

|                                    |                                             |                                                                   |           |           |                                                                                                                         |             |
|------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| A Herança do Mediterrâneo o Antigo | Os gregos no séc. V a.C.: exemplo de Atenas | A Democracia Ateniense Quiz                                       | Digital   | Genial.ly | O objetivo é produzir uma breve síntese/<br>Realização de um questionário na aula seguinte com as perguntas do jogo     | Fim da aula |
| A Herança do Mediterrâneo o Antigo | O mundo romano no apogeu do império         | Lusitania.<br>Vini. Vidi. Vici                                    | Analógico | Tabuleiro | Objetivo síntese da matéria lecionada sobre o Império Romano.                                                           | Toda a aula |
| A Herança do Mediterrâneo o Antigo | O mundo romano no apogeu do império         | Time do Climb -<br>Revisão para o teste de avaliação (2º período) | Digital   | Nearpod   | Revisão matéria lecionada sobre o Império Romano e o culto cristão, para o teste escrito a realizar-se na aula seguinte | Toda a aula |
| A Herança do Mediterrâneo o Antigo | Origem e difusão do cristianismo            | Supertmatik Cristianismo Quiz                                     | Analógico | Tabuleiro | Introdução da temática                                                                                                  | Toda a aula |

|                                                           |                                                                                      |                                                                         |           |           |                                                                                                                                                      |             |
|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica | A sociedade europeia nos séculos IX A XII                                            | Kingdomino                                                              | Analógico | Tabuleiro | O objetivo é realizar uma síntese da matéria lecionada sobre o feudalismo                                                                            | Toda a aula |
| A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica | Desenvolvimento económico, relações sociais e poder político nos séculos XII a XIV   | Os Progressos técnicos e crescimento demográfico dos séculos XII e XIII | Digital   | Genial.ly | Introdução e desenvolvimento da temática                                                                                                             | Toda a aula |
| A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica | A sociedade europeia nos séculos IX a XII / A Península Ibérica nos séculos IX a XII | Revisão para o teste de avaliação - 3.º período                         | Digital   | Kahoot!   | Revisão matéria lecionada sobre a sociedade europeia e a península Ibérica nos séculos IX a XII, para o teste escrito a realizar-se na aula Seguinte | Toda a aula |

|                                                    |                                                                                                                                     |                                        |           |           |                                                                              |             |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------|-----------|------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Portugal no Contexto Europeu dos séculos XII a XIV | Desenvolvimento económico, relações sociais e poder político nos séculos XII a XIV / A cultura portuguesa face aos modelos europeus | Senhor do feudo: conquista o teu lugar | Analógico | Tabuleiro | O objetivo é realizar uma síntese da matéria lecionada durante o 3.º período | Toda a aula |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------|-----------|------------------------------------------------------------------------------|-------------|

Fonte: A autora

Os jogos aplicados estão diretamente relacionados com os temas das Aprendizagens essenciais do 7.º ano. Para o primeiro tema, *Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações* aplicamos três jogos: Trivial Quiz; Os Ritmos mágicos, arte rupestre e arte móvel; e Quem quer ser milionário? Antigo Egito; No segundo tema, *A Herança do Mediterrâneo Antigo*, aplicámos quatro jogos: A Democracia Ateniense Quiz; O Lusitania. Vini. Vidi. Vici.; Time do Climb - Revisão para o teste de avaliação e Supertmatik Cristianismo Quiz; Para o terceiro tema, relativo à *Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica*, aplicamos o jogo *Os Progressos técnicos e crescimento demográfico dos séculos XII e XIII* e o jogo *Revisão para o teste de avaliação (3.º período)*, este último através da plataforma *Kahoot!*. Para finalizar, foi abordado o tema *Portugal no Contexto Europeu dos séculos XII a XIV* através da aplicação do jogo *Senhor do feudo: conquista o teu lugar*, sendo que este jogo por se tratar de um jogo síntese do 3.º período (AES, 2022).

Como tal, pretendemos que a nossa aplicação acompanhe os quatro temas das aprendizagens essenciais, de forma a tornar a nossa investigação-ação mais completa, em número e em variedade; e tendo em conta os diferentes objetivos e *timings* da sua utilização.

Relativamente à versatilidade dos jogos, aplicámos seis jogos digitais e quatro jogos analógicos. Esta versatilidade permitiu que os jogos fossem utilizados como estratégias de motivação (*Trivial Quiz*); de exploração (*Supertmatik Cristianismo Quiz* e *Progressos técnicos e crescimento demográfico dos séculos XII e XIII*); de síntese (*Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel*; *A Democracia Ateniense Quiz*; *Lusitania. Vini. Vidi. Vici.*; e *Kingdomino*); e de avaliação (*Time do Climb - Revisão para o teste de avaliação e Revisão para o teste de avaliação* (3.º período)).

Através da nossa análise conseguimos perceber que os jogos para além de possuírem um carácter motivacional, são bastante eficazes em momentos de síntese de aula, por isso optámos por realizar os jogos *Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel* e *A Democracia Ateniense Quiz*, no final da aula. Os restantes jogos, que serviram de síntese (*Lusitania. Vini. Vidi. Vici.* e *Kingdomino*) foram aplicados na totalidade da aula, dado o seu tempo de duração.

Todavia, por uma questão de calendário escolar, não foi possível aplicar à turma do 7.º ano o jogo *O Senhor do feudo - conquista o teu lugar*. No entanto, devido ao seu valor pedagógico e didático pretendemos no futuro aplicar a outras turmas do 7.º ano.

São vários os autores que reforçam o jogo como estratégia de consolidação de conteúdos, motivação ou preparação para os testes, como é o caso do relatório apresentado pela Catarina Santos, que usou o Kahoot! como estratégia de motivação para o início da aula e forma de consolidação de conteúdos; usou um outro jogo como consolidação de conteúdos e influência para teste de avaliação e um último como motivação para a introdução de uma nova unidade (Santos, 2020, p. 17). No entanto, o que aqui pretendemos foi mostrar não só uma estratégia de motivação, consolidação de conteúdos e preparação para os testes, mas também o jogo como exploração de uma temática, onde o jogo assume o papel principal em toda a aula, sempre de acordo com as aprendizagens essenciais e em comum acordo com as orientações da professora e fichas de trabalho. O jogo além do seu propósito didático possui um carácter essencial no contexto da aprendizagem do aluno. Tal como já mencionado, o jogo é uma atividade que está enraizada na nossa cultura, um importante elemento didático, mas também

resulta num modelo organizador do nosso pensamento, uma vez que nos permite atingir determinados objetivos através da lógica e estratégia.

### **3.2.1. De jogador a criador de jogo**

De forma a promover a autonomia dos alunos, o trabalho em grupo, e estimular a criatividade da turma (Quadro 1 - estímulo à criatividade, p. 30.), foram orquestradas duas rubricas de avaliação: a primeira, resultou na criação de um jogo de perguntas e respostas (*quiz*) e, a segunda, incidiu sobre a construção de um jogo de tabuleiro.

A primeira, decorreu no fim do 1.º período, onde propusemos aos alunos a criação de um quiz, cujo tema foi: Os Gregos no século V a.C.: o exemplo de Atenas (Anexo 11).

Ao nível das regras, cada grupo teve de criar 5 perguntas; cada pergunta tinha de ter várias hipóteses de resposta, sendo que apenas uma seria a correta. Todas as respostas certas e erradas deveriam ser justificadas.

Neste sentido, os alunos foram divididos em grupos de cinco elementos de forma aleatória, cada grupo tinha 30 minutos para selecionar as questões e respostas múltiplas; e os restantes 20 minutos para criar o jogo, através das plataformas digitais (*Kahoot!*, *Genial.ly* e *Nearpod*).

Quanto ao formato, indicamos que poderia ser usado papel/cartolina ou através de aplicações digitais: *Kahoot!*, o *Nearpod* e o *Genial.ly*.

Para a construção do Quiz, os alunos deveriam recorrer à pesquisa de fontes históricas iconográficas (forma de linguagem visual utilizada para representar algum tema) ou documentais presentes no manual adotado pela escola para o 7º ano. As fontes deveriam representar os diferentes aspetos (político, económico, social, cultural, religioso) da Grécia Antiga. Para a seleção de fontes, deveriam ter em atenção o título e a legenda, indicar o autor, justificar a sua escolha e descrever em que contexto/conjuntura foram produzidas.

Foi apresentado à turma a avaliação por domínios “rumo ao Muito Bom”, de forma que os alunos pudessem ter acesso aos parâmetros avaliados. Esta avaliação compreendeu quatro domínios específicos: a compreensão histórica (desenvolvimento

temático e conteúdo a apresentar) com uma ponderação de 40%; a análise de fontes históricas (fundamentação) com 20%; a comunicação em História (saudação inicial e criatividade e discussão) correspondente a 10%; e a relação interpessoal (distribuição das partes e colaboração/cooperação, que equivalente a 30%. Para cada um dos domínios foram apresentados quatro descritores de desempenho: Muito Bom (20-18); Bom (17-15); Suficiente (14-10); e Insuficiente (9-0). Através desta avaliação, os alunos puderam compreender melhor quais os parâmetros avaliados e quais os aspetos a ter em conta na preparação do jogo.

A segunda rubrica, denominada “Vamos criar um jogo de tabuleiro!”, foi pensada para o terceiro período cujo objetivo seria a criação de um jogo de tabuleiro moderno, que posteriormente seria jogado pela turma.

Do ponto de vista temático, os alunos poderiam selecionar qualquer conteúdo programático, lecionado no 7.º ano, assente nas Aprendizagens Essenciais: *Das sociedades recoletoras às primeiras civilizações; A herança do mediterrâneo antigo; A formação da cristandade ocidental e a expansão islâmica; e Portugal no contexto europeu dos séculos XII a XIV.*

Tal como na primeira rubrica, estabeleceu-se uma avaliação por domínios “rumo ao Muito Bom”, de forma que os alunos tivessem conhecimento dos parâmetros avaliados. A avaliação formativa teve por base quatro domínios: a compreensão histórica (desenvolvimento temático e conteúdo a apresentar) que correspondia a 40%; a análise de fontes históricas (fundamentação) equivalente a 20%; a comunicação em História (saudação inicial e criatividade e discussão) correspondente a 10%; e a relação interpessoal (distribuição das partes e colaboração/cooperação, que correspondia a 30%. Os quatro domínios estavam diretamente relacionados com os seguintes descritores de desempenho: Muito Bom (20-18); Bom (17-15); Suficiente (14-10); e Insuficiente (9-0).

Para tal, foi elaborada uma apresentação com a descrição dos objetivos; materiais necessários; passos do projeto; explicação das regras; e avaliação por domínios (Anexo 12).



Ao nível das regras, cada grupo deveria redigir uma lista de ideias para o seu jogo; definir os materiais necessários; criar um protótipo do jogo, desenhando o tabuleiro e os elementos do jogo em papel A4. Com o protótipo pronto, os grupos deveriam testar o jogo com os colegas e ajustar as regras e o design do jogo. No final, deveriam apresentar o jogo criado à turma, que seria posteriormente organizado um campeonato com os jogos criados pelos grupos.

Quanto ao formato, indicamos que poderia ser usado papel; cartolina; lápis; canetas; marcadores; cola; tesoura; dados; entre outros materiais.

Para a construção deste jogo, os alunos deveriam recorrer à pesquisa de fontes históricas iconográficas ou documentais presentes no manual adotado pela escola para o 7.º ano ou em outros recursos disponíveis.

Devido a uma questão de planificação não foi possível aplicar esta rubrica à nossa turma. No entanto, consideramos ser uma boa estratégia para uma futura avaliação.

### **3.3.Passo 3: A observação**

Para este subcapítulo, recorreremos num primeiro momento, à observação direta, ou seja, a uma observação visual do comportamento/ reação dos alunos aos jogos aplicados através da aplicação de uma grelha de observação e da redação de diários de bordo no fim de cada atividade. Num segundo momento, exploramos a observação indireta, através da aplicação de inquéritos por questionário aos alunos sobre o uso de jogos didáticos (digital e analógico).

As nossas observações, direta e indireta, estiveram sempre associadas a um esforço contínuo de adaptação, com o objetivo de melhorar as atividades apresentadas à turma, tendo em conta as características e dinâmicas próprias dos alunos, entendendo assim a plenitude da metodologia da investigação ação tem como fim último e reflexão e alteração de práticas o processo de ensino-aprendizagem.

#### **3.3.1. Observar diretamente**

A observação corresponde a uma recolha de informação sobre determinados acontecimentos estudados em função de várias hipóteses (Campenhoudt et al, 2019, p.

413). Num sentido mais restrito, o termo observação trata-se de um “método particular de recolha de informações que consiste em observar os comportamentos, as práticas ou os modos de vida” (Campenhoudt et al, 2019, p. 413).

Podemos aferir que existem duas formas distintas de observação: a observação participante, que se baseia no estudo de um grupo ou uma comunidade ao longo de um período, em que o observador participa na vida coletiva por forma a compreender os comportamentos e modos de vida a partir do seu interior; e a observação não participante, em que o observador não participa na vida do grupo, limitando-se apenas a uma observação externa.

Para esta análise, vamos focar-nos na observação participante através da criação e implementação de grelhas de observação dos alunos perante a aplicação do jogo didático.

A opção pela criação de grelhas de observação prende-se com o facto de estas constituírem uma ferramenta de apoio para a recolha sistemática de dados que são diretamente observáveis. As grelhas estão associadas a uma tabela onde as variáveis de interesse estão dispostas na vertical e os momentos de observação estão registados na horizontal. A grelha é, portanto, uma ferramenta bastante útil em estudos onde o objetivo é compreender a frequência ou a duração de determinado comportamento ou ação. Estas grelhas são também utilizadas para registar a presença ou ausência de determinadas características de um grupo ou de uma situação.

As grelhas de observação também podem resultar em instrumentos complementares de outras metodologias de extração de dados, como por exemplo, diários de bordo ou inquéritos por questionário. Através desta junção complementar, as grelhas permitem captar comportamentos ou situações que podem não estar visíveis em outras formas de recolha de dados

A seleção da grelha teve por base uma intenção dedutiva: será que os alunos estão motivados para aprender por meio de um jogo? Neste sentido, foi criada a grelha (Quadro 5) tendo em conta as categorias (comportamento, motivação e participação) e os aspetos observados por aluno.

**Quadro 5 - Grelha de observação das aulas**

| Categoria     | Aspetos observador por aluno | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável                  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Bastante Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Atitude adequada             |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Atitude bastante adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Atitude pouco adequada       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Motivado                     |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Bastante Motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco motivado               |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Participa                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa bastante           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

Fonte: A autora

Na categoria do *comportamento* quisemos compreender a responsabilidade e a atitude dos alunos perante um jogo, de forma a perceber se os alunos apresentam maior ou menor comprometimento com as atividades propostas. Para analisar a responsabilidade do aluno, decidimos colocar os seguintes aspetos observáveis (*responsável*, *bastante responsável* e *pouco responsável*). Entendemos por responsável, um aluno comprometido em cumprir as regras e os objetivos do jogo; por bastante responsável, um aluno excede as expectativas demonstrando interesse em aprender e superar os desafios; e por pouco responsável, um aluno que não cumpre as regras e tem dificuldade em assumir responsabilidade pelos próprios atos. Ao nível da atitude perante o jogo, considerámos como atitude adequada um aluno que presta atenção às instruções e cumpre as regras do jogo; como atitude bastante adequada um aluno que demonstra um elevado nível de interesse pelas instruções e que faz questões relevantes sobre o jogo; e um aluno com uma atitude pouco adequada, é um aluno que demonstra falta de interesse, desrespeita as regras e causa distrações e interrupções no jogo.

Para a categoria motivação, quisemos perceber qual o nível de interesse dos alunos perante um jogo, de forma a perceber se os alunos apresentam maior ou menor motivação dependendo do tipo de jogo apresentado. Como tal, optámos por observar três parâmetros: *motivado*, ou seja, um aluno que revela interesse e entusiasmo em

jogar o jogo, tentando alcançar os objetivos e envolvendo-se ativamente durante o jogo; *bastante motivado*, é um aluno ainda mais entusiasmado em participar, demonstrando muita vontade em superar os desafios do jogo e aprender mais; e *pouco motivado*, é um aluno que revela pouco interesse pelo jogo, e demonstra dificuldade em ficar focado nos desafios do jogo.

Já na categoria da participação, tentamos compreender se os alunos participavam de forma comprometida no jogo. Para tal, delineamos os seguintes parâmetros: *participa*, o aluno está ativamente envolvido no jogo; *participa bastante*, o aluno está ativamente envolvido no jogo e procura aprender e desenvolver as suas competências; e *participa pouco*, o aluno está desinteressado e não compreende a proposta do jogo.

Por forma a complementar a nossa observação recorremos à criação de diários de bordo para registo de observações e reflexões acerca de cada jogo. O diário de bordo assume-se como um registo minucioso das atividades, eventos, observações e pensamentos que decorrem ao longo de um determinado período temporal. A utilização de diários de bordo no contexto de sala de aula é uma ferramenta muito valiosa para a investigação, pois permite que os professores acompanhem o desempenho, e a evolução dos alunos ao longo do período letivo; deste modo, os professores podem analisar o empenho dos alunos, as competências e os conhecimentos adquiridos, assim como as dificuldades sentidas ao longo de todo o processo de ensino-aprendizagem.

Os diários de bordo surgiram da necessidade de transcrever os comportamentos observados logo após a observação, atendendo que nem sempre foi possível tomar notas em tempo oportuno. Estes registos diários também possibilitaram que se operassem ajustes e adaptações com o objetivo de melhorar a experiência e aprendizagem dos alunos. E foi com este intuito que decidimos criar os diários de bordo, por forma a refletirmos sobre a aplicação dos jogos, identificando, tanto quanto possível, os pontos fortes a melhorar. Através deste registo, foi possível descrever os comportamentos/reações dos alunos após a aplicação prática da atividade, para que não fossem ignorados aspetos relevantes para a análise.

Este método de observação traz várias vantagens à investigação, como por exemplo, a assimilação de acontecimentos e comportamentos no próprio momento em que estão a ser fabricados; o levantamento de material de análise relativamente espontâneo face a outros modelos, com destaque para os inquéritos por questionário em que as perguntas são suscitadas pelo professor; a possibilidade de analisar a informação com maior profundidade e distanciamento que as grelhas de observação; e a espontaneidade dos acontecimentos face às palavras e escritos proferidos pela turma, previstos na sua linguagem corporal (Campenhoudt et al, 2019, p. 271).

Em suma, o diário de bordo pode constituir uma ferramenta valiosa para os professores no que toca à aplicação dos jogos na sala de aula, de forma a promover uma maior reflexão sobre determinadas abordagens que contribuem para o processo de aprendizagem. Todavia, são precisos vários cuidados no momento da sua redação, isto é, existe uma série de limites e problemas que podem ocorrer na aplicação dos diários de bordo, como a presença do observador, que em alguns momentos pode perturbar a situação observada; o problema do registo, uma vez que nem sempre é possível tomar notas no momento em que ocorre a ação, a solução passa por transcrever os comportamentos observados recorrendo apenas à recordação dos acontecimentos, o que pode ocultar informações úteis para a análise; e o problema da interpretação das observações, a dificuldade pode estar associada a uma questão de interpretação dos acontecimentos ou a um procedimento ainda pouco formalizado no caso da investigação (Campenhoudt et al, 2019, p. 271).

Neste sentido, foram redigidos diários de bordo ao longo do nosso período letivo, com os seguintes elementos: Nome do jogo; data; turma; *Link* do jogo (se aplicável); e, por fim, a descrição da atividade onde consta a nossa observação dos comportamentos dos alunos, aplicação e análise das metodologias operadas (Quadro 6).

## Quadro 6 - Diário de Bordo

Diário de Bordo nº1



|                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                        | As sociedades agropastoris - jogo piloto                                                                                  |
| Data                                                                                                                                                                                                                                | 29/09/2022                                                                                                                |
| Turma                                                                                                                                                                                                                               | 7º                                                                                                                        |
| Link                                                                                                                                                                                                                                | <a href="https://app.genial.ly/editor/63335d9984d036001871f81d">https://app.genial.ly/editor/63335d9984d036001871f81d</a> |
| Descrição da atividade                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                           |
| No dia 29/09/2022, deu-se a aplicação do jogo na turma 7º F composta por 20 alunos (sendo que 1 estava a faltar) cujo objetivo é perceber se existe uma boa adesão/ interesse da turma nesta forma de aprendizagem por jogo (Quiz). |                                                                                                                           |

Fonte: Diário de Bordo n. 91.

### 3.3.2. Observar indiretamente

No sentido de complementar as informações recolhidas através das grelhas de observação e dos diários de bordo, consideramos pertinente recorrer à utilização de um outro elemento de observação, de forma indireta, ou seja, a aplicação de inquéritos por questionário.

O inquérito por questionário constitui um método de recolha de informação bastante útil, onde são aplicadas várias questões padronizadas a um determinado conjunto de população ou amostra. Entende-se por questionário de administração indireta quando o próprio investigador o completa a partir das respostas dadas pelos

entrevistados e de administração direta quando é o próprio inquirido a preencher o questionário (Campenhoudt et al, 2019, p. 413).

Ao longo da nossa prática letiva foram aplicados três inquéritos por questionário à turma do 7º ano.

Os inquéritos foram analisados através de uma análise estatística descritiva e inferencial. A análise estatística constituiu uma ferramenta valiosa na interpretação de dados, através da realização de gráficos e tabelas. Optámos por uma análise estatística descritiva, assente na descrição e resumo de dados; e por uma análise inferencial, onde foi possível extrair conclusões sobre a nossa amostra a partir dos dados levantados, formulando hipóteses importantes para a tomada de decisões.

Os inquéritos foram criados e aplicados através da aplicação *google forms*, enviado por e-mail para a turma, de forma que todos os alunos tivessem acesso ao seu preenchimento.

O primeiro questionário (Anexo 15), apresentado no primeiro período à turma do 7.º ano, incidiu sobre a jogabilidade dos nossos alunos, permitiu-nos perceber se existiam jogadores na turma; onde e com quem jogavam; quais os tipos de jogos que utilizavam; e, se consideravam os jogos uma boa estratégia de motivação e de aprendizagem. Para responder ao inquérito, os alunos tiveram acesso a um texto introdutório sobre o tema do Relatório de Estágio, onde era definido o objetivo e o que se pretendia estudar. Todas as questões éticas, relacionadas com a construção do inquérito por questionário, com a sua aplicação e tratamento dos dados seguiram princípios gerais e universais de desenhos e condução de pesquisas em ciências sociais. O anonimato e a confidencialidade dos dados foram garantidos aos participantes. Os participantes foram informados do objetivo do inquérito por questionário e aceitaram participar.

No que respeita ao aspeto formal das questões do primeiro questionário, as primeiras duas estavam associadas aos dados pessoais dos alunos: idade e género. Seguiram-se mais quatorze questões, 7 de resposta aberta, 2 de resposta fechada, 2 de resposta orientada e 3 de cinco opções (1-Discordo totalmente a 5 - Concordo totalmente). As questões de resposta aberta, possibilitaram uma análise quantitativa,

dado que permitiram que os alunos dessem a sua opinião de forma livre. Todas as respostas tinham obrigatoriedade de resposta, pois era do nosso interesse que os alunos respondessem a todas as questões colocadas.

O segundo questionário (Anexo 16), apresentado no segundo período, teve como intenção perceber a forma como os alunos se relacionavam com o jogo digital, no sentido de compreender quais eram as aplicações digitais que os alunos mais gostavam; quais as aplicações em que sentiram mais dificuldades e se consideravam que a professora deveria continuar a aplicar os jogos como recurso de sala de aula. Tal como no primeiro questionário, os alunos tiveram acesso a uma introdução sobre o tema do Relatório de Estágio, onde era definido o objetivo do estudo. O anonimato foi mantido, de forma a não haver comprometimento das respostas.

Do ponto de vista formal, as primeiras duas questões estavam associadas aos dados pessoais dos alunos: idade e género; e seguiram-se posteriormente onze questões, dez de resposta fechada e uma de resposta aberta, sobre as aplicações utilizadas na sala de aula (*Kahoot!*; *Genial.ly* e *Nearpod*).

O terceiro questionário (Anexo 17) foi apresentado no último período letivo com o objetivo de compreender o interesse dos alunos pelos jogos analógicos, de forma a perceber quais os jogos que mais gostaram de jogar; quais os que sentiram mais dificuldades; e onde sentiram que aprenderam mais, se com os jogos digitais ou analógicos.

Seguindo a mesma linha dos questionários anteriores, os alunos tiveram acesso a um texto introdutório sobre o tema do Relatório de Estágio, onde era definido o objetivo do estudo; e o anonimato foi estabelecido.

Quanto ao aspeto formal das questões, as duas primeiras estavam relacionadas com os dados pessoais dos alunos: idade e género; seguiram-se oito questões, seis de resposta fechada e duas de resposta aberta, sobre a importância do jogo na aprendizagem dos alunos.

No próximo ponto, será dado a conhecer o quarto passo da análise: a reflexão.



### **3.4. Passo 4: A reflexão**

O quarto e último passo da nossa metodologia diz respeito à reflexão da Investigação-ação. A reflexão é o momento fundamental da nossa investigação, através dela, foi possível analisar as informações recolhidas, de forma a compreender as causas dos problemas identificados e apontar possíveis soluções.

Esta reflexão ocorreu de forma contínua e sistemática, uma vez que existiu uma constante recolha de dados, passíveis de serem analisados e avaliados após a aplicação dos jogos; e tendo por base a observação direta e indireta dos acontecimentos.

Estas reflexões foram formalizadas em momentos específicos, como por exemplo, nas aulas de *Iniciação à Prática Profissional*, com a Professora Doutora Cláudia Ribeiro e a Professora Doutora Sara Trindade, tendo sido bastante útil para delinear estratégias e estabelecer objetivos de ação; nas reuniões semanais de orientação, com o Professor Paulo Barros, onde foram discutidos e analisados os dados recolhidos através das grelhas de observação, dos diários de bordo e dos inquéritos. Como tal, as reuniões de orientação semanais foram muito eficazes, para a identificação dos desafios e ajustes ao plano inicial; e nas reuniões estabelecidas com a orientadora do relatório de estágio, a Professora Doutora Helena Vieira, que prestou um apoio fundamental ao longo de todo o percurso letivo, onde foi possível delinear novas estratégias didáticas para o sucesso da aplicação dos jogos didáticos. Para além disto, a reflexão foi pautada por uma atitude crítica e reflexiva de acordo com a realidade da nossa turma do 7.º ano.

Durante a nossa análise, procedemos a um sistemático questionamento das nossas práticas, através da formulação de várias questões, sobre a periodicidade da aplicação dos jogos; momentos em que devem ser aplicados; e a forma como encaramos este recurso, como complemento ou como recurso central; entre outras hipóteses, que permitiram ajustar e melhorar os resultados da nossa investigação.

Estes ajustes só foram possíveis através de uma recolha sistemática da informação, presente nas grelhas de observação, nos diários de bordos e nos inquéritos estabelecidos à turma do 7.º ano.

Através das grelhas de observação foi possível traçar novos ajustes tendo em conta o comportamento, a participação e a motivação da turma para a realização das

tarefas previstas. A partir da leitura dos diários de bordo, foi possível analisar detalhadamente as reações de cada elemento da turma após a aplicação prática da atividade; o facto de retermos as notas dos diários de bordo com um certo afastamento temporal do que foi escrito foi fulcral para traçar um percurso evolutivo. Tal como Campenhoudt, Marquet e Quivy referem, ao “reler as notas do seu diário com o distanciamento que só o tempo permite, ao partilhá-las com os colegas em quem confia, o investigador perceberá melhor o alcance e os limites do seu trabalho e descobrirá nele algumas lacunas que poderá colmatar” (Campenhoudt et al, 2019, p. 271 e 272).

Os inquéritos constituíram um outro elemento importante para a nossa reflexão, através dos inquéritos foi possível repensar as nossas estratégias tendo em conta o gosto da turma pelos jogos e o seu interesse em jogá-los na aula.

Outro aspeto muito importante para a nossa reflexão foi o conhecimento que fomos tendo da turma ao longo do período letivo. No início da nossa prática, havia pouco contacto com os alunos; todavia, com o avançar das aulas, foram crescendo os momentos de empatia e os gestos de cumplicidade com os alunos.

Em suma, a reflexão no método de investigação-ação constituiu uma ferramenta fundamental para a construção de conhecimento sólido e para o caminho da mudança. Através dela, conseguimos identificar os desafios, procurar soluções viáveis, e implementar novas ações, de forma a melhorar a nossa análise.

Desta forma, propomos no próximo capítulo, uma análise detalhada da nossa prática letiva, onde serão explicadas as características de cada jogo, as nossas reflexões e conclusões.

## 4. A análise - jogo a jogo

Neste capítulo, pretendemos dar a conhecer a análise da nossa aplicação prática, bem como, as reflexões e conclusões do nosso trabalho.

### 4.1.A seleção

A seleção das plataformas (*Kahoot!*, *Genial.ly* e *Nearpod*) e dos jogos analógicos (*Lusitania*, *Supertmatik Cristianismo*; *Kingdomino*) prendeu-se essencialmente por duas razões: em primeiro lugar, a importância dos jogos no mercado comercial e, por outro lado, o seu potencial pedagógico e didático no contexto de sala de aula.

Todos os jogos (digitais e analógicos) estiveram em paralelo com as Aprendizagens Essenciais de História do 7.º ano, sendo possível aplicar os seguintes conteúdos temáticos: *Das sociedades recoletoras às primeiras civilizações*; *A herança do Mediterrâneo Antigo*; *A formação da cristandade ocidental e a expansão islâmica*; e *Portugal no contexto europeu dos séculos XII e XIV*.

Tivemos como objetivo principal a escolha de jogos que permitissem adaptações, por isso as plataformas (*Kahoot!*, *Genial.ly* e *Nearpod*) resultaram numa excelente opção, através das diferentes aplicações, pudemos criar jogos didáticos e contribuir para a aprendizagem significativa dos alunos.

Outra das nossas preocupações baseou-se na aplicação dos jogos ao contexto da sala de aula. Nos jogos de tabuleiro (*Lusitania*, *Supertmatik Cristianismo*; *Kingdomino*) tivemos em atenção, para além dos conteúdos previstos, a duração do jogo, para que não ultrapassasse os cinquenta minutos de aula.

Outro fator de decisão foi a aplicação dos jogos em diferentes momentos da aula (início, final e toda a aula) por forma a tirar ilações sobre o melhor momento a aplicar.

Objetivamos também que os jogos digitais fossem de mecânica simples, em formato de quiz, ou no caso dos jogos analógicos, através da gestão de recursos e estratégia, com sistema de pontos, de forma que os alunos percebessem as regras de forma eficaz.

Reunimos um conjunto de jogos com potencial didático e pedagógico, com foco no conhecimento, através da implementação de múltiplos recursos digitais e analógicos;

mas também jogos que pudessem deter capacidades criativas e interessantes, e que pudessem constituir um fator de motivação para a aula de história.

Além do caráter motivador, intentamos aplicar jogos com caráter avaliativo, de síntese e de introdução de conteúdos programáticos. Estas foram as razões para atingir um leque tão vasto e distinto de jogos.

Neste sentido, almejamos transformar os alunos jogadores em alunos criadores de jogo, através das rubricas já mencionadas em capítulos anteriores. Estas rubricas foram fundamentais para desenvolver as capacidades críticas dos alunos e o trabalho em grupo.

Não objetivamos fatigar os alunos com os jogos, pelo contrário, os próprios alunos, ao longo das nossas aulas, perguntaram várias vezes quando poderiam voltar a jogar novamente; essa vontade expressada verbalmente pelos alunos e registada nos diários de bordo, fez-nos tomar opções e tornou as aulas mais eficazes do ponto de vista pedagógico e didático.

Assim sendo, no próximo ponto, passaremos a explicar o nosso modo de ação através da análise descritiva dos jogos adotados.

## **4.2. Jogo a jogo**

Neste ponto, será produzida uma análise, jogo a jogo, sobre a nossa prática letiva, tendo em conta o nosso método de investigação-ação.

### **4.2.1. O jogo piloto - *Trivial Quiz***



Iniciamos a nossa prática pedagógica com a implementação de um jogo piloto (Anexo 1), com a intenção de perceber se existia uma boa adesão e interesse da turma neste tipo de aprendizagem por jogo e também como possibilidade de melhoria de aspetos para o próximo jogo.

Para este jogo tivemos como pressuposto pedagógico-didático, abordar o tema "Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações", mais especificamente "Das sociedades recoletoras às primeiras sociedades produtoras", com vista à compreensão dos diferentes sentidos de evolução nas sociedades recoletoras/ caçadoras e agropastoris; bem como a identificação dos conceitos: modo de vida recoletor; modo de vida produtor; sedentarização (AES, 2022, p. 6).

O jogo piloto foi aplicado no início da aula, de forma individual, aos 19 alunos da turma, sendo que um aluno estava a faltar. No início da aula, pedimos que os alunos escrevessem o sumário e só depois iniciamos o jogo. Como nem todos os alunos tinham telemóvel e de forma a promover a participação de todos, optámos por entregar a cada aluno três cartões (azul, vermelho e verde) para que eles pudessem levantar a cor que considerassem correta no momento de responder às questões.

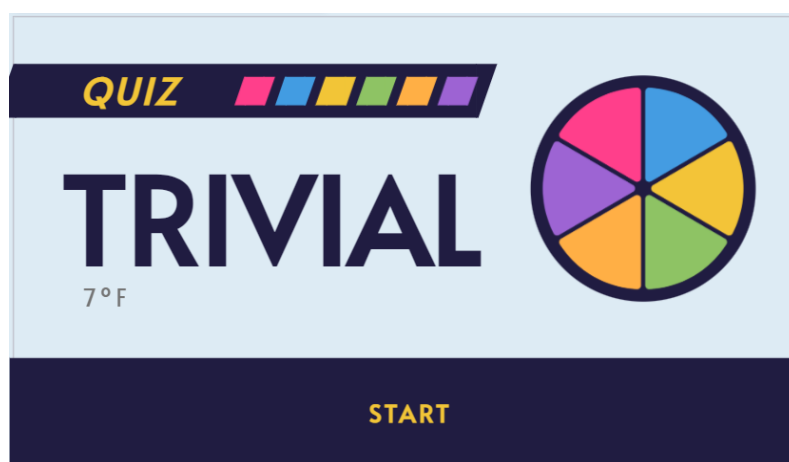
Através deste primeiro jogo, percebemos que a estratégia dos cartões é possível, todavia não é eficaz. Ao longo do jogo, reparámos que o constante levantamento de cartões condicionou a genuinidade das respostas, verificando-se a influência da maioria sobre os alunos hesitantes.

No jogo, quisemos dar uma explicação tanto da resposta correta como das respostas incorretas; quando a resposta estava correta surgia no jogo a explicação da mesma e pedíamos a um aluno que a lesse. Nas respostas erradas explicamos o porquê de serem aquelas as erradas. O jogo teve a duração de 30 minutos. A reação da turma ao jogo foi bastante positiva, toda a turma participou de forma animada, mesmo os alunos mais desinteressados aderiram.

No final da aula, questionei os alunos se gostavam de ver mais iniciativas como esta nas nossas aulas e se consideravam que aprendem melhor por esta via, a maior parte da turma respondeu que sim.

Consideramos que o jogo cumpriu os nossos objetivos programáticos. A turma respondeu corretamente às cinco perguntas presentes no jogo, com exceção de dois alunos, que não conseguiram chegar às respostas certas em duas questões (1 - Onde é que as comunidades do neolítico aprenderam a cultivar os campos? e 4 - Durante o Neolítico, o Homem produziu os seus instrumentos em pedra polida). Não obstante, devido à correção das respostas, os alunos conseguiram um esclarecimento maior sobre os conteúdos programados.

**Figura 4 - Jogo Piloto - Trivial Quiz**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Genial.ly*.

#### **4.2.2. O jogo - *Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel***



O segundo jogo, intitulado “Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel” (Anexo 2) teve como objetivo a criação de uma síntese do conteúdo lecionado durante a aula, sendo o jogo aplicado no seu final. Neste jogo, estiveram presentes todos os alunos da turma.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar a mesma temática do jogo piloto “Das sociedades recoletoras às primeiras sociedades produtoras”, mas com foco nos seguintes objetivos: Relacionar ritos mágicos/funerários com manifestações artísticas; e Identificar/aplicar os conceitos: megalitismo; arte rupestre; ritos mágicos (AES, 2022, p. 6).

Tendo em conta a aplicação do jogo piloto, o jogo foi aplicado de forma individual, em que entregamos a cada aluno três cartões (azul, vermelho e verde) mas com as letras escritas (A,B,C) para que eles pudessem levantar a letra que considerassem correta no momento de responder às questões, de forma que não houvesse nenhum condicionamento de respostas como no jogo anterior, onde se verificou que os alunos mais hesitantes em levantar o cartão eram influenciados pela cor predominante da resposta.

Através deste método, as respostas da turma às questões do *Quiz* tornaram-se mais verossímeis do que na versão anterior. Os alunos que levantavam os cartões com as letras (A,B,C) não conseguiam ver as respostas dos colegas, e por esta razão as respostas dos alunos mais hesitantes não foram corrompidas . O jogo teve a duração total de 10 minutos e continha 7 questões (4 questões de verdadeiro/falso e 3 de resposta múltipla).

A avaliar pela expressão dos alunos, consideramos que a reação ao jogo foi positiva. A maior parte dos alunos apresentou um comportamento responsável e uma atitude adequada (Anexo 14). Os alunos estavam comprometidos com a tarefa e demonstraram interesse em aprender e superar os desafios. Apesar desta demonstração de interesse, houve três alunos que se mostraram pouco motivados, revelando dificuldade em ficarem focados nos desafios do jogo. Ao nível da participação, podemos concluir que os alunos estavam ativamente envolvidos no jogo, todos levantaram os cartões na hora de responder ao desafio.

No entanto, apercebemo-nos que ao longo do jogo alguns alunos pareciam mais agitados, revelando alguma preocupação. Constatámos que iriam realizar um teste de avaliação na disciplina seguinte, o que consideramos ter contribuído para a agitação que se sentiu no jogo.

Apesar de o jogo conter apenas 7 questões (mais 2 questões que o jogo anteriormente aplicado), foi aplicado nos últimos 10 minutos da aula. Considerámos que 10 minutos não são suficientes para aplicar as questões e analisar as respostas certas e erradas, como fizemos no primeiro jogo.

A maior parte da turma respondeu corretamente às sete perguntas presentes no jogo (Anexo 2). As questões em que os alunos sentiram mais dificuldade foram sobretudo nas questões de escolha múltipla: “O que pretendiam estes grupos do paleolítico ao realizarem rituais mágicos?” e “Em que locais os seres humanos do Paleolítico enterravam os seus mortos?” e numa de verdadeiro ou falso “A arte rupestre, na qual estão representados muitos animais e cenas de caça, está relacionada com a economia recoletora, onde a caça era a atividade mais importante”.

Acreditamos que a gestão insuficiente de tempo e o facto de os alunos irem ter teste a seguir pode ter condicionado a motivação e o compromisso com os desafios propostos. Numa próxima aplicação, será estipulado uma duração maior para o próximo jogo.

**Figura 5 - Jogo - Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Genial.ly*.



#### 4.2.3. O jogo - *Quem quer ser milionário?*



O jogo *Quem quer ser milionário?* (Anexo 3) foi aplicado no início da aula sob forma de síntese da matéria lecionada na aula anterior e contou com a participação dos 20 alunos da turma do 7.º ano.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar o tema "Das Sociedades recoletoras às primeiras civilizações" e como subtema: "Contributos das primeiras civilizações (a partir de exemplos de uma civilização dos Grandes Rios)", com o objetivo de "destacar contributos dessas civilizações para a civilização ocidental, identificando a permanência de alguns deles na atualidade; e Identificar/aplicar os conceitos: poder sacralizado; politeísmo; monoteísmo" (AES, 2022, p. 7).

De forma a rentabilizar o tempo do jogo, e para que não acontecesse como no jogo anterior, em que o tempo calculado se veio a revelar insuficiente, decidimos aplicar o jogo no início da aula, e com a duração prevista de 20 minutos.

Decidimos aplicar o jogo em grupo com o objetivo de perceber se os alunos possuíam capacidades ao nível do trabalho colaborativo. Para a seleção dos grupos, definimos os primeiros cinco alunos e os restantes foram escolhidos pela turma. Os alunos escolheram os grupos de forma organizada e colocaram-se prontos para jogar.

Ao todo foram aplicadas 8 de questões, em que o objetivo seria acertar sucessivamente a 8 perguntas de escolha-múltipla para alcançar o prémio máximo de 3.000 pontos, sendo que cada pergunta correspondia a uma determinada quantia.

Através da nossa observação percebemos que os alunos estavam entusiasmados, querendo chegar ao maior número de pontos possíveis. Todos os alunos demonstraram um comportamento responsável e uma atitude adequada (Anexo 14) revelando interesse em vencer os desafios e envolvendo-se ativamente durante o jogo. No entanto, registámos que alguns alunos participaram pouco na tarefa (5/20), demonstrando alguma incompreensão pela proposta do jogo.

O jogo foi pensado para os primeiros 20 minutos da aula, no entanto, dada alguma agitação inicial provocada pela constituição dos grupos, o jogo acabou por ter uma duração maior do que a prevista, condicionando a lecionação da aula.

De facto, a questão do cálculo de tempo previsto para cada jogo é uma situação que tem sido reportada ao longo destes três jogos, por isso consideramos que a opção pelo final da aula e um aumento da duração da atividade seria uma melhor opção para o próximo jogo.

Como o nosso objetivo foi compreender a reação da turma ao jogo enquanto grupo, o foco foi perceber quais os alunos que resultaram melhor como grupo e de que forma poderíamos melhorar a relação entre grupos num próximo jogo. Entendemos que sendo eles faladores, agitados e participativos, o melhor seria ser a professora a escolher todos os elementos do grupo numa próxima jogada.

**Figura 6 - Jogo - Quem quer ser milionário? Antigo Egito**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Genial.ly*.

#### 4.2.4. O jogo - *A democracia ateniense quiz*



O jogo *A democracia ateniense quiz* (Anexo 4) foi aplicada à turma do 7º ano sob forma de síntese da matéria lecionada e contou com a presença dos 20 alunos. Conforme reportamos em jogos anteriores, em que percebemos que a estratégia que resultaria melhor seria aplicar o jogo síntese no final da aula, de forma a não condicionar a restante leção da aula e com o intuito de melhorar a participação, para que os alunos pudessem estar ativamente envolvidos no jogo.

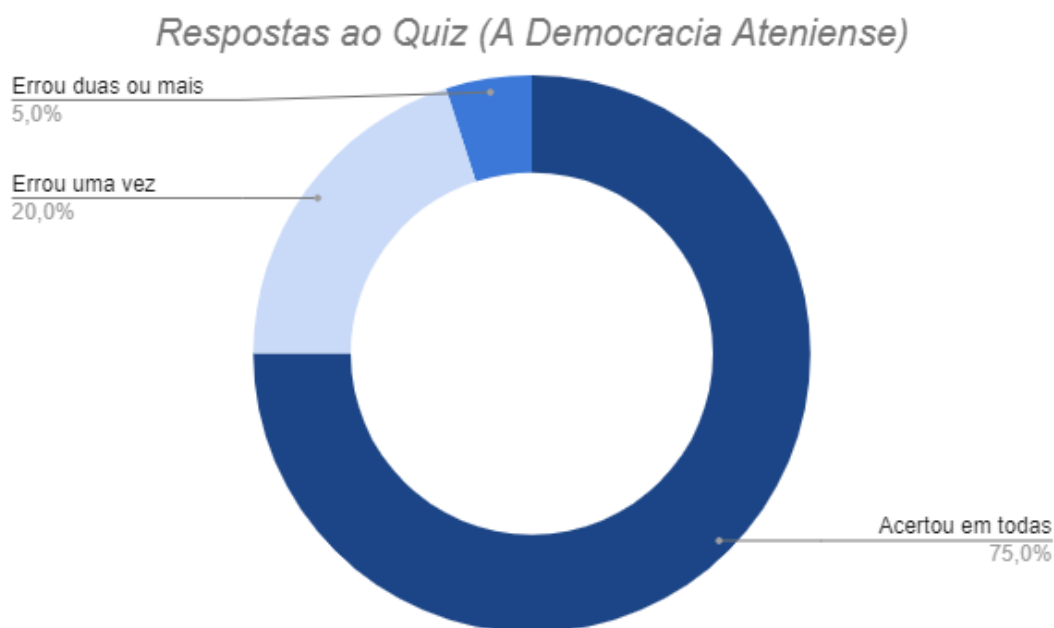
Para este jogo tivemos em conta os conteúdos programáticos das AES: “A Herança do Mediterrâneo Antigo”, mais particularmente o caso “Os gregos no séc. V a.C.: exemplo de Atenas” no sentido de analisar a experiência democrática de Atenas do século V a.C., nomeadamente a importância do princípio da igualdade dos cidadãos perante a lei, identificando as suas restrições; e o conceito democracia; cidadão; meteco; e escravo (AES, 2022, p. 7).

O jogo foi aplicado em grupo, onde a professora teve o papel de criar os grupos de trabalho tendo em conta as especificidades de cada aluno. Neste jogo, ainda estávamos a conhecer os alunos e a perceber como poderíamos construir os grupos de forma equilibrada tendo em conta o comportamento da turma e as capacidades cognitivas.

De forma a perceber se os alunos tinham compreendido, através do jogo, os objetivos programáticos, ou seja, a experiência democrática de Atenas do século V a. C., foi-lhes apresentado na aula seguinte, um questionário individual com as mesmas questões de jogo. O questionário foi aplicado em suporte de papel, visto que nem todos os alunos tinham, no momento, acesso aos seus e-mails da escola. Pelos resultados

obtidos, conseguimos apurar que 75% da turma respondeu corretamente a todas as questões; 20% errou apenas uma das questões; e 5% dos alunos errou duas questões (Gráfico 1).

**Gráfico 1 - Percentagem de respostas certas e erradas (Quiz).**



Fonte: A autora.

Concluimos que a maioria da turma cumpriu os objetivos estabelecidos, através da compreensão dos fundamentos da democracia ateniense. Acreditamos que a opção pela criação de uma ficha de trabalho após o jogo, constituiu uma mais valia, pois ajudou a complementar a atividade. Conforme já havíamos mencionado, a articulação com outras práticas pedagógicas “entre as quais, fichas de conhecimentos ou pesquisa de informação complementar para resolver um determinado problema apresentado no videojogo, quer em momentos de lazer, onde procure, nas representações do ambiente envolvente ou no enredo, anacronismos e incongruências dos factos históricos em que se baseia.” (Santos, 2022, p. 30).

Figura 7 - Jogo - A Democracia Ateniense Quiz



Fonte: A autora a partir da aplicação *Genial.ly*.

#### 4.2.5. O jogo - *Lusitania. VENI. VIDI. VICI.*

O jogo *Lusitania. VENI. VIDI. VICI.* (Anexo 5) foi aplicado à turma de 7º ano durante o período da aula de 50 minutos, sob forma de síntese da matéria lecionada sobre o Império Romano. Neste dia, todos os alunos estiveram presentes na aula.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar o tema “A Herança do Mediterrâneo Antigo” com foco no “O mundo romano no apogeu do império”; e com o objetivo de compreender o espaço imperial romano nos séculos II e III e a sua diversidade de recursos, povos e culturas; compreender que a língua, o Direito e a administração foram elementos unificadores do império; e caracterizar o poder imperial acentuando o seu estatuto sagrado e o controlo exercido sobre as instituições políticas; reconhecendo os contributos da civilização romana para o mundo contemporâneo; e aplicando os conceitos império; magistrado; administração; urbanismo; e romanização (AES, 2022, p. 8).

A seleção prévia do jogo teve por base um estudo exaustivo sobre vários jogos relacionados com o período imperial romano. Optámos pelo jogo *Lusitania. Veni. Vidi. Vici.*, por considerarmos que o jogo permite uma série de competências associadas à noção do território do império romano e dos elementos constituintes: Senadores; Júlio César; à composição do exército romano (legionários; artilheiros, mercenários

bárbaros). Para além disto, o jogo desempenha um importante papel ao nível de estratégia, pois concentra em si posições e artefatos de combate utilizados pelos legionários romanos e povos bárbaros, permitindo uma maior assimilação da temática.

Esta foi a primeira vez que aplicámos um jogo de tabuleiro à turma do 7.º ano e também a primeira vez que programamos o jogo para a totalidade da aula, pelo que não sabíamos como a turma iria reagir à sua aplicação.

Antes de iniciar o jogo, foi lido aos alunos a missão e as regras do jogo. Os alunos depressa quiseram participar na atividade, estavam entusiasmados e com muita vontade de começar o jogo.

Ao longo desta aplicação, verificou-se numa fase inicial, uma certa agitação que condicionou a apreensão das regras do jogo; os alunos não absorveram eficazmente as regras. O facto de mudarmos a disposição das mesas no início das aulas também contribuiu para esta agitação inicial. Com o avançar do jogo a concentração aumentou, mas pouco. À medida que interiorizaram a missão do jogo, verificou-se um incremento da competitividade intergrupos pouco saudável; os alunos discutiam uns com os outros e acabou por ser complicado terminar o jogo.

Os alunos, de um modo geral, gostaram da atividade e sentiram-se entusiasmados, contudo a sua aplicabilidade não funcionou satisfatoriamente devido a diversos fatores. Acreditamos que o jogo deve ser jogado mais do que uma vez: numa primeira vez, tendo como objetivo suscitar o interesse dos alunos pelo jogo e diagnosticar as falhas de aplicabilidade do mesmo e, numa segunda vez, proporcionando aos alunos o tempo necessário para poderem jogar e corrigir as falhas diagnosticadas na primeira vez. A leitura das regras, poderia ter sido apresentada de uma outra forma; projetada no quadro e disponível para consulta dos alunos durante o jogo. Outro elemento a ter em conta é a duração do jogo, apesar da indicação do fabricante ser de 15 minutos, consideramos que o mínimo possível para a aplicação em sala de aula deverão ser 30 minutos. Sendo um jogo de tabuleiro, houve a necessidade de alterar a configuração da sala de aula, observamos que os alunos ficaram bastante agitados enquanto se mudavam as mesas e cadeiras, num próximo jogo tentaremos organizar a sala durante o intervalo.

Outro aspeto a ter em conta é a escolha dos grupos, os elementos dos grupos foram escolhidos pelos próprios alunos; talvez a escolha devesse ter sido aleatória (recorrendo a lápis de cores, por exemplo, quem tirar o azul é de uma equipa, quem tirar o verde é de outra, etc) ou escolhidos previamente por nós.

Em suma, a reação da turma ao jogo foi relativamente positiva, apesar da agitação inicial. A organização e estruturação criadas para a realização da atividade contribuíram de certa forma para esta falta de concentração inicial.

**Figura 8 - Jogo - Lusitania. Veni. Vidi. Vici.**



Fonte: A autora.

#### **4.2.6. O jogo - *Time to climb***



O jogo *Time to climb* (Anexo 6) foi aplicado sob forma de revisão matéria lecionada aos 19 alunos da turma do 7º ano, sendo que uma aluna estava a faltar.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar o tema “A Herança do Mediterrâneo Antigo” com incidência no “O mundo romano no apogeu do império” e “Origem e difusão do cristianismo”, ou seja, os conteúdos estipulados para o teste de avaliação (AES, 2022, p. 8 e 9).

Antes de iniciarmos o jogo, foi explicado aos alunos em que consistia a atividade, alertando para a possibilidade de algumas questões serem semelhantes às do teste de avaliação que seria aplicado na aula seguinte.

Ao contrário dos outros jogos, este deteve um carácter individual, contendo 26 perguntas de escolha múltipla e a utilização do telemóvel como ferramenta de acesso ao jogo. Por sabermos previamente que dois alunos da turma não possuíam telemóvel, realizamos uma ficha onde os alunos puderam apontar as respostas que considerassem corretas, garantindo a participação de todos os alunos nesta atividade.

Ao nível dos resultados obtidos através do jogo, conseguimos apurar que a turma respondeu a 89% das respostas lançadas no jogo (Gráfico 2). Verificámos que dos 3 alunos que não responderam ao total das 26 questões: um respondeu a 96% das questões; outro a 54% das questões; e outro a 50% das perguntas.

Em relação às respostas consideradas corretas, podemos concluir que há uma predominância do Muito Bom, que equivale a 33% da turma. Verificamos que 17% da turma obteve o resultado Excelente; 22% da turma obteve o resultado Bom; 17% o resultado Satisfaz; e apenas 2 alunos obtiveram o resultado insatisfatório, o que corresponde a 11% da turma.

Consideramos que esta atividade foi bem conduzida. Contudo, numa próxima vez será pedido à Escola, uma sala com computadores, de forma que todos os alunos possam ter acesso a uma plataforma digital.

Com a aplicação *Nearpod* foi possível extrair resultados individuais dos alunos, o que permitiu a identificação das dificuldades específicas de cada aluno.

Houve uma boa aceitação dos alunos que participaram neste jogo. Os bons resultados permitem uma avaliação positiva da atividade. Todos os alunos que



participaram, com exceção de dois alunos, acertaram pelo menos 50% das questões. Tendo em conta que uma aluna ia ter alguma dificuldade extra devido a ser uma criança com medidas universais e seletivas, teve o acompanhamento permanente do professor cooperante.

O facto de existirem diferentes ritmos de jogo foi benéfico, uma vez que os alunos que terminassem mais cedo o jogo, teriam a oportunidade de esclarecer as suas dúvidas. Consideramos que este jogo ajudou a consolidar os conhecimentos dos alunos antes do teste de avaliação, promovendo também a autonomia dos alunos, uma vez que o jogo permitia a revisão dos conteúdos; os alunos poderiam parar e retomar quando quisessem, jogando as vezes que considerassem necessárias.

**Figura 9 - Jogo - *Time to climb* - Revisão para o teste (2.º período)**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Nearpod*.

#### **4.2.7. O jogo - *Supertmatik Cristianismo Quiz***

O jogo *Cristianismo Quiz* (Anexo 7) foi aplicado sob forma de revisão dos conteúdos selecionados aos 20 alunos da turma do 7.º ano.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar o tema “Origem e difusão do cristianismo”, com os seguintes objetivos: Contextualizar o aparecimento do cristianismo na Palestina ocupada pelo império romano; e aplicar os conceitos cristianismo, cristão; Antigo Testamento; Novo Testamento (AES, 2022, p. 9).

Tendo em conta a análise do último jogo analógico, em que se registou alguma confusão na parte inicial, decidimos apresentar o jogo através de um vídeo explicativo. Os alunos já conheciam o *Supertmatik*, o que contribuiu positivamente para a apreensão das regras.

Decidimos que o jogo seria aplicado em toda a aula e em grupo. Relativamente à constituição dos grupos e, ao contrário das últimas aplicações, decidimos optar pela constituição dos grupos de forma aleatória, através de sorteio com os nomes dos alunos, o que se veio a revelar um problema. A turma não reagiu bem à constituição dos grupos, inclusive um dos alunos, trocou o papel com o seu nome. Dado o não cumprimento das regras estabelecidas, decidimos dar por terminado o jogo. Os alunos demonstraram o seu descontentamento pela atitude do colega e lamentaram não poderem jogar, prometendo que da próxima vez não iriam repetir o comportamento. O facto de o jogo ter sido implementado já no final do 2º período, a faltar uma semana para terminar as aulas, poderá ter condicionado o estado de espírito da turma e o consequente sucesso do jogo.

Numa próxima aplicação, será relembrada a importância do respeito pelas regras e analisada a reação e comportamento dos alunos para com um novo jogo.

**Figura 9 - Jogo - *Supertmatik Cristianismo Quiz***



Fonte: A autora.

#### **4.2.8. O jogo - *kingdomino***

O jogo *Kingdomino* (Anexo 8) foi o terceiro jogo de tabuleiro apresentado à turma do 7º ano, sob forma de revisão dos conteúdos anteriormente lecionados. Neste dia, estavam presentes 18 dos 20 alunos da turma.

O jogo foi pensado para ocupar a duração da aula e teve como intencionalidade pedagógica e didática, o seguinte domínio “A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica” com foco na “A sociedade europeia nos séculos IX A XII”. Os alunos deveriam ser capazes de “reconhecer a importância da aristocracia guerreira e do clero cristão na regulação da sociedade, dada a fragilidade do poder régio; analisar as dinâmicas económicas e sociais existentes entre senhores e camponeses; compreender como se processavam as relações de vassalagem; e identificar/aplicar os conceitos: aristocracia; feudo; clero; nobreza; povo; servo; vassalo” (AES, 2022, p. 10).

Tendo em conta a análise do último jogo, em que o mesmo não se efetivou devido ao incumprimento das regras na distribuição dos grupos, foi-lhes lembrada a importância do respeito pelas regras e o que aconteceria, caso entrassem novamente em incumprimento, ficariam impedidos de jogar.

Decidimos que seriam os alunos a escolher os grupos, desde que conseguissem formar grupos de quatro/cinco elementos, de modo a não excluir nenhum dos alunos da turma. Acreditamos que a distribuição foi bem realizada e decorreu de forma ordeira, ao contrário do jogo anterior.

Apesar de os alunos não conhecerem o jogo, mostraram-se recetivos a jogá-lo. Assim sendo, foi projetado em tela, uma apresentação do jogo com um vídeo explicativo das regras do jogo. Os alunos, ordeiramente ouviram a explicação e colocaram-se prontos a jogar. Com o nosso apoio, iniciaram o jogo que se revelou satisfatoriamente bem-sucedido, tendo em conta as características comportamentais da turma.

Apesar de o jogo referir que são precisos 15 minutos para terminar a partida, demoramos cerca de 40 minutos, entre a visualização do vídeo explicativo e o fim do jogo. Os últimos 10 minutos da aula, foram acompanhados por uma síntese da matéria e aplicação de questões sobre a sociedade europeia medieval, tendo por base os elementos apresentados no jogo (reino, rei, domínio senhorial, feudo, manso e reserva).

O que se veio a revelar eficaz, uma vez que alguns alunos não estavam recordados dos conteúdos lecionados na aula anterior.

Acreditamos que o facto de os alunos poderem ter tido a oportunidade de escolher os grupos para o jogo, contribuiu de forma positiva para a realização da atividade. O facto de o jogo ser de estratégia (apelando ao pensamento crítico dos alunos) e a própria grafia ser apelativa, permitiu que os alunos conseguissem jogá-lo até ao fim, existindo mesmo por parte dos alunos vontade de o jogar novamente.

Apesar de termos conseguido produzir uma síntese dos conteúdos lecionados, através dos elementos que compunham o jogo, e motivado os alunos para a aula, consideramos que o jogo poderia ter vindo com uma explicação mais detalhada sobre os reinos europeus medievais. Para tal, decidimos que o próximo jogo a aplicar, deveria ser um jogo realizado por nós, tendo por base as aprendizagens essenciais para o 7º ano.

**Figura 11 - Jogo – *Kingdomino***



Fonte: A autora.

#### 4.2.9. O jogo - *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII*



O jogo digital *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII* (Anexo 9) foi aplicado à turma de 7º ano, como forma de introdução temática. Neste dia, estiveram presentes 17 dos 20 alunos da turma.

Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar os seguintes conteúdos programáticos: “A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica”, com foco no “Desenvolvimento económico, relações sociais e poder político nos séculos XII a XIV”(AES, 2022, p. 11). O objetivo do jogo visou a compreensão do processo de passagem de uma economia de subsistência para uma economia monetária e urbana na Europa medieval; e a relação entre as inovações técnicas e desenvolvimento demográfico com o dinamismo económico do período histórico estudado (AES, 2022, p. 11).

O jogo foi criado através da aplicação *Genial.ly* e foi pensado para ocupar a duração aproximada da aula (40/50 minutos). O jogo estava organizado em seis campos: a introdução; a Missão 1; Missão 2; Missão 3; Missão 4; e Recompensa. Na introdução, apresentámos um texto introdutório e um vídeo resumo sobre os progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII. Relativamente às quatro missões estabelecidas neste jogo, quisemos dividi-las por categorias: uma primeira, em formato Quiz, com cinco questões relativas às inovações presentes no vídeo apresentado; uma segunda missão, relativa ao arroteamento das terras, onde foi

analisado um documento escrito e respondida a duas questões de escolha múltipla; uma terceira missão, dedicada ao crescimento demográfico, onde foram explorados dois mapas relativos ao crescimento da população europeia entre o ano 1000 e 1300; e por último, uma quarta missão, sobre o crescimento das cidades e o desenvolvimento do comércio, onde foram analisadas duas ilustrações respeitantes a uma cidade medieval e a um ofício de um artesão; e analisado um texto, onde os alunos deveriam completar os espaços em branco. Ao longo das quatro missões quisemos dar uma explicação contextualizada dos acontecimentos e também um esclarecimento das respostas corretas e incorretas; quando a resposta estava correta surgia no jogo a explicação da mesma e pedíamos a um aluno que a lesse. Nas respostas erradas explicamos o porquê de serem aquelas as erradas.

O jogo teve a duração de aproximadamente 40 minutos e foi acompanhado por uma ficha síntese da aula, nos últimos dez minutos, com cinco questões, uma de ligação e quatro de escolha múltipla (Anexo 18). Os alunos apenas receberam a recompensa, que serviu como reforço positivo depois de terminadas as missões e realizada a ficha síntese da aula.

A reação da turma ao jogo foi bastante positiva, toda a turma participou de forma animada, mesmo os alunos mais desinteressados aderiram. Considerámos que o jogo cumpriu as nossas intenções e objetivos programáticos. A turma concluiu as missões com sucesso, respondendo corretamente às questões nelas apresentadas. A comprovar este alcance foram os resultados obtidos nas fichas síntese, onde apenas 2 alunos responderam de forma incorreta a uma questão e 1 aluno respondeu erradamente a duas questões. Com exceção destes três casos, a turma respondeu corretamente às questões da ficha de síntese.

A avaliar pela expressão dos alunos, considerámos que a reação ao jogo foi bastante positiva. Todos os alunos obtiveram um comportamento responsável e uma atitude adequada e bastante adequada (Anexo 14). Os alunos estavam comprometidos com a tarefa e demonstraram muito interesse em aprender e superar os desafios. Apesar desta demonstração de interesse, houve dois alunos que se mostraram pouco motivados, revelando dificuldade em ficarem focados nos desafios do jogo. Ao nível da

participação, podemos concluir que os alunos estavam ativamente envolvidos no jogo, querendo participar de forma ativa na aula.

Acreditámos que a gestão eficaz do tempo, a estrutura do jogo e a realização de uma ficha síntese de trabalho de aula contribuíram para o sucesso da aplicação e consolidação dos conhecimentos relativos ao desenvolvimento económico, relações sociais e poder político nos séculos XII a XIV.

**Figura 12 - Jogo - *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII.***



Fonte: A autora a partir da aplicação *Genial.ly*.

#### **4.2.10. O jogo - revisão para o teste de avaliação - 3.º período (Kahoot)**



O décimo jogo (Anexo 10) foi aplicado à turma do 7.º ano, com o intuito de produzir uma revisão de conteúdos para o teste de avaliação, a realizar-se no final do terceiro período. Neste dia, estiveram presentes dezassete alunos.

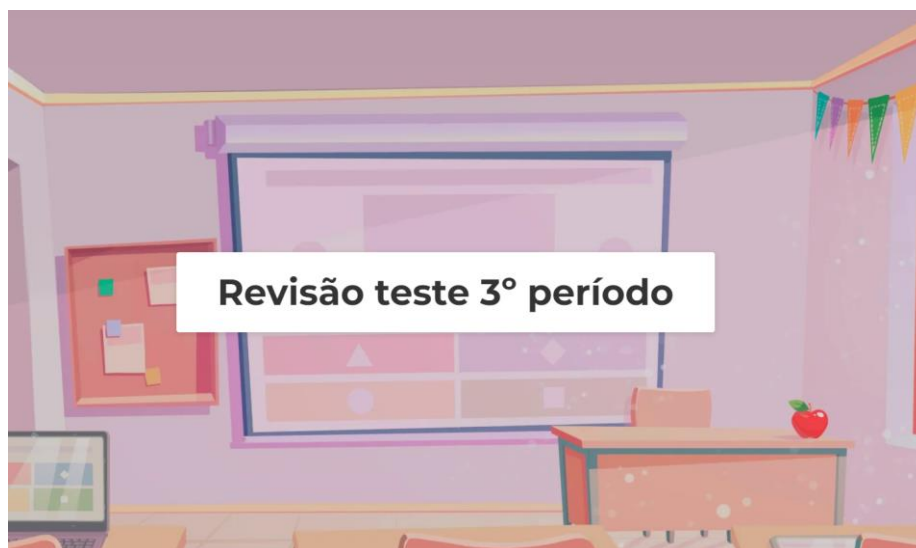
Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar os conteúdos assentes nas aprendizagens essenciais: *A sociedade europeia nos séculos IX a XII* e *A Península Ibérica nos séculos IX a XII* (AES, 2022, p. 10 e 11).

O objetivo do jogo visou, numa primeira parte, a compreensão da sociedade medieval; a identificação das partes que constituem o domínio senhorial e as relações feudo-vassálicas entre suserano e vassalo; e noutra, o reconhecimento dos povos que habitavam a Península Ibérica; as formas de relacionamento estabelecidas entre cristãos, judeus e muçulmanos; e o processo de reconquista cristã e formação Condado Portucalense (AES, 2022, p. 10 e 11).

O jogo foi criado através da aplicação *Kahoot!* e foi pensado para ocupar a duração aproximada da aula (30 minutos), os restantes minutos seriam aproveitados para esclarecer dúvidas com a professora.

O jogo estava composto por 17 questões, 13 de escolha múltipla e 4 de verdadeiro e falso.

**Figura 13 - Jogo - Revisão para o teste de avaliação - 3.º período**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Kahoot!*.

Tal como previsto, a reação da turma ao jogo foi sem dúvida positiva, os alunos participaram de forma animada e todos queriam chegar à final e alcançar o pódio. De



facto, o jogo Kahoot! foi a aplicação preferida dos alunos, em vários momentos a turma deu nota dessa preferência (Anexo 20).

Considerámos que o jogo cumpriu as nossas intenções e objetivos programáticos. A turma concluiu o jogo com sucesso, respondendo corretamente a 71% das questões apresentadas. Não obstante, a turma teve dificuldades em algumas questões, como por exemplo, na questão dois - Como se chamava a área de um domínio senhorial que era diretamente explorada por um senhor?, em que apenas responderam corretamente 6 alunos; e na questão quatorze - Em que século foi derrotado o último reino muçulmano da Península Ibérica?, em que somente dois alunos responderam corretamente. Esta tomada de consciência das dificuldades dos alunos possibilitou-nos rever (no restante tempo da aula) as partes que constituem um domínio senhorial e o processo de reconquista cristã.

Depois de revermos os conteúdos oralmente, alguns alunos pediram para jogar novamente o quiz, no entanto, como já estávamos no final da aula tal não foi possível. Este pedido dos alunos, revela uma reação ao jogo bastante positiva. A comprovar esta atitude, pudemos verificar que a maioria dos alunos alcançaram um comportamento responsável e uma atitude bastante adequada (Anexo 14). Este bom comportamento também se refletiu na participação, a turma esteve bastante envolvida no jogo e participou de forma ativa.

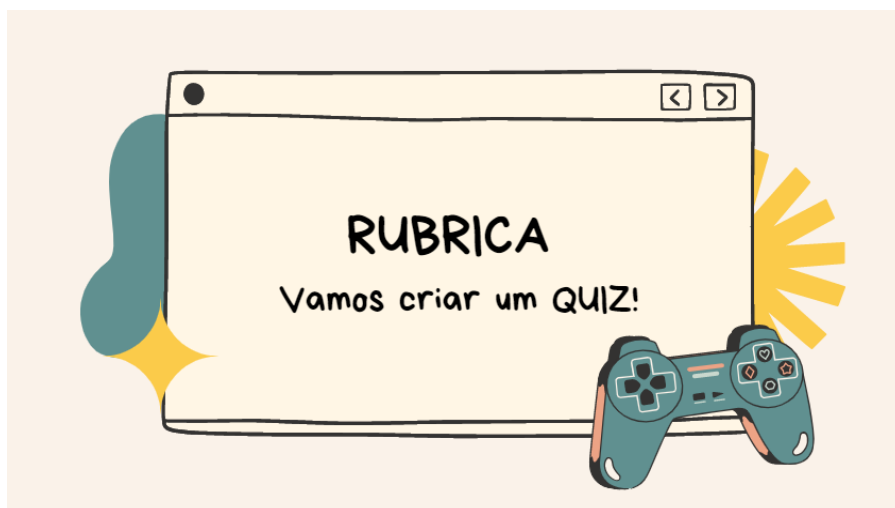
Acreditámos que os jogos podem constituir um recurso para revisões de conteúdos antes do teste, aliás já havíamos utilizado a aplicação *Nearpod* para revisão do conteúdo do teste do segundo período e tinha sido uma experiência satisfatoriamente bem conseguida. No entanto, o *Kahoot!* é uma plataforma amplamente conhecida pelos alunos e neste tipo de revisões consegue ter um alcance maior para a aquisição dos conhecimentos porque os alunos já conhecem o jogo e se sentem mais familiarizados e menos distraídos.

#### 4.2.12. De jogador a criador de jogo



Quando aplicámos a primeira rubrica no final do primeiro período “Vamos criar um Quiz” percebemos que os alunos ficaram bastante entusiasmados com a tarefa; dos quatro grupos selecionados, três recorreram à aplicação *Kahoot!* e um grupo decidiu utilizar a cartolina, uma vez que o aluno responsável por trazer o computador, tinha esquecido de o levar para a aula.

**Figura 14 - Rubrica - Vamos criar um Quiz!**



Fonte: A autora a partir da aplicação *Canva*.

Os trabalhos foram apresentados sob um ponto de vista muito positivo, na rubrica os alunos trabalharam elementos fundamentais como a sua criatividade e o trabalho em grupo. A comprovar este ponto foi a vontade expressa dos alunos em apresentar o seu

quiz: “Professora, quando é que podemos apresentar o trabalho? Queremos ser os primeiros!” (Grupo 3) / “Podemos apresentar hoje por favor?” (Grupo 2).

Acreditamos ter sido uma ótima forma de terminar o primeiro período e consolidar os conhecimentos sobre a temática Grécia antiga.

No próximo ponto serão dadas a conhecer as nossas reflexões sobre o que correu bem e o que poderia ter corrido melhor durante a nossa prática pedagógica e didática.

### **4.3. Reflexão**

Em jeito de reflexão, podemos afirmar que o estágio pedagógico foi pautado por muitas aprendizagens e desafios, que contribuíram para o desfecho desta investigação.

Ao nível da minha aprendizagem enquanto professora, posso assegurar que, durante a realização deste estágio, tornei-me consciente da árdua tarefa de ensinar os alunos e, acima de tudo, conseguir trazê-los para a aula. A motivação foi um dos elementos chave deste percurso, uma vez que cerca de 90% da turma referiu no início do ano letivo não gostar da disciplina de História. Neste sentido, aprendi que um professor precisa de estar muito atento aos seus alunos e ao meio que os rodeia; em constante adaptação, quer seja pela elaboração de novas estratégias quer pela reformulação das mesmas; em contínuo movimento de ação e de pensamento crítico; e com foco para os objetivos estrategicamente delineados; entre outras capacidades que definem o papel do professor.

A criação de laços de empatia constituiu um dos pontos chave do meu desempenho enquanto professora estagiária. Neste âmbito, pude estabelecer uma relação mais próxima com os alunos e isso foi amplamente refletido na lecionação das minhas aulas. Os alunos sentiram-se compreendidos; a sala de aula passou a ser um espaço aberto para o conhecimento e para o diálogo.

Ao permitir experimentar diferentes estratégias, assentes numa base empírica, foi possível tirar conclusões e repensar diferentes abordagens. O objetivo foi, acima de tudo, perceber o que correu bem e o que poderia ter corrido melhor nas sucessivas aplicações pedagógicas e didáticas. Naturalmente, existiram situações favoráveis a esta

conjuntura, como por exemplo, as já mencionadas relações de proximidade com os alunos, estamos convictos que os jogos não teriam um bom alcance se estas não fossem estabelecidas; por outro lado, a contínua vontade dos alunos em querer jogar os jogos aplicados. De facto, a dinâmica funcionou tão bem que os alunos manifestaram verbalmente e ao longo das aulas, vontade de jogar (Quadro 7).

**Quadro 7 - Manifestações de interesse dos alunos pelos jogos**

|         |                                                       |
|---------|-------------------------------------------------------|
| Aluno A | “Oh professora, quando podemos jogar outra vez?...”   |
| Aluno G | “...Professora, hoje é jogo não é?...queremos jogar.” |
| Aluno D | “Por que não podemos fazer um jogo hoje?”             |

Fonte: A autora.

Todavia, houveram situações que não correram como o esperado, visível no caso do jogo Supertmatik Cristianismo Quiz, onde foi observado um comportamento desadequado em seis dos vinte alunos (Anexo 14), tendo sido o jogo interrompido devido ao desrespeito generalizado pelas regras estabelecidas. Ao nível dos resultados dos jogos, os alunos obtiveram prestações médias altas, como por exemplo no jogo “A Democracia Ateniense” em que os alunos acertaram a 75% das questões; no jogo “Time to Climb”, os alunos responderam corretamente a 72% das perguntas; e no jogo “Revisão para o teste - 3-º período” a turma respondeu corretamente a 71% das questões. O que nos leva a crer que houve um bom entendimento dos conteúdos assinalados nos jogos.

Embora a maior parte dos alunos tenha expressado uma vontade de jogar, existiram alunos que não revelaram o mesmo entusiasmo. Essa constatação é expressa nos questionários, onde uma aluna respondeu que “Não” à questão se a professora deveria continuar a aplicar os jogos como recurso de sala de aula (Anexo 16). Apesar disso, todos os alunos consideraram que os jogos são úteis na sala de aula (Gráfico 2).

Gráfico 2 - Questionário 1.º período - “Consideras que os jogos são úteis na sala de aula?”

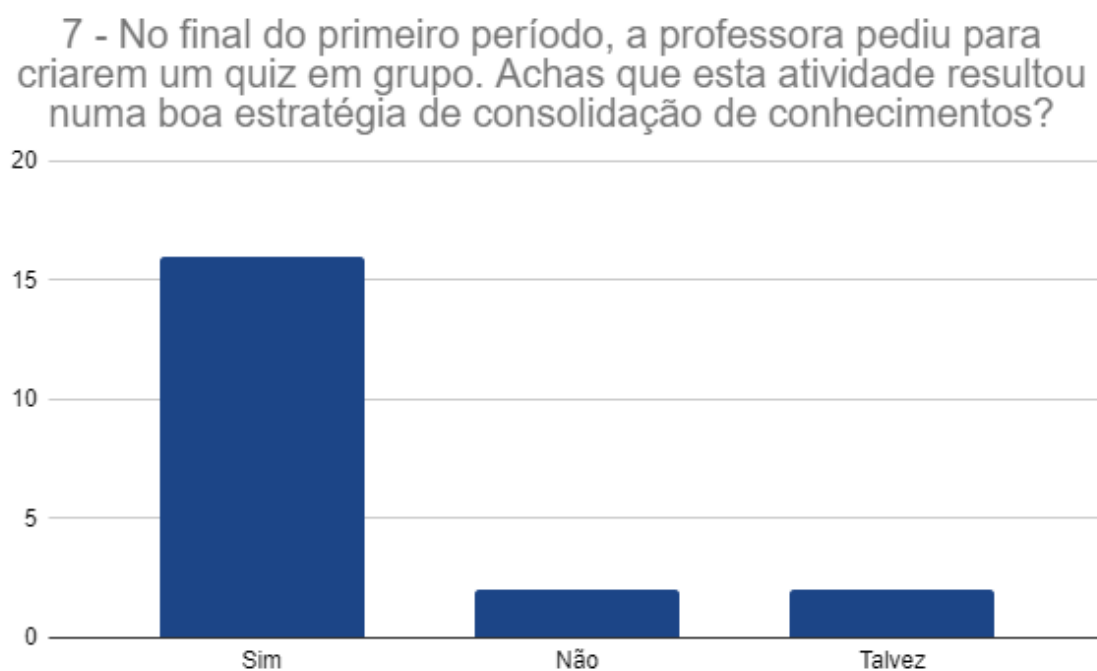


Fonte: A autora.

Relativamente às vantagens dos jogos, podemos considerar que tanto os jogos digitais como analógicos possuem componentes importantes para a aplicação em aula. Ambos os formatos, digital e analógico, são recursos que possibilitam a captação de informação, seja como revisão de conteúdos, sínteses de aula, introdução da temática, de carácter avaliativo, etc. Reúnem em si componentes didáticas, quer seja pela forma como se apresentam quer pelas capacidades adaptativas ao contexto da aula. Outra das desvantagens foi a dificuldade em manter todos os alunos concentrados no jogo, esta situação foi melhorada ao longo do tempo e à medida que íamos aplicando os jogos; por vezes, a dificuldade de implementação dos jogos, mais especificamente aquando aplicações de jogos analógicos, por questões logísticas, como por exemplo, a preparação da sala (arrastar mesas e cadeiras para começarem a jogar); e o cálculo do tempo, os jogos analógicos tiveram que ser ajustados ao contexto da sala de aula e isso levou a uma previsão temporal diferente da mencionada pelos fabricantes dos jogos comerciais, como no caso do *Lusitania* com duração de 15 minutos, tendo sido necessário o dobro do tempo para a implementação deste jogo.

Nas nossas aplicações, quisemos que os alunos fossem jogadores, mas também criadores de jogo, isso foi possível através da criação de rubricas. Os alunos ao jogarem os jogos desenvolvem uma série de competências cognitivas, mas será que têm o mesmo valor pedagógico que eles aplicarem o jogo? Neste sentido, foi perguntado aos alunos através do inquérito por questionário se consideraram que a atividade realizada no primeiro período “Vamos criar um Quiz!” resultou numa boa estratégia de consolidação de conhecimentos (Gráfico 3). A maioria da turma respondeu que sim, à exceção de três alunos que responderam não e dois talvez.

**Gráfico 3 - Questionário 2.º período - “No final do primeiro período, a professora pediu para criarem um *quiz* em grupo. Achas que esta atividade resultou numa boa estratégia de consolidação de conhecimentos?”**

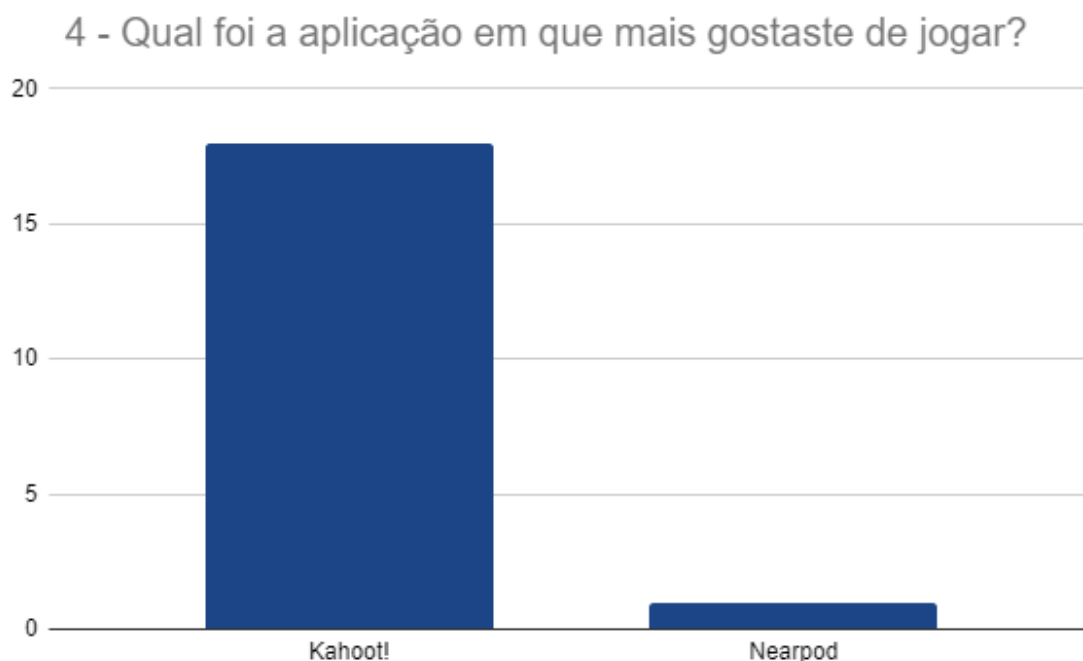


Fonte: A autora.

Das aplicações que mais gostaram foi o *Kahoot!* (Gráfico 4), acreditamos que o facto de já conhecerem esta aplicação e de já terem jogado noutras disciplinas contribuiu para o sucesso da sua implementação. No final do terceiro período, questionámos a turma sobre os motivos de preferirem o Kahoot! e obtivemos as seguintes respostas: “Maior

experiência”; “Maior visibilidade dos resultados”; “Maior facilidade em “copiar”; “Facilidade de jogar”; e “Questões mais objetivas”.

**Gráfico 4 - Questionário 2.º período - “Qual foi a aplicação em que mais gostaste de jogar?”**

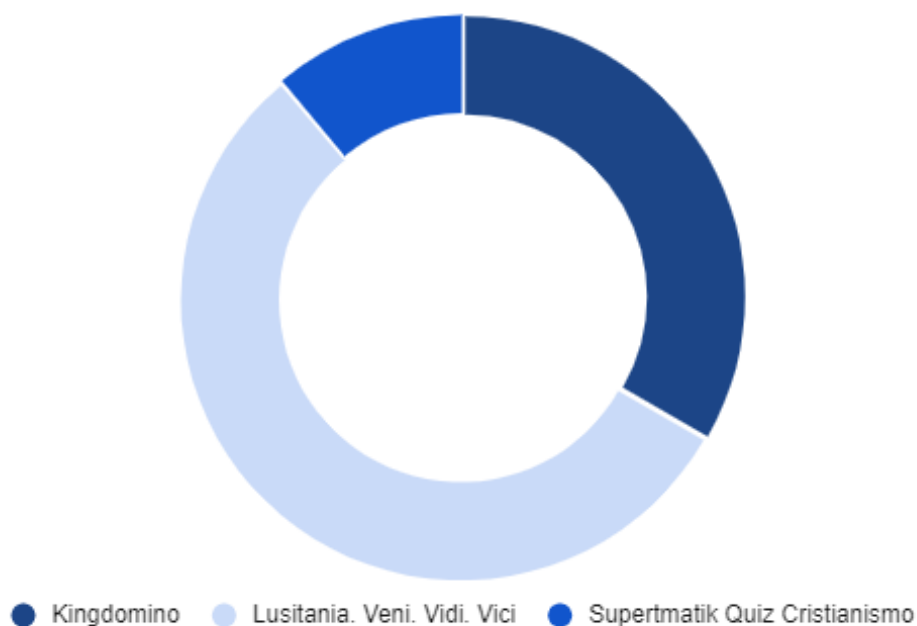


Fonte: A autora.

Relativamente aos jogos analógicos, os alunos indicaram que o jogo que mais gostaram de jogar foi o *Lusitania* (Gráfico 5). No momento que apresentamos o questionário ainda não tínhamos realizado o último jogo de tabuleiro “Senhor do feudo: conquista o teu lugar”, pelo que não sabemos se as preferências seriam diferentes depois da sua aplicação. Apesar de os alunos terem selecionado o *Lusitania* como o seu jogo preferido, percebemos através da nossa observação direta e das notas deixadas no diário de bordo, que o jogo que terá corrido melhor, quer na sua implementação, organização e jogabilidade, foi o jogo *Kingdomino*, onde os alunos estiveram mais atentos e participativos.

**Gráfico 5 - Questionário 3.º período - “Qual foi o jogo que mais gostaste de jogar?”**

2 - Qual foi o jogo que mais gostaste de jogar?



Fonte: A autora.

Durante as nossas aplicações foi perceptível uma preferência pelos jogos digitais. A turma considerou que os jogos digitais funcionam melhor no contexto de sala de aula (Gráfico 6) e apontou como justificações: “Porque achei que aprendi mais”; “Os digitais porque eram mais fáceis de entender”; “Eu acho que estou mais atenta”; “Tem mais graça”; “Porque fazemos menos barulho” e porque podem ser jogados através do "Telemóvel".

**Quadro 8 - Respostas ao Inquérito por questionário (3.º período)**

|                                                   |
|---------------------------------------------------|
| “Porque achei que aprendi mais.”                  |
| “Os digitais porque eram mais fáceis de entender” |
| “Eu acho que estou mais atenta”                   |
| “Tem mais graça”                                  |
| “Porque fazemos menos barulho”                    |



"Telemóvel"

Fonte: A autora.

De facto, os jogos em que obtiveram maiores níveis de concentração e motivação foram nos jogos digitais de revisão para os testes de avaliação (Time to climb: revisão para o teste e revisão para o teste de avaliação 3.º período) e o jogo “Quem quer ser milionário!” (Anexo 14).

**Gráfico 6 - Questionário 3.º período - “Depois de teres jogado os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora para a sala de aula, qual achas que para ti funcionou melhor?”**

5 - Depois de teres jogado os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora para a sala de aula, qual achas que para ti funcionou melhor?



Fonte: A autora.

A partir da opinião dos alunos, concluímos que a forma como aplicámos os jogos tem bastante influência na forma como eles encaram o jogo. Eles se sentem mais motivados quando existem este tipo de recursos, o que foi bastante visível no caso dos dois jogos de revisão para o teste de avaliação, em que ocorreram níveis mais altos de motivação.

Outro fator importante da nossa reflexão, é o trabalho em grupo. Os alunos preferem os quizzes jogados em grupo do que de forma individual. De facto, um dos nossos objetivos foi promover a colaboração em grupo, pelo que entendemos ter sido uma estratégia bem conseguida (Gráfico 7).

**Gráfico 7: Questionário 2.º período - “Preferes os quizzes jogados em grupo ou de forma individual?”**

5 - Preferes os quizzes jogados em grupo ou de forma individual?



Fonte: A autora.

Em suma, o jogo desempenhou um papel bastante central no decorrer das nossas aulas e no desenvolvimento de competências dos alunos. A turma considerou que os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora constituem uma forma interativa de aprender (Quadro 9).

**Quadro 9: Resposta ao inquérito por questionário (3.º período)**

| Aluno | 9 - Consideras que os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora são uma forma interativa de aprender? |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Sim                                                                                                              |
| 2     | Sim                                                                                                              |
| 3     | Sim                                                                                                              |

|   |     |
|---|-----|
| 4 | Sim |
| 5 | Sim |
| 6 | Sim |
| 7 | Sim |
| 8 | Sim |
| 9 | Sim |

Fonte: A autora.

Acreditamos que os diferentes recursos e as várias abordagens produzidas ao longo deste ano letivo, resultaram numa boa estratégia didática e pedagógica para a turma do 7.º ano, tornando a aprendizagem mais rica em experiências e conteúdos produzidos.

## Conclusão

O percurso desenvolvido ao longo da nossa prática letiva foi pautado por diferentes abordagens, vários desafios e alguns contributos. Durante o período de estágio, foi possível aplicar 10 jogos completamente distintos à turma do 7.º ano. Esses jogos foram comerciais, digitais e construídos por mim. A inovação que trago são os jogos que construí que podem ser replicados em qualquer contexto prático do ensino.

Para a nossa prática pedagógica estabelecemos como pergunta de investigação: serão os jogos didáticos um meio que estimula a aprendizagem na disciplina de História? Tendo em conta a nossa investigação, acreditámos que os jogos são um meio potenciador de aprendizagem na disciplina de História, por diversos motivos. Em primeiro lugar, o jogo facilita o envolvimento, isto é os alunos sentem-se comprometidos nas tarefas uma vez que são os participantes do jogo; em segundo lugar, desperta interesse, os jogos além de proporcionarem um ambiente divertido e descontraído, despertam a curiosidade e a motivação dos alunos; em terceiro lugar, os jogos estimulam a participação e a interação em grupo; em quarto lugar, facilita a interpretação de fontes, através do jogo é possível interpretar diversas fontes, como por exemplo, no caso do jogo *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII*, onde os alunos tiveram a oportunidade de interpretar fontes iconográficas e documentais de uma forma divertida através do recurso ao jogo; por outro lado, estimula a avaliação formativa, os alunos realizaram dois jogos nas aplicações *Kahoot!* e *Nearpod*, em que o objetivo foi a revisão de conteúdos para o teste de avaliação. De facto, foi uma surpresa, eu não estava à espera de que os jogos realizados através destas duas aplicações se revelassem um excelente meio de revisão para os testes de avaliação, a forma como os alunos aderiram a estas aplicações foi, sem dúvida, bastante positiva e fez-me perceber que os jogos para além de excelentes meios de motivação, introdução e sínteses de conteúdos, são também um excelente meio de avaliação.

Além disto, percebemos que os jogos permitem trabalhar diferentes competências do aluno, desde a análise e interpretação de fontes documentais e iconográficas até a capacidades cognitivas na gestão de recursos e resolução de

problemas. A aplicação de jogos didáticos, permite desenvolver uma visão crítica e contextualizada sobre determinados conteúdos programáticos, o que conduz a uma compreensão mais clara e significativa do conteúdo. Em suma, os jogos didáticos (digitais e analógicos) revelaram ser um recurso eficaz e enriquecedor para o ensino da história.

Neste sentido, tínhamos estabelecido quatro objetivos primordiais: estimular o sentido crítico e intervenção dos alunos; conduzir os discentes na aquisição novas aprendizagens de forma interativa; desenvolver competências ao nível do trabalho colaborativo; e promover a autonomia dos alunos através do desenvolvimento/ criação de jogos em ambiente digital e analógico.

Consideramos que os objetivos traçados para a investigação foram alcançados com sucesso; por um lado, os jogos aplicados permitiram aos alunos experienciar novas e diferentes formas de alcançar conhecimento, através de plataformas que desconheciam e de jogos que nunca tinham sido jogados, aumentando o seu leque de conhecimento; de forma a desenvolver o sentido crítico dos alunos, aplicámos jogos que tivessem como vertente a resolução de problemas, por forma a que os alunos tomassem decisões e colaborarem uns com os outros. Esta colaboração entre os alunos promoveu o trabalho colaborativo, incentivou o desenvolvimento do pensamento crítico e comunicação entre grupos. Não obstante, os alunos foram encorajados a desenvolver a sua autonomia através da criação de jogos, como foi o caso das duas rubricas de avaliação estipuladas para o 1.º e 3.º período letivo. As rubricas favoreceram o sucesso e promovem a aprendizagem através da avaliação formativa. Os jogos também foram acompanhados de outros elementos de aprendizagem, como por exemplo, as fichas de trabalho ou diálogos sínteses sobre os conteúdos do jogo. As fichas de trabalho e os diálogos sínteses foram bastante importantes para solidificar os conhecimentos dos alunos e obter um conhecimento mais profundo sobre os temas abordados.

De forma a complementar a nossa investigação-ação, decidimos formular um conjunto de hipóteses que vão de encontro às nossas reflexões: deve o jogo substituir a aula tradicional? Qual a frequência do jogo? Qual a periodicidade em que devemos

aplicar? O jogo é um complemento para a aula ou um recurso central? O que ficou por estudar? Fará sentido aplicar os jogos no ensino secundário?

Para dar resposta às nossas linhas de investigação, decidimos, numa primeira fase, recorrer a um método de observação direta que assentou na observação visual do comportamento dos alunos face aos jogos aplicados. Nesse sentido foram criadas grelhas de observação das aulas e redigidos diários de bordo no final de cada aplicação. Numa segunda oportunidade fizemos uso da observação indireta, através da aplicação de três inquéritos por questionário, um primeiro, sobre o uso de jogos no geral; um segundo, sobre o jogo digital; e um terceiro, sobre o jogo analógico. Estes dois métodos de observação foram necessários para determinar o comportamento dos alunos quando da aplicação dos jogos.

Assim sendo, à medida que os jogos iam sendo aplicados, entendemos que houve um gradual crescimento da motivação e participação da turma. Pela nossa observação, foi possível verificar que os alunos se adaptaram às estratégias e aos recursos didáticos utilizados durante o percurso da aprendizagem. De facto, se existiram jogos em que a aplicação não foi a desejada, como é o caso do *Supertmatik - Cristianismo Quiz*, houve outros em que a sua aplicação foi bem recebida e aplicada, como, por exemplo, no caso do jogo *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII*. Estes resultados só foram possíveis devido à constante adaptação de estratégias e métodos de aplicação, que resultaram num verdadeiro estudo de investigação-ação. Para além disto, é necessário salientar que o facto de termos tido a oportunidade de conhecer a turma e estabelecido relações de empatia, favoreceu a aplicação dos jogos.

A relação de empatia estabelecida com a turma permitiu compreender que muitos dos nossos alunos eram jogadores. Face a esta situação, a abertura para os jogos revelou ser eficaz. Todavia, consideramos que o jogo por si só não basta para a garantia da aprendizagem dos conteúdos programáticos. É necessário haver uma explicação prévia da informação, que pode ser complementada através da aplicação de fichas guião ou de sínteses de aulas. Esta análise prévia do contexto e síntese dos acontecimentos

tornou-se bastante útil no caso da aplicação do jogo *kingdomino* e *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII*.

Uma das hipóteses que colocámos ao longo da nossa investigação, incidiu sobre a centralidade do jogo enquanto recurso de aula: será que o jogo constitui um complemento ou um recurso central para o ensino-aprendizagem? Tendo em conta a nossa análise, acreditamos que o jogo pode ser tomado como um recurso central, devendo ser complementado, como já mencionado, através de fichas de trabalho ou guiões de exploração de conteúdo.

Outra hipótese que propusemos esclarecer recaiu sobre a substituição da aula tradicional: deve o jogo substituir a aula tradicional? Tendo por base a nossa experiência com a turma, podemos afirmar que o jogo é um recurso que pode substituir aulas de formato mais tradicionais. Atendendo à dificuldade dos alunos em se relacionarem com a disciplina de História, o jogo pode ser uma estratégia útil de motivação para a aprendizagem, quando bem delineada e aplicada. E este é o grande benefício para os alunos, aplicar um jogo como estratégia de motivação para os conteúdos programáticos. Para o efeito, criamos o Quadro 2, onde constam os aspetos necessários para a aplicação de um jogo e os procedimentos apropriados na sua aplicação; este quadro pode constituir um recurso útil de consulta para o professor que pretenda aplicar um jogo.

De forma a complementar o nosso estudo, tornou-se necessário refletir sobre a frequência do jogo, o que nos levou à formulação da hipótese: qual a periodicidade que devemos aplicar no caso dos jogos? De acordo com a nossa pesquisa, percebemos que são poucos ou inexistentes os estudos que dão nota desta problemática. Para a nossa aplicação, definimos dez jogos que refletem um domínio específico da história do 7.º ano: as sociedades agropastoris; os ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel; o antigo Egito; a democracia ateniense; o império romano; o cristianismo; a sociedade europeia medieval; e progressos técnicos e crescimento demográfico dos séculos XII e XIII.

Ao longo das nossas aplicações verificamos que o momento da aula que obteve melhores resultados, foi sem dúvida a parte final (o jogo - ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel; e o jogo - democracia ateniense). Durante a aplicação, percebemos que ao aplicar os jogos no início da aula, os alunos estavam mais agitados e isso comprometeu

o restante lecionamento de aula. Não obstante, em jogos mais demorados, houve a necessidade de aplicar durante toda a aula de 50 minutos, como foi exemplo, o jogo *Lusitania* e o jogo *Kingdomino*.

Esta preocupação com o tempo foi sentida ao longo das várias aplicações didáticas, especificamente na aplicação de jogos de tabuleiro modernos; nestes jogos comerciais, não estão contemplados os períodos que uma aplicação em sala de aula exige; é necessário dedicar mais tempo devido a questões de foro logístico, como, por exemplo, na organização de grupos e na organização da sala de aula. No caso do jogo *Kingdomino*, o fabricante diz ser necessário 15 minutos para terminar a partida, porém durante a nossa aplicação precisamos de 40 minutos entre a visualização do vídeo explicativo e o fim do jogo.

Ao nível dos desafios, o professor enfrenta uma série de questões logísticas que de certa forma condicionam a aplicação do jogo; como é o caso da obtenção dos jogos. Caso a Escola não possua recursos didáticos como os jogos comerciais aqui apresentados, o professor terá a pesada tarefa de os comprar, ora isso nem sempre é possível. Por isso, consideramos que a Escola deve munir-se destes recursos, retirando a carga financeira ao professor.

Outro desafio logístico é a questão da configuração da sala de aula; durante a nossa prática observamos que os alunos ficaram bastante inquietos enquanto se mudavam as mesas e cadeiras. De forma a colmatar esta agitação, consideramos que esta organização deve ser feita, sempre que possível, minutos antes do começo da aula.

A seleção dos grupos constituiu mais um desafio. Tendo em conta as características comportamentais da turma, tornou-se numa das preocupações mais latentes durante este processo. Ao longo da nossa aplicação foram testadas várias formas de constituir os grupos de trabalho, de forma competente, uma vez que um dos nossos objetivos seria o desenvolvimento de competências ao nível do trabalho colaborativo. Considerámos que para esta turma a estratégia que nos pareceu mais eficaz foi a escolha estratégica dos cinco primeiros elementos de cada grupo e, posteriormente, os alunos escolhiam os restantes membros. Desta forma, tornou-se possível jogar de forma saudável e amigável.



Ao contrário daquilo que seria de esperar os alunos permaneceram mais motivados durante as aplicações dos jogos digitais em detrimento dos jogos analógicos, e sentiram-se mais familiarizados com o *Kahoot!*, provavelmente por já o terem usado em outras disciplinas (Gráfico 4).

Tendo em conta a nossa amostra, aplicamos dez jogos didáticos assentes nos conteúdos programáticos do 7.º ano; ou seja, não foram aplicados jogos com cronologias mais recentes, como é o caso do século XIX, ou até mesmo XX. Desconhecemos se faria sentido aplicar jogos em cronologias mais recentes; ou até mesmo no ensino secundário, pelo que deixamos esta linha em aberto para outras investigações.

Durante este ano letivo, poderíamos ter optado por outras estratégias e recursos bastante válidos; como é o caso dos videojogos. Nesta investigação não foi possível a utilização deste recurso, por questões logísticas (precisávamos de requisitar uma sala de informática) e por questões ligadas à própria exploração de aula. Não obstante, quisemos deixar o nosso contributo para este tipo de aplicação, que se encontra desenvolvido no quadro 1.

No sentido de promover a autonomia, e desenvolver o espírito crítico dos alunos, aplicámos uma rubrica de avaliação. A rubrica em questão é sobretudo um instrumento de avaliação formativa, e, deste modo, os alunos serviram-se desta para saber quais os parâmetros de sucesso. Os trabalhos foram apresentados sob um ponto de vista muito positivo; os alunos puderam trabalhar elementos fundamentais como a sua criatividade e o trabalho em grupo. A tarefa foi alcançada com sucesso, e a participação dos alunos, assim como desenvolvimento do relacionamento interpessoal com os colegas, foi alcançado.

Se eu pudesse voltar atrás, atuaria de forma diferente em alguns aspetos, nomeadamente, exploraria mais a questão dos alunos como criadores de jogo. Acredito que esta exploração, permitiria que os alunos desenvolvessem diferentes competências, através de novas ferramentas de trabalho, contribuindo para uma maior autonomia e um conhecimento mais profícuo dos alunos, assente nas suas capacidades criativas e colaborativas. Por outro lado, teria sido interessante planejar aulas totalmente

gamificadas. Apesar de termos conseguido produzir algumas aulas gamificadas como foi o caso do jogo *Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII* que se revelou uma mais-valia para a solidificação dos conteúdos programáticos, considero que deveriam ter sido planeadas mais aulas com esta tipologia para a duração total da aula. Também teria sido importante abordar os videojogos como recurso didático, dado o seu potencial pedagógico para a abordagem de vários períodos históricos, permitindo uma compreensão visual dos acontecimentos, entre outras capacidades que poderiam ter sido trabalhadas na sala de aula.

Em jeito de conclusão, a nossa seleção teve por base um estudo empírico, onde foram adotados diferentes recursos e estratégias tendo em conta a nossa investigação-ação. O estudo minucioso do nosso enquadramento teórico contribuiu para aumentar o campo das informações empíricas, possibilitando uma série de ajustes no que respeita à nossa abordagem.

Apesar de terem ocorrido momentos menos positivos na aplicação dos jogos, não deixamos de encarar o erro como uma possibilidade de melhoria. Durante o decorrer deste processo percebemos que uma boa aplicação do jogo é adquirida através da experiência, e foi isso que tentamos adquirir, através de um processo empírico de tentativa e erro; essa experiência possibilitou extrair uma série de considerações necessárias para o desenvolvimento dos jogos.

A investigação-ação não termina aqui, existem uma série de questões que podem ser pontos de partida para novas investigações. É uma investigação que não se limita no tempo, como tal, devemos ter em consideração que a grande maioria dos jogos adotados (se não todos), nunca tinham sido testados em contexto de sala de aula de um modo sistemático. O recurso a estas diferentes abordagens permitem trilhar caminho para novas adoções pedagógicas para o século XXI. Com base nisto, quando eu der aulas vou continuar a explorar diferentes plataformas digitais e selecionar jogos comerciais, como recurso de aula, tendo em conta as diferentes cronologias e períodos históricos.

Em suma, não objetivamos dar novos conhecimentos sobre a temática dos jogos, mas sim, nutrir-nos de ferramentas de trabalho úteis, que permitem ao Professor adotar diferentes estratégias didáticas, seja pela utilização e adaptação de jogos comerciais ao

contexto de sala de aula, seja pela construção e implementação de novos jogos, tendo em vista a assimilação de conteúdos de uma forma interativa. A nossa base foi fortemente empírica; aqui seleccionámos, adaptámos e (re)criámos os jogos didáticos, através de novas abordagens. Este é o nosso maior contributo para o ensino da história e o futuro da investigação.

## Referências Bibliográficas

- ALVES, L. (2008). Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso Lynn Alves. Bahia: Universidade Federal da Bahia.
- AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ÁGUAS SANTAS. Projeto Educativo 2019/2023. Disponível em: <https://portal.aescas.net/documentos-gerais>.
- OLIVEIRA, E. (2013). O Faz de conta e o desenvolvimento infantil. Revista Eletrónica Saberes da Educação – Volume 4 – nº 1. Disponível em: <http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v4-n1-2013/elisangela.pdf>.
- ALVES, L. et al (2016). Jogos digitais e aprendizagem. Fundamentos para uma prática baseada em evidências. 1ª edição, Papirus Editora.
- AZEVEDO, V. et al (2017). O que são jogos. Uma Introdução ao objeto de estudo do Ludes. Relatório Técnico. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro. Disponível em: <https://www.cos.ufri.br/uploadfile/publicacao/2766.pdf>.
- BRANDÃO, R. (2021). A utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música. Porto: Universidade Católica. Escola das Artes.
- BRUNELLE, L. (1978). O jogo pelo jogo, Rio de Janeiro: Zahar.
- CAILLOIS, R. (1961). Man, Play and Games. Chicago: University of Illinois Press.
- CAMPENHOUDT, L, et al. (2019). Manual de investigação em ciências sociais. Lisboa: Gradiva.
- CARVALHO, A. et al (2014). Atas do 2.º Encontro sobre Jogos & Mobile Learning. Braga: CIEd.
- CARVALHO, A. et al (2014). Atitudes e Práticas dos Professores Face à Inclusão de alunos com Necessidades Educativas Especiais. Revista Portuguesa De Pedagogia, pp. 53-73. Disponível em: [https://doi.org/10.14195/1647-8614\\_47-1\\_3](https://doi.org/10.14195/1647-8614_47-1_3).
- CARVALHO, A. (2017). Jogos digitais e gamification: desafios e competição para aprender na era mobile learning. Aprendizagem, TIC e Redes Digitais. Disponível

em:

[https://www.cnedu.pt/content/edicoes/seminarios\\_e\\_coloquios/LIVRO\\_TIC\\_RedesDigitais.pdf](https://www.cnedu.pt/content/edicoes/seminarios_e_coloquios/LIVRO_TIC_RedesDigitais.pdf)

- COUTINHO, C. et al (2009). Investigação-acção: metodologia preferencial nas práticas educativas. Revista Psicologia, Educação e Cultura.
- CRUZ, S. (2009). Proposta de um modelo de Integração das Tecnologias de Informação e Comunicação nas Práticas Letivas: de consumidor crítico a produtor de informação online (Tese de doutoramento). Minho: Universidade do Minho.
- DUARTE, J. (2009). O Jogo e a criança. Dissertação de Mestrado. Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>
- FELICIA, P. (2023). O uso de videojogos educativos na sala de aula: diretrizes para resultados de aprendizagem bem-sucedidos. Bélgica: European Schoolnet.
- FERREIRA, B. (2018). A utilização de dispositivos móveis na avaliação formativa: desenvolvimento de competências para o novo milénio (Relatório de Estágio). Coimbra: Universidade de Coimbra.
- FIGUEIREDO, A. (2016). Por uma escola com futuro ... para além do digital. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/309124131\\_Por\\_uma\\_escola\\_com\\_futuro\\_para\\_alem\\_do\\_digital](https://www.researchgate.net/publication/309124131_Por_uma_escola_com_futuro_para_alem_do_digital).
- HUIZINGA, J. (2000). Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectivas S.A.
- KISHIMOTO, T. (1994). O Jogo e a Educação Infantil, S. Paulo: Thomson Pioneira.
- LENCASTRE, J. & ARAÚJO, M. (2007). “Impacto das tecnologias em contexto educativo formal”. In A. BARCA, M. PERALBO, A. PORTO, B. SILVA & L. ALMEIDA (Eds.), Livro de Actas do Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogía (pp. 624-632). A. Coruña: Universidade da Coruña.
- LIMA, R. et al (2016). Jogos digitais como estratégia de ensino-aprendizagem no ensino superior. A construção e aplicação do jogo “Renascença” na disciplina de literatura. Disponível em: <https://docplayer.com.br/17508560-Jogos-digitais->

[como-estrategia-de-ensino-aprendizagem-no-ensino-superior-a-construcao-e-aplicacao-do-jogo-renascenca-na-disciplina-de-literatura.html](https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10119/1/AD7_ar_tigo.pdf).

- MARINS, B. (2018). O Jogo como recurso pedagógico na educação infantil. Disponível em: [https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10119/1/AD7\\_ar\\_tigo.pdf](https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10119/1/AD7_ar_tigo.pdf).
- MEDEIROS, D. (2019). Jogos analógicos como ferramentas estratégicas para as marcas. *Design E Tecnologia*, 9(17), 56-63. Disponível em: <https://doi.org/10.23972/det2019iss17pp56-63>.
- OSÓRIO, A. (2021). Aprender e jogar, desafios tão sérios como brincar. *in V Congresso Internacional Fenda Digital. Videojogos, a ludificação e a aprendizagem baseada em jogos*. Disponível em: <https://5e0f0c523e307.site123.me/>.
- PESTANA, M. (2019). A utilização de ferramentas digitais na consolidação de conhecimentos na disciplina de História e o seu impacto no autoconceito académico (Relatório de estágio). Coimbra: Universidade de Coimbra.
- SANTOS, C. (2020). O uso dos jogos didáticos na aula de História: Press start to play (Relatório de estágio). Porto: Universidade do Porto.
- SANTOS, J. (2022) A gamificação digital no Ensino da História. Uma experiência pedagógica no Ensino Secundário (Relatório de estágio). Coimbra: Universidade De Coimbra.
- SILVA, C. (2018). Desafios para a construção de uma escola inclusiva no 1º ciclo do Ensino Básico. Dissertação de mestrado. Lisboa: Instituto Superior de Educação e Ciência.
- SOUSA, M. (2020). Como os jogos de tabuleiro modernos podem ensinar colaboração (Cap. 9). *in Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação*. Ministério da Educação. Direção-Geral da Educação.
- SOUSA, M. & BERNARDO, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/338183914\\_Back\\_in\\_the\\_Game\\_Modern\\_Board\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/338183914_Back_in_the_Game_Modern_Board_Games).

- TRINDADE, S. & MOREIRA, J. (2017). “Competências de aprendizagem e tecnologias digitais”. In J.A. MOREIRA & C. P. VIEIRA (coord.), e-Learning no Ensino Superior. (pp. 99- 114). Vol.1. Coleção: Estratégias de Ensino e Sucesso Académico: Boas práticas no Ensino Superior.
- TRINDADE, S. (2015). O passado na ponta dos dedos: o mobile learning no ensino da História no 3.º ciclo do ensino básico e no ensino secundário. Tese de doutoramento. Coimbra: Universidade de Coimbra.
- VALE, A. (2019). Jogos digitais no ensino: criação e implementação nas disciplinas de História da Música e Formação Musical (Relatório de Estágio). Minho: Universidade do Minho.
- VANZELLA, L. (2009). O Jogo da vida: usos e significações. Tese de Doutorado. São Paulo: Faculdade de Educação.
- VIEIRA, H. & FERREIRA, C. (2016). As aplicações móveis no ensino da História e no desenvolvimento da consciência histórica. Revista História Hoje, vol. 5, nº 9.
- ZHONGGEN, Y. (2019). A Meta-Analysis of Use of Serious Games in Education over a Decade Yu Zhonggen. Department of English Studies, Faculty of Foreign Studies, Beijing Language and Culture University. Academic Editor: Michael J. Katchabaw.

Disponível

em:

<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2019/4797032/>

## **Anexos**



## Anexo 1 - Diário de Bordo n.º 1

### Diário de Bordo nº1



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nome do jogo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | As sociedades agropastoris - jogo piloto                                                                                  |
| <b>Data</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 29/09/2022                                                                                                                |
| <b>Turma</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 7º <b>F</b>                                                                                                               |
| <b>Link</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <a href="https://app.genial.ly/editor/63335d9984d036001871f81d">https://app.genial.ly/editor/63335d9984d036001871f81d</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>No dia 29/09/2022, deu-se a aplicação do jogo na turma 7º F composta por 20 alunos (sendo que 1 estava a faltar) cujo objetivo é perceber se existe uma boa adesão/ interesse da turma nesta forma de aprendizagem por jogo (Quiz).</p> <p>O jogo foi aplicado aos 19 alunos da turma, no início da aula. Em primeiro lugar, pedimos que os alunos escrevessem o sumário e só depois iniciamos o jogo. Optámos por entregar a cada aluno três cartões (azul, vermelho e verde) para que eles pudessem levantar a cor que acharem correta na hora de responder às questões. Notámos, aquando da entrega dos cartões, que um dos alunos não tinha passado o sumário no início da aula; enquanto o aluno não escrevesse o sumário no seu caderno, não entregamos os cartões. O aluno, como tinha bastante vontade de jogar, ficou desgostoso e passou de imediato o sumário; terminada a tarefa, demos os cartões e permitimos que jogasse.</p> <p>O objetivo do jogo seria fazer o levantamento das ideias prévias dos alunos de forma a motivar os alunos a relembrar os conhecimentos de um tema que já tinham obtido no 5º ano. Ficamos a perceber que a estratégia dos cartões é possível, mas não é eficaz. Ao longo do jogo, reparámos que o constante levantamento de cartões condicionou a genuinidade das respostas, verificando-se a influência da maioria sobre os alunos hesitantes.</p> <p>Quisemos dar uma explicação tanto da resposta correta como das respostas incorretas; quando a resposta estava correta surgia no jogo a explicação da mesma e pedíamos a um aluno que a lesse. Nas respostas erradas explicamos o porquê de serem aquelas erradas.</p> <p>O jogo teve a duração de 30 minutos. A reação da turma ao jogo foi bastante positiva, toda a turma participou de forma animada, mesmo os alunos mais desinteressados aderiram.</p> |                                                                                                                           |

Das 5 questões aplicadas:

- Questão 1 contabilizaram-se: 17 respostas certas e 2 respostas erradas.
- Questão 2 contabilizaram-se: 19 respostas certas.
- Questão 3 contabilizaram-se: 19 respostas certas.
- Questão 4 contabilizaram-se: 17 respostas certas e 2 erradas.
- Questão 5 contabilizaram-se: 19 respostas certas.

No final do Jogo, questionei os alunos se gostavam de ver mais iniciativas como esta nas nossas aulas e se achavam que aprendem melhor por esta via, a maior parte da turma respondeu que sim.

**Documento 1 - alunos a participar no jogo piloto.**



Fonte: A autora

**Documento 2 - Cartões do jogo piloto.**



Fonte: A autora

## Anexo 2 - Diário de Bordo n.º 2

### Diário de Bordo nº2



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | “Ritos Mágicos, Arte Rupestre e Arte Móvel Quiz”                                                                                                                                      |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 17/10/2022                                                                                                                                                                            |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 7º ■                                                                                                                                                                                  |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <a href="https://view.genial.ly/6335b81ab90f740011df3a03/interactive-content-prehistory-quiz">https://view.genial.ly/6335b81ab90f740011df3a03/interactive-content-prehistory-quiz</a> |
| <b>Descrição da atividade</b><br><br>No dia 17/10/2022, deu-se a aplicação do jogo na turma 7º ■, composta por 20 alunos. Optamos por aplicar o jogo no final da aula sob forma de síntese. Neste dia, todos os alunos estavam presentes na aula.<br>Tendo em conta o jogo piloto anterior, decidimos entregar a cada aluno três cartões (azul, vermelho e verde) com as letras escritas (A,B,C) para que eles pudessem levantar a letra que considerassem correta na hora de responder às questões, de forma que não houvesse nenhum condicionamento de respostas como no jogo piloto, onde se comprovou que os alunos mais hesitantes em levantar o cartão eram influenciados pela cor predominante da resposta.<br>Através deste método, cumprimos o nosso objetivo e as respostas da turma às questões do Quiz tornaram-se mais verossímeis do que na versão anterior.<br>O jogo teve a duração total de 10 minutos e continha 7 questões (4 questões de verdadeiro/falso e 3 de resposta múltipla).<br>A reação da turma ao jogo foi positiva, apesar da agitação geral dos alunos, uma vez que estavam mais preocupados com o teste da disciplina que iriam ter a seguir. A falta de tempo (últimos 10 minutos) também condicionou o modo com aplicamos as perguntas, não sendo possível a exploração e análise das respostas certas e erradas.<br>Das 7 questões aplicadas: |                                                                                                                                                                                       |

Questão 1 contabilizaram-se: 18 respostas certas e 2 respostas erradas.

Questão 2 contabilizaram-se: 15 respostas certas e cinco erradas.

Questão 3 contabilizaram-se: 20 respostas certas.

Questão 4 contabilizaram-se: 16 respostas certas e 4 erradas.

Questão 5 contabilizaram-se: 20 respostas certas.

Questão 6 contabilizaram-se: 20 respostas certas

Questão 7 contabilizaram-se: 15 respostas certas e 5 erradas.

**Documento 1 - Jogo “Ritos Mágicos, Arte Rupestre e Arte Móvel Quiz” através da aplicação “Genial.ly”.**



Fonte: A autora

**Documento 2 - Cartões do jogo piloto.**



Fonte: A autora

### Anexo 3 - Diário de Bordo n.º 3

#### Diário de Bordo nº3



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | “Quem quer ser milionário? Egito Antigo”                                                                                                                                                  |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 27/10/2022                                                                                                                                                                                |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 7º                                                                                                                                                                                        |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <a href="https://view.genial.ly/63557bafbc041300184738dd/interactive-content-egito-antigo-quiz">https://view.genial.ly/63557bafbc041300184738dd/interactive-content-egito-antigo-quiz</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>No dia 27/10/2022, deu-se a aplicação do jogo na turma de 7º ano, composta por 20 alunos. Optamos por aplicar o jogo sob forma de síntese da matéria lecionada sobre o “Antigo Egito – a arte e o saber ao serviço da religião”. Neste dia, todos os alunos estavam presentes na aula.</p> <p>O jogo continha um total de 8 perguntas cujo objetivo é acertar sucessivamente a 8 perguntas de escolha-múltipla para alcançar o prémio máximo de 3.000 pontos, sendo que cada pergunta corresponde a uma determinada quantia.</p> <p>O jogo foi jogado em conjunto com a turma. O número de perguntas e a opção de ser jogado em conjunto deveu-se ao facto de a aula ser de 50 minutos.</p> <p>Os alunos estavam concentrados e entusiasmados, querendo chegar ao maior número de pontos possíveis.</p> <p><b>Documento 1</b> - Jogo “Quem quer ser milionário? Egito Antigo”</p> |                                                                                                                                                                                           |



Fonte: A autora

## Anexo 4 - Diário de Bordo n.º 4

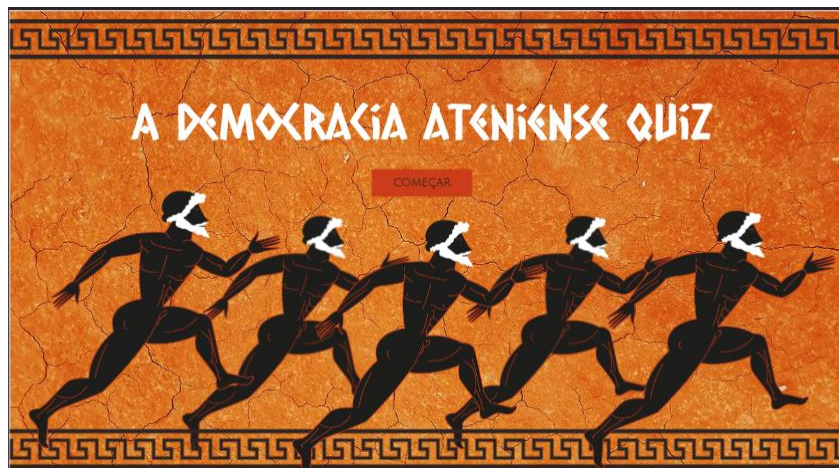
### Diário de Bordo nº4



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | "A democracia ateniense Quiz"                                                                                                                                                                 |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 17/11/2022                                                                                                                                                                                    |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 7º                                                                                                                                                                                            |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <a href="https://view.genial.ly/63668c7de17d69001adb2a57/interactive-content-ancient-greece-quiz">https://view.genial.ly/63668c7de17d69001adb2a57/interactive-content-ancient-greece-quiz</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>O jogo <i>A democracia ateniense quiz</i> foi aplicado no dia 17/11/2022 à turma do 7º ano sob forma de síntese da matéria lecionada e contou com a presença dos 20 alunos.</p> <p>Conforme reportamos em jogos anteriores, em que percebemos que a estratégia que resultaria melhor seria aplicar o jogo síntese no final da aula, de forma a não condicionar a restante leção da aula e com o intuito de melhorar a participação, para que os alunos pudessem estar ativamente envolvidos no jogo.</p> <p>Para este jogo tivemos em conta os conteúdos programáticos das AES: "A Herança do Mediterrâneo Antigo", mais particularmente o caso "Os gregos no séc. V a.C.: exemplo de Atenas" no sentido de analisar a experiência democrática de Atenas do século V a.C., nomeadamente a importância do princípio da igualdade dos cidadãos perante a lei, identificando as suas restrições; e o conceito democracia; cidadão; meteco; e escravo (AES, 2022, p. 7).</p> <p>O jogo foi aplicado em grupo, onde a professora teve o papel de criar os grupos de trabalho tendo em conta as especificidades de cada aluno. Neste jogo, ainda estávamos a conhecer os alunos e a perceber como poderíamos construir os grupos de forma equilibrada tendo em conta o comportamento da turma e as capacidades cognitivas.</p> |                                                                                                                                                                                               |

De forma a perceber se os alunos tinham compreendido, através do jogo, os objetivos programáticos, ou seja a experiência democrática de Atenas do século V a. C., foi-lhes apresentado na aula seguinte, um questionário individual com as mesmas questões de jogo. O questionário foi aplicado em suporte de papel, visto que nem todos os alunos tinham, no momento, acesso aos seus e-mails da escola.

**Documento 1** - Jogo “A Democracia Ateniense Quiz”

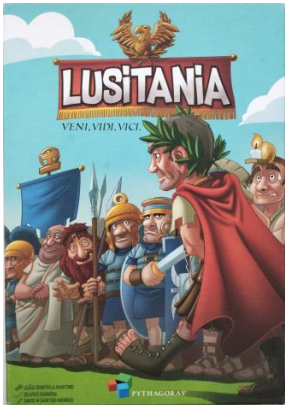


Fonte: A autora



## Anexo 5 - Diário de Bordo n.º 5

### Diário de Bordo nº5

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Lusitania. Veni. Vidi. Vici. |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 09/02/2023                   |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 7º ■                         |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                              |
| <p><b>Descrição da atividade</b></p> <p>No dia 09/02/2023, deu-se a aplicação do jogo na turma 7º ano, composta por 20 alunos. Dada a boa adesão da turma ao jogo, optamos por aplicar novamente o jogo sob forma de síntese da matéria lecionada sobre o Império Romano, nos últimos quinze minutos da aula. Neste dia, todos os alunos estavam presentes na aula. Antes de iniciarmos o jogo, a professora recordou a missão e as regras do jogo. A turma foi dividida em 5 grupos de 4 elementos. Nesta segunda vez, os alunos já sabiam as regras do jogo, o que facilitou a sua aplicação. Estavam mais concentrados e alinhados com o jogo. No entanto, devido ao tempo ser limitado (15 minutos) não conseguiram terminá-lo e, por isso, não houve vencedores.</p> <p>Potencialidades do jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Noção do território do império romano e elementos constituintes: Senadores; Júlio César; Composição do exército (legionários; artilheiros, mercenários bárbaros). Ao nível de estratégia de jogo (posições e artefactos de combate). Conhecimentos dos deuses romanos, promovendo a sistematização e consolidação do conhecimento de forma lúdica e dinâmica.</li></ul> <p><b>Documento 1 - Jogo “Lusitania”</b></p>  |                              |

**Documento 2 - alunos a participar no jogo**



Fonte: A autora

## Anexo 6 - Diário de Bordo n.º 6

### Diário de Bordo nº6



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | "Time do Climb - Revisão para o teste"                                                                                                                                |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 13/02/2023                                                                                                                                                            |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 7º                                                                                                                                                                    |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <a href="https://app.nearpod.com/presentation?pin=9F64B1E163293BD4C41A3A38D4FAB3EA-1">https://app.nearpod.com/presentation?pin=9F64B1E163293BD4C41A3A38D4FAB3EA-1</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>O jogo <i>Time to climb</i> foi aplicado sob forma de revisão matéria lecionada sobre o Império Romano e o culto cristão aos 19 alunos da turma do 7º ano (uma aluna estava a faltar). Antes de iniciarmos o jogo, foi explicado aos alunos em que consistia a atividade, alertando para a possibilidade de algumas questões serem semelhantes às do teste de avaliação que seria aplicado na aula seguinte.</p> <p>Ao contrário dos outros jogos, este deteve um carácter individual, contendo 26 perguntas de escolha múltipla e a utilização do telemóvel como ferramenta de acesso ao jogo. Por sabermos previamente que dois alunos da turma não possuíam telemóvel, realizamos uma ficha onde os alunos puderam apontar as respostas que considerassem corretas, garantindo a participação de todos os alunos nesta atividade.</p> |                                                                                                                                                                       |

Ao nível dos resultados obtidos através do jogo, conseguimos apurar que a turma respondeu a 89% das respostas lançadas no jogo (Gráfico 2). Verificámos que dos 3 alunos que não responderam ao total das 26 questões: um respondeu a 96% das questões; outro a 54% das questões; e outro a 50% das perguntas.

Em relação às respostas consideradas corretas, podemos concluir que há uma predominância do Muito Bom, que equivale a 33% da turma. Verificamos que 17% da turma obteve o resultado Excelente; 22% da turma obteve o resultado Bom; 17% o resultado Satisfaz; e apenas 2 alunos obtiveram o resultado insatisfatório, o que corresponde a 11% da turma.

Consideramos que esta atividade foi bem conduzida. Contudo, numa próxima vez será pedido à Escola, uma sala com computadores, de forma que todos os alunos possam ter acesso a uma plataforma digital.

Com a aplicação *Nearpod* foi possível extrair resultados individuais dos alunos, o que permitiu a identificação das dificuldades específicas de cada aluno.

Houve uma boa aceitação dos alunos que participaram neste jogo. Os bons resultados permitem uma avaliação positiva da atividade. Todos os alunos que participaram, com exceção de dois alunos, acertaram pelo menos 50% das questões. Tendo em conta que uma aluna ia ter alguma dificuldade extra devido a ser uma criança com medidas universais e seletivas, teve o acompanhamento permanente do professor cooperante.

O facto de existirem diferentes ritmos de jogo foi benéfico, uma vez que os alunos que terminassem mais cedo o jogo, tivessem a oportunidade de esclarecer as suas dúvidas. Consideramos que este jogo ajudou a consolidar os conhecimentos dos alunos antes do teste de avaliação, promovendo também a autonomia dos alunos, uma vez que o jogo permitia a revisão dos conteúdos; os alunos poderiam parar e retomar quando quisessem, jogando as vezes que considerassem necessárias.

#### **Documento 1 - Jogo “Time to Climb - revisão para o teste”**



Fonte: A autora

## Anexo 7 - Diário de Bordo n.º 7

### Diário de Bordo nº7

|              |                                 |
|--------------|---------------------------------|
| Nome do jogo | “Supertmatik Cristianismo Quiz” |
| Data         | 13/03/2023                      |
| Turma        | 7º █                            |
| Link         |                                 |

#### Descrição da atividade

O jogo *Cristianismo Quiz* foi aplicado sob forma de revisão matéria lecionada sobre o surgimento e expansão do cristianismo. Tendo em conta a análise do último jogo analógico, em que se registou alguma confusão na apreensão das regras, decidimos apresentar o jogo através de um vídeo explicativo. Os alunos já conheciam o *Supertmatik*, o que contribuiu positivamente para a apreensão dessas mesmas regras.

Decidimos constituir os grupos de forma aleatória, através de sorteio com os nomes dos alunos, o que se veio a revelar um problema. A turma não reagiu bem à constituição dos grupos, inclusive um dos alunos, trocou o papel com o seu nome. Dado o não cumprimento das regras estabelecidas, decidimos dar por terminado o jogo. Os alunos demonstraram o seu descontentamento pela atitude do colega e lamentaram não poderem jogar, prometendo que da próxima vez não iriam repetir o comportamento. O facto de o jogo ter sido implementado já no final do 2º período, a faltar uma semana para terminar as aulas, poderá ter condicionado o estado de espírito da turma e o consequente sucesso do jogo.

Numa próxima aplicação, será relembrada a importância do respeito pelas regras e analisada a reação e comportamento dos alunos para com um novo jogo.

#### Documento 1 - Jogo “Supertmatik Cristianismo Quiz”



Fonte: A autora

## Anexo 8 - Diário de Bordo n.º 8

### Diário de Bordo nº8

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | "Kingdomino" |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 24/04/2023   |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 7º ■         |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |              |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>O jogo <i>Kingdomino</i> foi aplicado à turma de 7º ano sob forma de revisão matéria lecionada na aula anterior sobre a sociedade europeia medieval - organização, poder senhorial e relações da vassalagem. Neste dia, estavam presentes 18 dos 20 alunos da turma, sendo que dois estavam a faltar.</p> <p>Tendo em conta a análise do último jogo, em que o mesmo não se efetivou devido ao incumprimento das regras no que toca à distribuição dos grupos, foi-lhes lembrada a importância do respeito pelas regras e o que aconteceria, caso entrassem novamente em incumprimento, ficariam impedidos de jogar.</p> <p>Decidimos que seriam os alunos a escolher os grupos, desde que conseguissem formar grupos de quatro/cinco elementos, de modo a não excluir nenhum dos alunos da turma. Acreditamos que a distribuição foi bem realizada e decorreu de forma ordeira, ao contrário do jogo anterior.</p> <p>Apesar de os alunos não conhecerem o jogo, mostraram-se receptivos a jogá-lo. Assim sendo, foi projetado em tela, uma apresentação do jogo com um vídeo explicativo das regras do jogo. Os alunos, ordeiramente ouviram a explicação e colocaram-se prontos a jogar. Com o nosso apoio, iniciaram o jogo que se revelou satisfatoriamente bem sucedido, tendo em conta as características comportamentais da turma.</p> <p>Apesar de o jogo referir que são precisos 15 minutos para terminar a partida, demoramos cerca de 40 minutos, entre a visualização do vídeo explicativo e o fim do jogo. Os últimos 10 minutos da aula, foram acompanhados por uma síntese da matéria e aplicação de questões sobre a sociedade europeia medieval, tendo por base os elementos apresentados no jogo (reino, rei, domínio senhorial, feudo, manso e reserva). O que se veio a revelar eficaz, uma vez que alguns alunos não estavam recordados dos conteúdos lecionados na aula anterior.</p> <p>Acreditamos que o facto de os alunos poderem ter tido a oportunidade de escolher os grupos para o jogo, contribuiu de forma positiva para a realização da atividade. O facto de o jogo ser de estratégia (apelando ao pensamento crítico dos alunos) e a própria grafia ser apelativa, permitiu que os alunos conseguissem jogá-lo até ao fim, existindo mesmo por parte dos alunos vontade de o jogar novamente. Por uma questão de tempo, o jogo não foi aplicado uma segunda vez.</p> |              |

Apesar de termos conseguido produzir uma síntese dos conteúdos lecionados, através dos elementos que compunham o jogo, e motivado os alunos para a aula, consideramos que o jogo poderia ter vindo com uma explicação mais detalhada sobre os reinos europeus medievais. Para tal, decidimos que o próximo jogo a aplicar, deveria ser um jogo realizado por nós, tendo por base as aprendizagens essenciais para o 7º ano.

#### **Documento 1 - Jogo “Kingdomino”**



Fonte: A autora

## Anexo 9 - Diário de Bordo n.º 9

### Diário de Bordo nº9



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | “Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII”                                                                                                        |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 08/05/2023                                                                                                                                                                              |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 7º ■                                                                                                                                                                                    |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <a href="https://view.genial.ly/6418ff8b95e22d00123871d2/interactive-content-8052023-aula-7of">https://view.genial.ly/6418ff8b95e22d00123871d2/interactive-content-8052023-aula-7of</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>O jogo digital Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII (Anexo 9) foi aplicado no dia 08/05/2023 à turma de 7º ano, como forma de introdução temática. Neste dia, estiveram presentes 17 dos 20 alunos da turma.</p> <p>Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar os seguintes conteúdos programáticos: “A Formação da Cristandade Ocidental e a Expansão Islâmica”, com foco no “Desenvolvimento económico, relações sociais e poder político nos séculos XII a XIV”(AES, 2022,p. 11). O objetivo do jogo visou a compreensão do processo de passagem de uma economia de subsistência para uma economia monetária e urbana na Europa medieval; e a relação entre as inovações técnicas e desenvolvimento demográfico com o dinamismo económico do período histórico estudado (AES, 2022,p. 11).</p> |                                                                                                                                                                                         |



O jogo foi criado através da aplicação Genial.ly e foi pensado para ocupar a duração aproximada da aula (40/50 minutos). O jogo estava organizado em seis campos: a introdução; a Missão 1; Missão 2; Missão 3; Missão 4; e Recompensa. Na introdução, apresentámos um texto introdutório e um vídeo resumo sobre os progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII. Relativamente às quatro missões estabelecidas neste jogo, quisemos dividi-las por categorias: uma primeira, em formato Quiz, com cinco questões relativas às inovações presentes no vídeo apresentado; uma segunda missão, relativa ao arroteamento das terras, onde foi analisado um documento escrito e respondida a duas questões de escolha múltipla; uma terceira missão, dedicada ao crescimento demográfico, onde foram explorados dois mapas relativos ao crescimento da população europeia entre o ano 1000 e 1300; e por último, uma quarta missão, sobre o crescimento das cidades e o desenvolvimento do comércio, onde foram analisadas duas ilustrações respeitantes a uma cidade medieval e a um ofício de um artesão; e analisado um texto, onde os alunos deveriam completar os espaços em branco. Ao longo das quatro missões quisemos dar uma explicação contextualizada dos acontecimentos e também um esclarecimento das respostas corretas e incorretas; quando a resposta estava correta surgia no jogo a explicação da mesma e pedíamos a um aluno que a lesse. Nas respostas erradas explicamos o porquê de serem aquelas as erradas.

O jogo teve a duração de aproximadamente 40 minutos e foi acompanhado por uma ficha síntese da aula, nos últimos dez minutos, com cinco questões, uma de ligação e quatro de escolha múltipla. Os alunos apenas receberam a recompensa, que serviu como reforço positivo depois de terminadas as missões e realizada a ficha síntese da aula.

A reação da turma ao jogo foi bastante positiva, toda a turma participou de forma animada, mesmo os alunos mais desinteressados aderiram. Considerámos que o jogo cumpriu as nossas intenções e objetivos programáticos. A turma concluiu as missões com sucesso, respondendo corretamente às questões nelas apresentadas. A comprovar este alcance foram os resultados obtidos nas fichas síntese, onde apenas 2 alunos responderam de forma incorreta a uma questão e 1 aluno respondeu erradamente a duas questões. Com exceção destes três casos, a turma respondeu corretamente às questões da ficha de síntese.

A avaliar pela expressão dos alunos, considerámos que a reação ao jogo foi bastante positiva. Os alunos estavam comprometidos com a tarefa e demonstraram muito interesse em aprender e superar os desafios. Apesar desta demonstração de interesse, houve dois alunos que se mostraram pouco motivados, revelando dificuldade em ficarem focados nos desafios do jogo. Ao nível da participação, podemos concluir que os alunos estavam ativamente envolvidos no jogo, querendo participar de forma ativa na aula.

**Documento 1** - Jogo “Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa dos séculos XII e XIII”



Fonte: Genial.ly

## Anexo 10 - Diário de Bordo n.º 10

### Diário de Bordo nº10



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nome do jogo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | “Revisão para o teste de avaliação - 3.º período”                                                                                                           |
| Data                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 15/05/2023                                                                                                                                                  |
| Turma                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 7.º ■                                                                                                                                                       |
| Link                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <a href="https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0457ae0a-38ab-4de7-83a0-56cffa40f064">https://play.kahoot.it/v2/?quizId=0457ae0a-38ab-4de7-83a0-56cffa40f064</a> |
| <b>Descrição da atividade</b> <p>O décimo jogo (Anexo 10) foi aplicado no dia 15/05/23 à turma do 7.º ano, com o intuito de produzir uma revisão de conteúdos para o teste de avaliação, a realizar-se no final do terceiro período. Neste dia, estiveram presentes dezassete alunos.</p> <p>Para este jogo tivemos como intencionalidade pedagógica e didática, abordar os conteúdos assentes nas aprendizagens essenciais: <i>A sociedade europeia nos séculos IX a XII</i> e <i>A Península Ibérica nos séculos IX a XII</i> (AES, 2022,p. 10 e 11).</p> <p>O objetivo do jogo visou, numa primeira parte, a compreensão da sociedade medieval; a identificação das partes que constituem o domínio senhorial e as relações feudo-vassálicas entre suserano e vassalo; e noutra, o reconhecimento dos povos que habitavam a Península Ibérica; as formas de relacionamento estabelecidas entre cristãos, judeus e muçulmanos; e o processo de reconquista cristã e formação Condado Portucalense.</p> |                                                                                                                                                             |

O jogo foi criado através da aplicação *Kahoot!* e foi pensado para ocupar a duração aproximada da aula (30 minutos), os restantes minutos seriam aproveitados para esclarecer dúvidas com a professora.

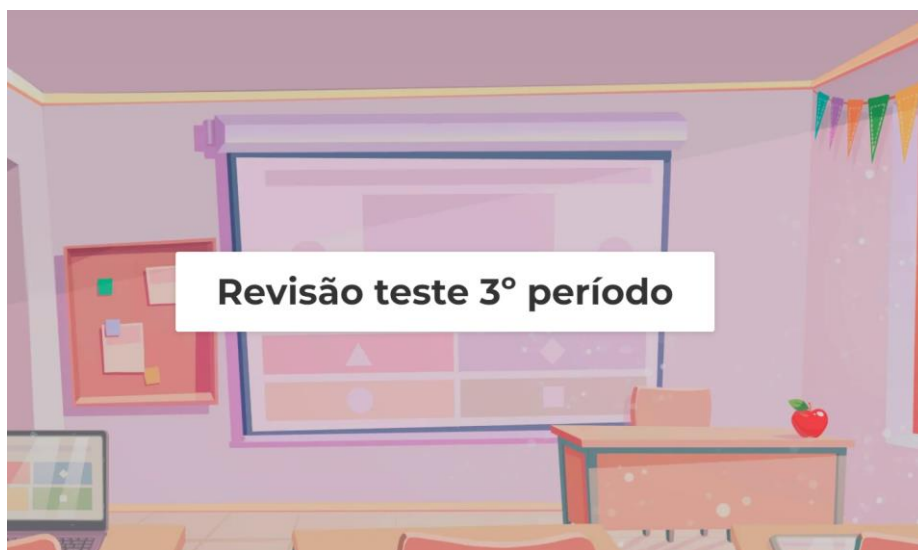
O jogo estava composto por dezassete questões, treze de escola múltipla e quatro de verdadeiro e falso.

Tal como previsto, a reação da turma ao jogo foi sem dúvida positiva, os alunos participaram de forma animada e todos queriam chegar à final e alcançar o pódio. De facto, o jogo *Kahoot!* foi a aplicação preferida dos alunos, em vários momentos a turma deu nota dessa preferência. Considerámos que o jogo cumpriu as nossas intenções e objetivos programáticos. A turma concluiu o jogo com sucesso, respondendo corretamente a 71% das questões apresentadas. Não obstante, a turma teve dificuldades em algumas questões, como por exemplo, na questão dois - Como se chamava a área de um domínio senhorial que era diretamente explorada por um senhor?, em que apenas responderam corretamente 6 alunos; e na questão quatorze - Em que século foi derrotado o último reino muçulmano da Península Ibérica?, em que somente dois alunos responderam corretamente. Esta tomada de consciência das dificuldades dos alunos possibilitou-nos rever (no restante tempo da aula) as partes que constituem um domínio senhorial e o processo de reconquista cristã.

Depois de revermos os conteúdos oralmente, alguns alunos pediram para jogar novamente o quiz, no entanto, como já estávamos no final da aula tal não foi possível. Este pedido dos alunos, revela uma reação ao jogo bastante positiva. Este bom comportamento também se refletiu na participação, a turma esteve bastante envolvida no jogo e participou de forma ativa.

Acreditámos que os jogos podem constituir um recurso para revisões de conteúdos antes do teste, aliás já havíamos utilizado a aplicação *Nearpod* para revisão do conteúdo do teste do segundo período e tinha sido uma experiência satisfatoriamente bem conseguida. No entanto, o Kahoot! é uma plataforma amplamente conhecida pelos alunos e neste tipo de revisões consegue ter um alcance maior para a aquisição dos conhecimentos porque os alunos já conhecem o jogo e se sentem mais familiarizados e menos distraídos.

**Documento 1: Revisão para o teste de avaliação - 3.º período**



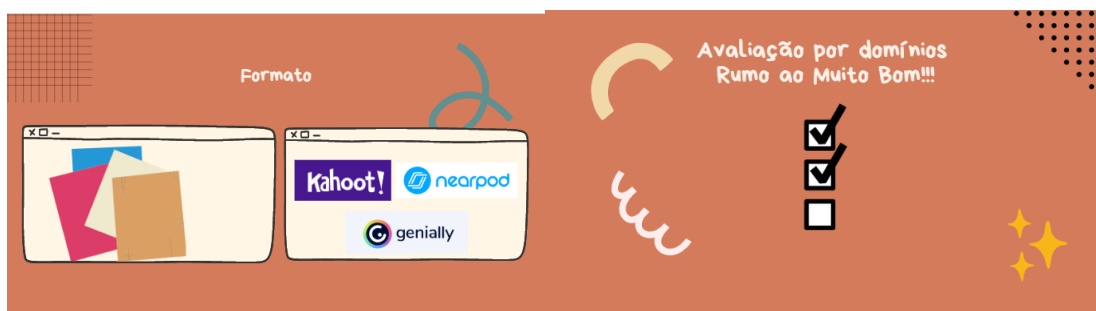
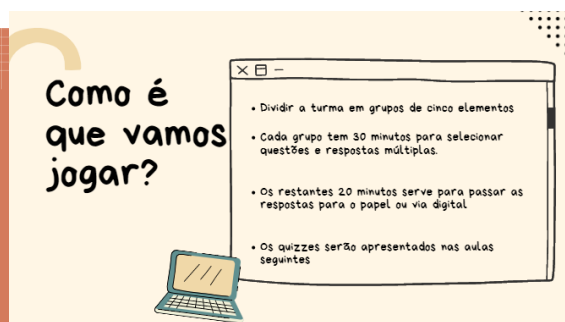
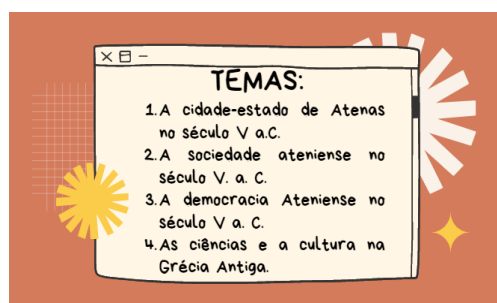
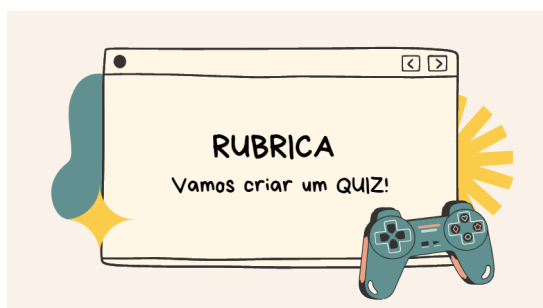
Fonte: A autora

## Anexo 11 - O jogo - *Senhor do Feudo: Conquista o teu lugar.*



Fonte: A autora

## Anexo 12 - Rubrica “Vamos criar um Quiz!”



Fonte: A autora

## Anexo 13 - Rubrica “Vamos criar um jogo de tabuleiro!”



### Rubrica

Vamos criar um jogo de tabuleiro!

### Criação de um jogo de tabuleiro

Objetivo:  
Desenvolvimento de competências de criatividade, trabalho em equipa e pensamento lógico, enquanto criam um jogo de tabuleiro original.

#### Materiais necessários:

- Papel cartão ou cartolina
- Folhas de papel A4
- Lápis, canetas, marcadores
- Cola, tesoura
- Dados, peças de jogo

#### Passos do projeto

- Divisão da turma em grupos de 5 alunos. Cada grupo será responsável por criar um jogo de tabuleiro original.
- Cada grupo deve fazer uma lista de ideias para o seu jogo e os materiais disponíveis
- Depois de escolher a melhor ideia, o grupo deverá criar um protótipo do jogo, desenhando o tabuleiro e os elementos do jogo em papel A4.
- Com o protótipo pronto, os grupos deverão testar o jogo com os colegas, fazendo ajustes nas regras e no design do jogo, se necessário.
- Com o jogo finalizado, os grupos deverão apresentá-lo à turma, explicando as regras e o objetivo do jogo.
- Por fim, será organizado um campeonato com os jogos criados pelos grupos.

#### Regras para um jogo de tabuleiro

- Objetivo
- Número de jogadores
- Preparação do jogo: colocar as peças no tabuleiro e definir ordem do jogo
- Jogabilidade: definir regras para o movimento das peças, o uso de cartas, etc.
- Vencedor: as instruções devem definir como um jogador ganha o jogo.
- Penalidades
- Tempo de Jogo
- Desempate
- Fair play

#### Avaliação

A avaliação será feita de forma contínua, levando em consideração a participação dos alunos em todas as etapas do projeto, a criatividade e originalidade do jogo, a qualidade do protótipo e a apresentação final do jogo.

### Boa sorte!

Fonte: A autora



## Anexo 14 - Grelhas de observação

O jogo - Os Ritos mágicos, arte rupestre e arte móvel

| Categoria     | Aspetos observados por aluno | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável                  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |
|               | Bastante Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | x  |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Pouco Responsável            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Atitude adequada             | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Atitude bastante adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Atitude pouco adequada       |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Motivado                     | x | x | x | x | x | x | x |   |   | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado               |   |   |   |   |   |   |   | x | x |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa                    | x | x | x | x | x |   | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante           |   |   |   |   |   | x |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Participa pouco              |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

O jogo - Quem quer ser milionário??

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Motivado                  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa                 | x |   | x |   | x | x |   | x |   | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   | x |   | x |   |   | x |   | x |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

O jogo - A democracia ateniense quiz

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Motivado                  | x | x | x | x | x |   |   |   | x | x  |    | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         |   |   |   |   |   | x |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   | x | x |   |    | x  |    |    |    |    | x  |    |    |    |    |
|               | Participa                 | x |   | x |   |   |   |   |   |   | x  |    | x  |    | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   | x | x |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   | x |   | x |   |   | x | x | x |    | x  |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |

O jogo - Lusitania. VENI. VIDI. VICI.

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               |   | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |    |    | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         | x |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    | x  | x  |    |
|               | Postura adequada          |   | x |   | x | x | x | x | x | x |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |    | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    | x |   |   |   |   |   |   |   |   | x  |    |    |    |    |    |    |    | x  | x  |    |
|               | Motivado                  | x | x | x | x | x | x | x |   |   | x  | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |
|               | Bastante Motivado         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   |   | x | x |    |    | x  |    |    |    |    |    |    |    | x  |
|               | Participa                 | x | x | x |   | x | x | x |   |   | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   | x |   |   |   | x | x |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    | x  |

**O jogo - Time to climb**

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |
|               | Motivado                  |   | x |   | x | x | x |   | x | x | x  |    | x  | x  |    | x  |    |    |    | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         | x |   | x |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    | x  |    |    | x  |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   | x |   |   |    |    |    |    |    |    | x  |    | x  |    |    |
|               | Participa                 | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x  |    | x  | x  |    | x  | x  | x  |    | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    | x  |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    | x  |    |    |

**O jogo - SUPERTMATIK Cristianismo Quiz**

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x | x | x | x | x | x | x | x |    | x  |    | x  | x  | x  | x  |    |    | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   | x  |    | x  |    |    |    |    | x  | x  |    |    |
|               | Postura adequada          |   | x | x | x | x |   | x | x | x |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |    |    | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    | x |   |   |   |   | x |   |   |   | x  |    |    |    |    |    |    | x  | x  | x  |    |
|               | Motivado                  | x | x | x | x |   |   |   |   |   |    | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   | x |   | x | x | x | x  |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa                 | x | x | x | x | x |   |   |   |   |    | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   |   |   |   | x | x | x | x  |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |

**O jogo - Kingdomino**

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x |   | x | x | x |   | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x |   | x | x | x |   |   | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   | x |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Motivado                  | x | x |   | x | x | x |   |   | x | x  | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   | x |    |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa                 | x | x |   | x | x | x |   |   | x | x  | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   |   |   |   |   | x |   |    |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |

**O jogo - Progressos técnicos e crescimento demográfico na europa no século XI e XII**

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x | x |   | x | x | x | x |   | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |    |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x |   |   | x | x | x | x |   | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  |    |
|               | Postura bastante adequada |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
| Motivação     | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Motivado                  | x | x |   |   | x | x | x | x |   |    |    | x  | x  |    | x  | x  |    |    | x  |    |
|               | Bastante Motivado         |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    | x  | x  |    |    |
| Participação  | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   |   | x  |    |    |    | x  |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa                 |   | x |   |   | x | x | x |   |   |    |    |    | x  |    | x  | x  |    |    | x  |    |
|               | Participa bastante        | x |   | x |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    | x  | x  |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   |   |   |   |   | x |   | x  |    | x  |    | x  |    |    |    |    |    |    |

O Jogo - Revisão para o teste de avaliação - 3.º período

| Categoria     | Elementos                 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---------------|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Comportamento | Responsável               | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  |    |    | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Bastante Responsável      |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Pouco Responsável         |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Postura adequada          | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  |    | x  | x  | x  |
|               | Postura bastante adequada |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    | x  |    |    |    |
|               | Postura pouco adequada    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Motivação     | Motivado                  | x | x |   | x | x | x | x | x | x | x  |    | x  | x  | x  | x  | x  |    |    | x  | x  |
|               | Bastante Motivado         |   |   | x |   |   |   |   |   |   |    | x  |    |    |    |    |    | x  | x  |    |    |
|               | Pouco motivado            |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Participação  | Participa                 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  | x  |
|               | Participa bastante        |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|               | Participa pouco           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

## Anexo 15 - Inquérito por questionário (1.º período)

No âmbito do Relatório de Estágio intitulado "O uso de jogos didáticos no Ensino da História" apresentamos um conjunto de questões, sobre a aplicação do jogo, em contexto de sala de aula. A colaboração de todos é essencial. Agradeço a vossa disponibilidade e cooperação.

Responde, por favor, às questões colocadas

Idade: \*

Texto de resposta curta

Género: \*

Texto de resposta curta

1. O que mais gostas de fazer no dia-a-dia? \*

Texto de resposta curta

2. Costumas jogar jogos? \*

☐ Sim

☐ Não

3. Que tipo de jogo gostas de jogar? \*

Texto de resposta curta

4. Tens telemóvel? \*

Texto de resposta curta

5. Se respondeste sim à questão 4, que tipo de telemóvel tens? \*

☐ De teclas

☐ Smartphone

6. E utilizas o telemóvel na escola? \*

Texto de resposta curta

7. Com quem costumavas jogar? É em casa? \*

Texto de resposta curta

8. Que jogo de casa está relacionado com História? \*

Texto de resposta curta

9. Alguma vez tinhas jogado *Quizzes* em sala de aula? \*

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

10. Se respondeste sim, em que disciplina? \*

Texto de resposta curta

11. Gostarias que os teus professores utilizassem mais jogos deste género dentro da sala de aula? \*

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

12. Consideras este tipo de *Quizzes* úteis na sala de aula? \*

- |                     |                       |                       |                       |                       |                       |                     |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|
|                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |                     |
| Discordo totalmente | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Concordo totalmente |

13. Achas que este tipo de jogos didáticos deu mais consistência aos conteúdos lecionados? \*

|                     | 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |                     |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|
| Discordo totalmente | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Concordo totalmente |

14. Consideras que desenvolveste mais competências através da aprendizagem por jogo? \*

| 1                     | 2                     | 3                     | 4                     | 5                     |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

## Anexo 16 - Inquérito por questionário (2.º período)

No âmbito do relatório de Estágio intitulado *“Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História”* apresentamos um conjunto de questões, sobre a aplicação do jogo digital, em contexto de sala de aula.

A vossa colaboração é essencial. Agradeço a vossa disponibilidade e cooperação.

Idade \*

Texto de resposta curta

Género \*

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Sem especificar

Estiveste presente nos quizzes realizado pela professora? \*

- ☐ Sim, em todos
- ☐ Em alguns
- ☐ Não



Qual foi a aplicação que mais gostaste de jogar? \*

- ☐ Kahoot!
- ☐ Genial.ly
- ☐ Nearpod

Em qual das aplicações, sentiste que aprendeste mais? \*

- ☐ Kahoot!
- ☐ Genial.ly
- ☐ Nearpod

Em qual das aplicações, sentiste mais dificuldade a jogar? \*

- ☐ Kahoot!
- ☐ Genial.ly
- ☐ Nearpod
- ☐ Em nenhuma

Preferes os *quizzes* jogados em grupo ou de forma individual? \*

- ☐ Em grupo
- ☐ Individualmente

Consideras que aprendeste mais enquanto jogavas em grupo ou individual? \*

- ☐ Em grupo
- ☐ Individualmente

No final do primeiro período, a professora pediu para criarem um *quizz* em grupo. Achas que esta atividade resultou numa boa estratégia de consolidação de conhecimentos? \*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

No fim do 2º período, a professora apresentou um jogo de revisão de matéria para o teste de avaliação, na aplicação *nearpod*, onde terias de escalar a montanha para seres o vencedor. Consideras que esta estratégia permitiu consolidar os teus conhecimentos para o teste de avaliação? \*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

Estiveste presente na aula onde foram realizados os jogos de tabuleiro *Lusitania. Veni. Vidi. Vici* e *SUPERTMATIK Quiz Cristianismo*? \*

- ☐ Sim, em ambos
- ☐ Apenas no *Lusitania. Veni. Vidi Vici*
- ☐ Apenas no *SUPERTMATIK Quiz Cristianismo*

Na tua opinião, o que achas que correu mal com o jogo SUPERTMATIK Quiz Cristianismo? \*

Texto de resposta curta

Consideras que a professora deve continuar a aplicar os jogos como recurso de sala de aula? \*

☐ Sim

☐ Não

☐ Talvez

## Anexo 17 - Inquérito por questionário (3.º período)

No âmbito do relatório de Estágio intitulado *“Aprender a perder e a ganhar: o uso do jogo didático na disciplina de História”* apresentamos um conjunto de questões, sobre a aplicação do jogo analógico, em contexto de sala de aula.

A vossa colaboração é essencial. Agradeço a vossa disponibilidade e cooperação.

Idade \*

Texto de resposta curta

Género \*

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino
- ☐ Sem especificar

Estiveste presente nos jogos de tabuleiro *Lusitania. Veni. Vidi. Vici/ SUPERTMATIK Quiz Cristianismo e Kingdomino?* \*

- ☐ Sim, em todos
- ☐ No Lusitania. Veni. Vidi. Vici
- ☐ No SUPERTMATIK Quiz Cristianismo
- ☐ No Kingdomino
- ☐ No Senhor do feudo
- ☐ Outra opção...

Qual foi o jogo que mais gostaste de jogar? \*

- ☐ Lusitania. Veni. Vidi. Vici
- ☐ SUPERTMATIK Quiz Cristianismo
- ☐ Kingdomino
- ☐ Senhor do feudo

Em qual dos jogos sentiste que aprendeste mais? \*

- ☐ Lusitania. Veni. Vidi. Vici
- ☐ SUPERTMATIK Quiz Cristianismo
- ☐ Kingdomino
- ☐ Senhor do feudo
- ☐ Em todos
- ☐ Em nenhum

Em qual dos jogos tiveste mais dificuldade de jogar? \*

- ☐ Lusitania. Veni. Vidi. Vici
- ☐ SUPERTMATIK Quiz Cristianismo
- ☐ Kingdomino
- ☐ Senhor do feudo

Depois de teres jogado os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora para a sala de aula, qual achas que para ti funcionou melhor? \*

- ☐ Digitais
- ☐ Analógicos

Justifica a tua resposta. \*

Texto de resposta curta

.....

Consideras que os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora são uma forma interativa de aprender? \*

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

Explica, numa frase curta, a importância dos jogos na tua aprendizagem. \*

Texto de resposta longa

.....

## Anexo 18 - Ficha de trabalho nº 1.

### AGRUPAMENTO DE ESCOLAS DE ÁGUAS SANTAS

#### Escola Básica e Secundária de Águas Santas

#### Ficha nº 1 - Progressos técnicos e crescimento demográfico dos séculos XII e XIII

Nome \_\_\_\_\_ N.º \_\_\_\_\_

Turma \_\_\_\_\_

**1. Assinala com as letras (a,b e c) os progressos técnicos dos séculos XII e XIII:**

| Letra | Progresso técnico   |
|-------|---------------------|
|       | Charrua             |
|       | Arroteamento        |
|       | Afolhamento trienal |

**2. Seleciona a opção correta em cada uma das seguintes afirmações.**

**2.1. Alguns dos progressos técnicos que possibilitaram o desenvolvimento agrícola na Europa e o consequente aumento da produção, nos séculos XI a XIII, foram:**

- a) a utilização do cobre nos instrumentos agrícolas e o sistema de pousio.
- b) a utilização do ferro nos instrumentos agrícolas e o sistema de pousio.
- c) a utilização do ferro nos instrumentos agrícolas e o afolhamento trienal.

**2.2. Nos transportes marítimos e fluviais:**

- a) não se verificaram grandes progressos
- b) verificaram-se progressos nas técnicas de construção naval e passou a utilizar-se o leme fixo à popa.
- c) o uso de instrumentos como a bússola permitiu uma melhor orientação na navegação junto à costa.

**2.3. Nos séculos XI a XIII registou-se um aumento demográfico na Europa devido:**

- a) aos maus anos agrícolas, que provocaram diminuição da população.
- b) à emigração da população asiática para o continente europeu.
- c) à paz que se seguiu às grandes invasões e aos progressos técnicos na agricultura e nos transportes.

**2.4. Devido ao crescimento demográfico e à melhoria nos transportes, tornou-se mais fácil abastecer as cidades com alimentos, o que contribuiu para:**

- a) o aumento da atividade comercial.
- b) o aumento dos saques e pilhagens.
- c) a redução da atividade comercial.

**Bom trabalho!**



## Anexo 19 - Respostas ao Inquérito por questionário (1.º período)

| alunos | 1 - O que mais gostas de fazer no dia-a-dia?                  | 2 - Costumas jogar jogos?                | 3 - Que tipo de jogo gostas de jogar? | 4 - Tens telemóvel? | 5 - Se respondeste sim à questão 4, que tipo de telemóvel tens? | 6 - E utilizas o telemóvel na escola? | 7 - Com quem costumavas jogar? É em casa? |
|--------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------|
| 1      | Jogar futebol                                                 | Não responde                             | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Sozinho                                   |
| 2      | Brinco com as minhas cadelas, vejo televisão e jogo no tablet | Jogos de violência, de futebol e de tiro | Sim                                   | Smartphone          | Às vezes                                                        | Às vezes                              | Em casa, com amigos                       |
| 3      | Jogar futebol                                                 | Red dead                                 | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Sozinho                                   |
| 4      | Dormir                                                        | Não jogo                                 | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Sozinho                                   |
| 5      | ---                                                           | Jogos de futebol/ RPG/ História          | Sim                                   | Smartphone          | Não                                                             | Não                                   | Sozinho, em casa                          |
| 6      | Jogar futebol                                                 | Jogos de computador                      | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com os meus amigos, quase sempre em casa  |
| 7      | Estar no telemóvel                                            | Nenhum                                   | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Não jogo                                  |
| 8      | Dormir                                                        | Jogos de carros                          | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com o meu irmão                           |
| 9      | Estar com a minha mãe                                         | Subway Surf e Fifa mobile                | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Sozinha                                   |
| 10     | Dormir                                                        | Não responde                             | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Não responde                              |
| 11     | Ver televisão                                                 | Mikado                                   | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com a família                             |
| 12     | Dormir e Jogar GTA                                            | Viloemia/ Tiros/ Assalto a bancos        | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com amigos                                |
| 13     | Comer                                                         | Não responde                             | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Não responde                              |
| 14     | Jogar PS4, Redes sociais                                      | Fortnite/ Minecraft                      | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com amigos, em casa                       |
| 15     | Estar com os amigos                                           | Nini/ PK/ MH/ SS/ TIKTOK, ECDS           | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Sozinho                                   |
| 16     | Estar com os amigos                                           | FIFA/ CS/ VAVA                           | Sim                                   | Smartphone          | Não                                                             | Não                                   | Com os amigos                             |
| 17     | Jogar futebol                                                 | DLS 23                                   | Sim                                   | Smartphone          | Sim                                                             | Sim                                   | Com os amigos                             |

|    |              |               |     |            |     |     |                                   |
|----|--------------|---------------|-----|------------|-----|-----|-----------------------------------|
| 18 | Não responde | Futebol/ Ação | Sim | Smartphone | Sim | Sim | Com os amigos ou sozinho, em casa |
|----|--------------|---------------|-----|------------|-----|-----|-----------------------------------|

| alunos | 8 Que jogo de casa está relacionado com História?            | 9 Algumas vez tinhas jogado Quizzes em sala de aula? | 10 Se respondeste sim, em que disciplina? | 11 - Gostarias que os teus professores utilizassem mais jogos deste género dentro da sala de aula? | 12 - Consideras este tipo de Quizzes úteis na sala de aula? (0 a 5) | 13 - Achas que este tipo de jogos didáticos dão mais consistência aos conteúdos lecionados? | 14 - Consideras que desenvolveste mais competências através da aprendizagem por jogo? |
|--------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | God of war                                                   | Sim                                                  | Português / FQ                            | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |
| 2      | God of war                                                   | Sim                                                  | Ciências/ FQ                              | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 4                                                                                           | 4                                                                                     |
| 3      | Call of Dutty/ WW2/ Red Dead Redemption                      | Sim                                                  | Ciências/ FQ/ História                    | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |
| 4      | Nenhum                                                       | Sim                                                  | História                                  | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 3                                                                                           | 3                                                                                     |
| 5      | God of War                                                   | Sim                                                  | Não me lembro                             | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 4                                                                                           | 3                                                                                     |
| 6      | God of War                                                   | Sim                                                  | FQ/ Matemática                            | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 4                                                                                           | 4                                                                                     |
| 7      | God of War                                                   | Sim                                                  | FQ/ História                              | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 5                                                                                           | 4                                                                                     |
| 8      | Não responde                                                 | Sim                                                  | Não responde                              | Sim                                                                                                | 3                                                                   | 3                                                                                           | 4                                                                                     |
| 9      | Não                                                          | Sim                                                  | Não me lembro                             | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |
| 10     | Não responde                                                 | Sim                                                  | Inglês                                    | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 4                                                                                           | 4                                                                                     |
| 11     | Não responde                                                 | Sim                                                  | História                                  | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 4                                                                                           | 3                                                                                     |
| 12     | God of War                                                   | Sim                                                  | 1º Ciclo                                  | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |
| 13     | Nenhum                                                       | Sim                                                  | Inglês                                    | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 4                                                                                           | 4                                                                                     |
| 14     | Assassin's creed / God of War                                | Sim                                                  | Português                                 | Sim                                                                                                | 5                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |
| 15     | Não responde                                                 | Sim                                                  | Todas                                     | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 3                                                                                           | 3                                                                                     |
| 16     | Não jogo                                                     | Sim                                                  | FQ                                        | Sim                                                                                                | 3                                                                   | 4                                                                                           | 4                                                                                     |
| 17     | God of War                                                   | Sim                                                  | História/ FQ                              | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 5                                                                                           | 4                                                                                     |
| 18     | God of War 1/2/3/ Assassin's creed brotherwood/ Call of Duty | Sim                                                  | Ciências/ FQ/ Histór                      | Sim                                                                                                | 4                                                                   | 5                                                                                           | 5                                                                                     |

## Anexo 20 - Respostas ao Inquérito por questionário (2.º período)

| alunos | 3 - Estiveste presente nos quizzes realizados pela professora | 4 - Qual foi a aplicação que mais gostaste de jogar? | 5 - Em qual das aplicações, sentiste que aprendeste mais? | 6 - Em qual das aplicações, sentiste mais dificuldade a jogar? | 7 - Preferes os quizzes jogados em grupo ou de forma individual? | 8 - Consideras que aprendeste mais enquanto jogavam em grupo ou individual? | 9 - No final do primeiro período, a professora pediu para criarem um quiz em grupo. Achas que esta atividade resultou numa boa estratégia de consolidação de conhecimentos? |
|--------|---------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Kahoot!                                                        | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 2      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 3      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Individualmente                                                             | Não                                                                                                                                                                         |
| 4      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Talvez                                                                                                                                                                      |
| 5      | Em alguns                                                     | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Kahoot!                                                        | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 6      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Nearpod                                                        | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 7      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Nearpod                                                        | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 8      | Em alguns                                                     | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Genial.ly e Nearpod                                            | Individualmente                                                  | Individualmente                                                             | Não                                                                                                                                                                         |
| 9      | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 10     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Nearpod                                                        | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 11     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 12     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 13     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 14     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 15     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |
| 16     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | <a href="#">Genial.ly</a>                                      | Individualmente                                                  | Individualmente                                                             | Sim                                                                                                                                                                         |
| 17     | Sim, em todos                                                 | Kahoot!                                              | Kahoot!                                                   | Em nenhuma                                                     | Em grupo                                                         | Em grupo                                                                    | Sim                                                                                                                                                                         |

|    |               |         |         |            |                 |                 |        |
|----|---------------|---------|---------|------------|-----------------|-----------------|--------|
| 18 | Sim, em todos | Kahoot! | Kahoot! | Em nenhuma | Em grupo        | Em grupo        | Sim    |
| 19 | Sim, em todos | Kahoot! | Nearpod | Em nenhuma | Individualmente | Individualmente | Talvez |
| 20 | Sim, em todos | Kahoot! | Kahoot! | Em nenhuma | Individualmente | Individualmente | Sim    |

| Alunos | 10 - No fim do 2.º período, a professora apresentou um jogo de revisão de matéria para o teste de avaliação, na aplicação nearpod, onde terias de escalar a montanha para seres o vencedor. Consideras que esta estratégia permitiu consolidar os teus conhecimentos para o teste de avaliação? | 11 - Estiveste presente na aula onde foram realizados os jogos de tabuleiro Lusitania e Supertmatik Quiz Cristianismo? | 12 - Na tua opinião, o que achas que correu mal com o jogo Supertmatik Quiz?                                        | 13 - Consideras que a professora deve continuar a aplicar os jogos como recurso de sala de aula?                    |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | O senhor delegado                                                                                                   | O senhor delegado                                                                                                   |
| 2      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | Ramalho                                                                                                             | Ramalho                                                                                                             |
| 3      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | Nada                                                                                                                | Nada                                                                                                                |
| 4      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | Nada                                                                                                                | Nada                                                                                                                |
| 5      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | O Rodrigo Ramalho                                                                                                   | O Rodrigo Ramalho                                                                                                   |
| 6      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | O comportamento                                                                                                     | O comportamento                                                                                                     |
| 7      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | A atitude do Rodrigo Ramalho                                                                                        | A atitude do Rodrigo Ramalho                                                                                        |
| 8      | Não                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Apenas no Supertmatik Quiz Cristianismo                                                                                | A atitude do Rodrigo Ramalho                                                                                        | A atitude do Rodrigo Ramalho                                                                                        |
| 9      | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | Comportamento de certos elementos da turma, nomeadamente o Rodrigo Ramalho, mais conhecido como o delegado de turma | Comportamento de certos elementos da turma, nomeadamente o Rodrigo Ramalho, mais conhecido como o delegado de turma |
| 10     | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | O comportamento do delegado                                                                                         | O comportamento do delegado                                                                                         |
| 11     | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Sim, em ambos                                                                                                          | Foi muito desorganizado mas se melhorar seria bom                                                                   | Foi muito desorganizado mas se melhorar seria bom                                                                   |

|    |        |                                         |                                 |                                 |
|----|--------|-----------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| 12 | Sim    | Sim, em ambos                           | Não acho que tenha corrido mal. | Não acho que tenha corrido mal. |
| 13 | Sim    | Sim, em ambos                           | Nada                            | Nada                            |
| 14 | Sim    | Sim, em ambos                           | Não sei                         | Não sei                         |
| 15 | Sim    | Sim, em ambos                           | Comportamento                   | Comportamento                   |
| 16 | Talvez | Sim, em ambos                           | Nada                            | Nada                            |
| 17 | Sim    | Apenas no SUPERTMATIK Quiz Cristianismo | O barulho                       | O barulho                       |
| 18 | Talvez | Sim, em ambos                           | Nada                            | Nada                            |
| 19 | Sim    | Sim, em ambos                           | Os grupos                       | Os grupos                       |
| 20 | Sim    | Sim, em ambos                           | nada                            | nada                            |

## Anexo 21 - Respostas ao Inquérito por questionário (3.º período)

| alunos | 1 - Estiveste presente nos jogos de tabuleiro Lusitania. Veni. Vidi. Vici/ Supertmatik Quiz Cristianismo e Kingdomino? | 2 - Qual foi o jogo que mais gostaste de jogar? | 3 - Em qual dos jogos sentiste que aprendeste mais? | 4 - Em qual dos jogos tiveste mais dificuldade a jogar? | 5 - Depois de teres jogado os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora para a sala de aula, qual achas que para ti funcionou melhor? | 6 - Justifica a tua resposta                    | 7 - Consideras que os jogos digitais e analógicos trazidos pela professora são uma forma interativa de aprender? | 8 - Explica, numa frase curta, a importância dos jogos na tua aprendizagem            |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1      | Sim, em todos                                                                                                          | Kingdomino                                      | Em todos                                            | Supertmatik Quiz Cristianismo                           | Analógicos                                                                                                                                       | Aprende-se melhor e explica melhor              | Sim                                                                                                              | É divertido e ensina-se melhor                                                        |
| 2      | Sim, em todos                                                                                                          | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                     | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                         | Kingdomino                                              | Digitais                                                                                                                                         | Porque achei que aprendi mais                   | Sim                                                                                                              | É uma forma divertida de aprender e entendemos melhor                                 |
| 3      | Sim, em todos                                                                                                          | Kingdomino                                      | Kingdomino                                          | Lusitania. Veni. Vidi. Vici.                            | Digitais                                                                                                                                         | Os digitais porque eram mais fáceis de entender | Sim                                                                                                              | Os jogos são importantes porque ajudam a rever a matéria e a entender melhor          |
| 4      | No Lusitania. Veni. Vidi. Vici e No Kingdomino                                                                         | Supertmatik Quiz Cristianismo                   | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                         | Lusitania. Veni. Vidi. Vici.                            | Digitais                                                                                                                                         | Eu acho que estou mais atenta                   | Sim                                                                                                              | Na importância e na aprendizagem é importante porque é uma forma melhor para aprender |
| 5      | Sim, em todos                                                                                                          | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                     | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                         | Kingdomino                                              | Digitais                                                                                                                                         | Tem mais graça                                  | Sim                                                                                                              | Para aprender                                                                         |
| 6      | Sim, em todos                                                                                                          | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                     | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                         | Lusitania. Veni. Vidi. Vici.                            | Digitais                                                                                                                                         | É melhor                                        | Sim                                                                                                              | Os jogos não são para aprender mas sim para jogar                                     |
| 7      | Sim, em todos                                                                                                          | Lusitania. Veni. Vidi. Vici                     | Em todos                                            | Em nenhum                                               | Digitais                                                                                                                                         | Porque fazemos menos barulho                    | Sim                                                                                                              | É muito bom                                                                           |

|   |                                                        |                                   |                                   |                                     |            |                                     |     |                                                                                            |
|---|--------------------------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|------------|-------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8 | No Lusitania.<br>Veni.<br>Vidi.Vici e No<br>Kingdomino | Kingdomino                        | Kingdomino                        | Lusitania.<br>Veni. Vidi.<br>Vici.  | Analógicos | Nem sempre<br>tenho dados<br>móveis | Sim | É importante<br>pois consigo<br>aprender<br>descontraído<br>e de uma<br>forma<br>divertida |
| 9 | Sim, em<br>todos                                       | Lusitania.<br>Veni. Vidi.<br>Vici | Lusitania.<br>Veni. Vidi.<br>Vici | Supertmatik<br>Quiz<br>Cristianismo | Digitais   | Telemóvel                           | Sim | Ajuda<br>aprender                                                                          |