

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

***Game On!* Os Jogos como Ferramentas de Ensino da disciplina de História**

Juliana Cerqueira Teles

M

2025



Juliana Cerqueira Teles

***Game On!* Os Jogos como Ferramentas de Ensino da disciplina de História**

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

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

2025

Sumário

Declaração de honra	6
Agradecimentos	8
Resumo.....	10
Abstract	11
Índice de Figuras	12
Índice de Gráficos.....	13
Índice de Tabelas.....	14
<i>New Game</i> : Introdução	16
Parte I – <i>Inventário do Jogo</i> : Enquadramento Teórico	18
1. A importância dos jogos na aprendizagem	18
1.1. O jogo como estratégia de ensino em História.....	21
1.2. Potencialidades e Desafios dos jogos em sala de aula	23
Parte II – <i>Tabuleiro do Jogo</i> : Estudo de caso.....	27
1. <i>Casa da Partida</i> : A Comunidade Escolar e Educativa	27
2. <i>Protagonistas</i> : Caracterização das Turmas	30
3. <i>Da Teoria ao Tabuleiro</i> : Enquadramento Metodológico.....	34
4. <i>Missão de Reconhecimento</i> : Diagnóstico Inicial.....	35
Parte III – <i>Missão em Curso</i> : Intervenção Pedagógica	37
1. A Sociedade de Ordens em <i>Puzzle</i>	37
2. Bingo Histórico	41
3. Monopólio Histórico.....	46
Parte IV – <i>Avaliação do Jogo</i> : Análise e Tratamento de Resultados.....	51
1. Diagnóstico Inicial	52
2. Inquérito Final	58
2.1. Bingo Histórico	59
2.2. Monopólio Histórico	65
3. Reflexão sobre os resultados.....	88
<i>Checkpoint</i> : Conclusões e Reflexões Finais	94
Referências Bibliográficas	98
Anexos	100

Anexo 1 – Exemplo da disposição das peças do <i>puzzle</i> para recorte	100
Anexo 2 – Primeiro <i>puzzle</i> elaborado	100
Anexo 3 – Exemplo da disposição das novas peças do <i>puzzle</i> em formato quadrado	101
Anexo 4 – Processo de plastificação das peças do <i>puzzle</i>	101
Anexo 5 – Trabalho final da criação dos <i>puzzles</i>	102
Anexo 6 – Disposição dos alunos na sala de aula	102
Anexo 7 – As imagens dos respetivos <i>puzzles</i> no PowerPoint.....	103
Anexo 8 - Rei (Luís XIV de França)	103
Anexo 9 – Terceiro Estado	104
Anexo 10 – Nobreza	104
Anexo 11 - Baixo Clero (Padre António Vieira)	105
Anexo 12 - Alto Clero (Bispo Santo Agostinho).....	105
Anexo 13 – Perguntas e Respostas do Bingo Histórico em formato Word.....	106
Anexo 14 – Exemplo de algumas perguntas e respostas do Bingo Histórico na cartolina	110
Anexo 15 – Parte de trás das cartelas do Bingo Histórico	111
Anexo 16 – PowerPoint realizado para o Bingo Histórico.....	111
Anexo 17 – Regras e Exceções do Bingo Histórico	112
Anexo 18 – Exemplo de ideias-chaves do Mundo Romano	112
Anexo 19 – Guião de Trabalho do Monopólio Histórico.....	113
Anexo 20 – Grupos a elaboraram as questões para o Monopólio Histórico	114
Anexo 21 – Elaboração do tabuleiro do Monopólio Histórico.....	115
Anexo 22 – Preparação da atividade do Monopólio Histórico no 8.º X.....	115
Anexo 23 – Realização da atividade do Monopólio Histórico no 8.º X	116
Anexo 24 – Diagnóstico Inicial – <i>Sociedade de Ordens</i>	117
Anexo 25 – <i>Os jogos didáticos nas aulas de História</i> – Inquérito Final (10.º X).....	118
Anexo 26 - <i>Os jogos didáticos nas aulas de História</i> – Inquérito Final (11.º X)	120
Anexo 27 - <i>Os jogos didáticos nas aulas de História</i> – Inquérito Final (8.º X)	122

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório de estágio é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (textos, trabalhos, ideias) respeitam escrupulosamente as regras de atribuição de autoria 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.

Declaro, ainda, que não utilizei ferramentas de inteligência artificial generativa (chatbots baseados em grandes modelos de linguagem) para realização de parte(s) do presente relatório, encontrando-se todas as interações (prompts e respostas) transcritas em anexo.

Lixa, 23/07/2025

Juliana Teles

Agradecimentos

A concretização deste relatório de estágio representa não apenas o culminar de um percurso académico, mas também de uma etapa significativa de crescimento pessoal e profissional. Ao longo deste ano letivo, tive a felicidade de ser acompanhada por pessoas que, de diferentes formas, contribuíram para que esta experiência se tornasse verdadeiramente enriquecedora e marcante. Por isso, reservo este espaço para expressar a minha mais sincera gratidão a todos os que estiveram ao meu lado.

Aos meus pais, que, apesar de ao longo dos últimos dez anos me perguntarem continuamente se ser professora era realmente aquilo que eu queria, nunca deixaram de investir na minha educação, apoiar o meu percurso e confiar nas minhas escolhas. Sem o apoio deles e a sua presença constante, nada disto teria sido possível.

À minha irmã, que, apesar de frequentemente brincar comigo ao afirmar que a História é aborrecida e não compreender a razão da minha escolha de profissão, manifestou sempre o seu apoio e orgulho no meu percurso profissional e pessoal.

Ao Lulu, que estive ao meu lado em todos os altos e baixos deste ano letivo. Que me viu crescer, mas também desabar. Que me ouviu, vezes sem conta, dizer que não ia conseguir: que não conseguia dar aulas, que não conseguia escrever a tese, que não conseguia fazer mais um plano. Que me viu cansada, irritada, frustrada e, ainda assim, nunca deixou de estar lá. Com paciência, com carinho, com palavras simples, mas que me sustentaram: “tu consegues”. E, mesmo quando eu não acreditava, ele acreditava por mim. A ele, agradeço com todo o meu coração.

Às minhas amigas, que vão ter sempre um lugar muito especial no meu coração. Foi com elas que cresci, que partilhei momentos, que desabafei e que chorei. Beatriz, Sónia, Maria João e Marta, obrigada por serem, sem dúvida, das melhores pessoas que poderia ter encontrado na universidade.

À professora Sara Trindade, cuja paciência e apoio foram fundamentais ao longo de todo o ano letivo. Agradeço-lhe pelas ideias partilhadas, pelos conselhos preciosos e, sobretudo, por todas as vezes que me ouviu desabafar e acalmou as minhas lágrimas.

Foi, sem dúvida, um pilar essencial, que me sustentou e encorajou em cada etapa deste processo. Obrigada por estar sempre presente e acreditar em mim.

Ao professor Rui Fonseca, que “não fala mal dele a ninguém” e se deparou com uma menina de 23 anos, frágil e que chorava após dar uma aula. A si, que me emprestou todos os seus lenços para limpar as minhas lágrimas. A si, que sempre nos ajudou em todos os obstáculos. A si que tornou uma menina numa mulher. Um grande obrigada, será sempre lembrado.

Ao 8.º ano, ao 10.º ano e ao 11.º ano, os meus meninos. Eles que percebiam o quanto eu estava nervosa ao dar as aulas e, com um simples gesto, aproximavam-se e diziam-me: “Professora, respire fundo, vai correr tudo bem”. Aos meninos que me receberam de braços abertos e foram sempre excelentes. É aqui que sinto que, lá no fundo, a nossa juventude ainda não está perdida.

À minha família e a todos os professores que estarão sempre no meu coração.

Resumo

O presente relatório de estágio insere-se no âmbito da unidade curricular da Prática de Ensino Supervisionada e tem como principal objetivo refletir sobre o percurso desenvolvido ao longo do ano letivo, bem como apresentar os resultados obtidos a partir da implementação de jogos didáticos no ensino da História.

Partindo da questão de investigação “De que forma os jogos didáticos podem motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica?”, foram delineados quatro objetivos específicos: avaliar o impacto dos jogos na aprendizagem dos alunos; fortalecer o pensamento reflexivo, crítico e criativo dos discentes; estimular o trabalho em equipa e a cooperação entre turmas; e promover a aquisição de novos conhecimentos históricos de forma motivadora. Ao longo do processo de ensino-aprendizagem foram utilizadas fichas de trabalho anónimas associadas aos jogos implementados para a recolha de dados. Os dados recolhidos foram analisados de modo a encontrar respostas que cumprissem os objetivos definidos para esta investigação.

A intervenção pedagógica decorreu em três turmas de diferentes níveis de ensino (8.º, 10.º e 11.º ano) e incluiu a aplicação de diversas atividades lúdicas, com destaque para a *Sociedade de Ordens em Puzzle*, o *Bingo Histórico* e o *Monopólio Histórico*, este último criado pelos próprios alunos do 11.º ano.

Em suma, este relatório reforça a ideia de que os jogos não devem ser dissociados do ensino, mas sim integrados de forma consciente, planeada e adequada às necessidades das turmas. A análise dos dados recolhidos ao longo das atividades revelou que os jogos didáticos, quando bem estruturados e alinhados com os objetivos curriculares, contribuem significativamente para a motivação dos alunos, para o desenvolvimento do pensamento crítico e para a consolidação das aprendizagens históricas. Para além disso, foi possível constatar que os jogos promovem o trabalho em equipa, a cooperação e a criatividade, permitindo adaptar os conteúdos a diferentes níveis de ensino e promover uma aprendizagem mais motivadora e divertida.

Palavras-chave: jogos didáticos; ensino secundário; ensino básico; ensino da História; motivação;

Abstract

The present internship report is part of the curricular unit of Supervised Teaching Practice and aims to reflect on the work carried out throughout the school year, as well as to present the results obtained from the implementation of didactic games in the teaching of History.

Based on the research question, “How can didactic games motivate and promote students' development in historical learning?”, four specific objectives were established: to evaluate the impact of games on students’ learning; to strengthen their reflective, critical and creative thinking; to encourage teamwork and cooperation between classes; and to promote the acquisition of new historical knowledge in a motivating way.

Throughout the teaching and learning process, anonymous worksheets linked to the implemented games were used for data collection. The data collected was then analyzed to provide answers that met the research objectives.

The pedagogical intervention took place in three classes from different educational levels (8th, 10th, and 11th grade) and involved the application of various playful activities, with special emphasis on the *Puzzle of the Society of Orders*, the *Historical Bingo*, and the *Historical Monopoly*, the latter created by the 11th-grade students themselves.

In summary, this report reinforces the idea that games should not be dissociated from education, but rather consciously, purposefully, and appropriately integrated into the needs of each class. The analysis of the data revealed that didactic games, when well-structured and aligned with curricular objectives, significantly contribute to student motivation, the development of critical thinking, and the consolidation of historical knowledge. Additionally, games were found to promote teamwork, cooperation, and creativity, allowing content to be adapted to different educational levels and fostering a more engaging and enjoyable learning experience.

Keywords: didactic games; high school; history teaching; motivation.

Índice de Figuras

FIGURA 1 - CARTELAS DO BINGO HISTÓRICO.	42
FIGURA 2 - RESULTADO FINAL DO TABULEIRO	48

Índice de Gráficos

GRÁFICO 1 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 8.º X, POR GÉNERO	31
GRÁFICO 2 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 8.º X, POR IDADES.....	31
GRÁFICO 3 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 10.º X, POR GÉNERO	32
GRÁFICO 4 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 10.º X, POR IDADES.....	32
GRÁFICO 5 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 11.º X, POR GÉNERO	34
GRÁFICO 6 - DISTRIBUIÇÃO DO NÚMERO DE ALUNOS DO 11.º X, POR IDADES.....	34
GRÁFICO 7 - RESPOSTA DO 8.º X À QUESTÃO 4 DO DIAGNÓSTICO INICIAL.....	53
GRÁFICO 8 - RESPOSTA DO 8.º X À QUESTÃO 5 DO DIAGNÓSTICO INICIAL.....	55
GRÁFICO 9 - RESPOSTA DO 10.º X À QUESTÃO 5 DO INQUÉRITO FINAL	65
GRÁFICO 10 - RESPOSTA DO 11.º X À QUESTÃO 5 DO INQUÉRITO FINAL	71
GRÁFICO 11 - RESPOSTA DO 8.º X À QUESTÃO 5 DA FICHA DO INQUÉRITO FINAL	81
GRÁFICO 12 - RESPOSTA DO 8.º X À QUESTÃO 6 DO FICHA DO INQUÉRITO FINAL	82

Índice de Tabelas

TABELA 1 - JUSTIFICAÇÕES DOS ALUNOS À QUESTÃO 4 DO DIAGNÓSTICO INICIAL	54
TABELA 2 - RESPOSTA DO 8.º X À QUESTÃO 6 DO DIAGNÓSTICO INICIAL	56
TABELA 3 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 10.º X À QUESTÃO 3 DO INQUÉRITO FINAL	60
TABELA 4 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 10.º X À QUESTÃO 4 DO INQUÉRITO FINAL	62
TABELA 5 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 11.º X À QUESTÃO 2 DO INQUÉRITO FINAL	66
TABELA 6 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 11.º X À QUESTÃO 3 DO INQUÉRITO FINAL	68
TABELA 7 - JUSTIFICAÇÕES DOS ALUNOS DO 11.º X À QUESTÃO 6 DO INQUÉRITO FINAL	72
TABELA 8 - TABELA DE RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 11.º X À QUESTÃO 7 DO INQUÉRITO FINAL.....	75
TABELA 9 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 8.º X À QUESTÃO 3 DO INQUÉRITO FINAL	77
TABELA 10 - RESULTADO DAS RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 8.º X À QUESTÃO 4 DO INQUÉRITO FINAL	79
TABELA 11 - JUSTIFICAÇÕES DOS ALUNOS DO 8.º X À QUESTÃO 7 DA FICHA DO INQUÉRITO FINAL	83
TABELA 12 - JUSTIFICAÇÕES DOS ALUNOS DO 8.º X À QUESTÃO 8 DA FICHA DO INQUÉRITO FINAL	85
TABELA 13 - TABELA DE RESPOSTAS DOS ALUNOS DO 8.º X À QUESTÃO 9 DO INQUÉRITO FINAL.....	86

New Game: Introdução



Este relatório, intitulado “A importância dos jogos na aprendizagem histórica”, insere-se no âmbito da unidade curricular Iniciação à Prática Profissional do Mestrado de Ensino em História do 3º Ciclo de Ensino Básico e Ensino Secundário na Faculdade de Letras do Porto. A investigação aqui apresentada resulta da prática letiva que tem lugar numa escola secundária no concelho de Amarante no ano letivo de 2024/2025.

Este trabalho surge da vontade de compreender a importância da utilização de jogos na aprendizagem histórica como recursos didáticos. Neste sentido, acredito que o jogo pode ser uma boa estratégia de motivação para as crianças aprenderem, bem como serem estimuladas a fazê-lo de uma forma mais participativa. Através desta investigação pretendo perceber de que forma o jogo é facilitador de aprendizagens e como pode ser utilizado como uma atividade integradora, através do qual se pode iniciar, rever ou consolidar conteúdos abordados.

Posto isto, a questão de partida do presente trabalho prende-se com o seguinte aspeto: “De que forma os jogos didáticos podem motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica?”.

Daqui decorrem os seguintes objetivos:

- Avaliar o impacto dos jogos na aprendizagem dos alunos;
- Fortalecer o pensamento reflexivo, crítico e criativo dos alunos;
- Estimular o trabalho em equipa e a cooperação entre turmas;
- Promover a aquisição de novos conhecimentos históricos pelos alunos de forma motivadora.

Considero o presente tema pertinente, uma vez que é fundamental que o professor acompanhe a evolução tecnológica e diversifique as suas práticas pedagógicas, procurando, acima de tudo, motivar os alunos e despertar o seu interesse pelos conteúdos programáticos. Embora o ensino da História seja, em muitos casos, caracterizado por práticas expositivas, frequentemente acompanhadas por mapas ou documentos escritos, é fundamental que os docentes planeiem as suas aulas de uma

forma mais dinâmica para despertar esse interesse. Isto só pode ocorrer quando essas novas aulas trouxerem consigo significado e que permita ao estudante uma aprendizagem significativa.

O professor, para além do dever de se empenhar na busca pela excelência científica, tem igualmente a responsabilidade de refletir sobre a forma como transmite esse conhecimento aos seus alunos. Este compromisso deve estar no cerne da prática pedagógica e constitui um dos principais objetivos do presente mestrado. A eficácia da transmissão do conhecimento depende, em grande medida, da capacidade do professor em utilizar estratégias de ensino adequadas, com especial atenção à aplicação de recursos didáticos. Estes recursos não só facilitam a compreensão dos conteúdos, como também contribuem para a criação de experiências de aprendizagem mais atrativas, motivadoras e alinhadas com as necessidades e interesses dos alunos.

Posto isto, o presente relatório será estruturado de forma a dar resposta ao objeto de estudo, iniciando-se com uma revisão da literatura e uma análise dos recursos didáticos utilizados em aulas dos 8.º, 10.º e 11.º anos.

A Parte I corresponde ao Enquadramento Teórico, onde será analisada a importância da utilização de jogos na sala de aula como estratégia para uma aprendizagem mais motivadora, avançando posteriormente para uma abordagem mais específica, com destaque para as potencialidades e os desafios associados à aplicação destes recursos.

Na Parte II (Estudo de Caso), será feita a apresentação do espaço educativo, das turmas envolvidas e os respetivos contextos, bem como um enquadramento metodológico.

Na Parte III (Intervenção Pedagógica), serão descritas e analisadas as estratégias implementadas – nomeadamente o *Puzzle*, o *Bingo Histórico* e o *Monopólio Histórico* – procurando estabelecer a ligação entre estas atividades e o processo de ensino-aprendizagem, bem como verificar se os objetivos delineados foram efetivamente alcançados.

Por fim, a Parte IV (Apresentação dos Resultados) apresentará a análise dos dados recolhidos e as principais conclusões da investigação.

Parte I – *Inventário do Jogo*: Enquadramento Teórico

1. A importância dos jogos na aprendizagem

No presente ponto irei realizar uma abordagem teórica sobre a importância dos jogos na aprendizagem dos alunos.

Os jogos desempenham um papel essencial no processo educativo, sendo um poderoso estímulo à concentração e ao interesse dos alunos. Para além de promoverem a participação ativa dos estudantes, contribuem significativamente para o desenvolvimento das suas capacidades de resolução de problemas e desafios (Marques, 2013). Através da utilização de jogos em contexto de sala de aula, os alunos são desafiados a utilizar o seu raciocínio e pensamento reflexivo, crítico e criativo. Por este motivo, defini como um dos objetivos deste relatório o "fortalecimento do pensamento reflexivo, crítico e criativo dos alunos".

O cérebro humano precisa das experiências oferecidas pelos jogos, como resolver enigmas e receber resposta, pois são estímulos que ativam o sistema de dopamina no cérebro, associado à atividade ao prazer (Busarello, 2016, p.25).

Assim, pretende-se que os estudantes compreendam e assimilem o conteúdo transmitido pelos professores, quer através de resumos ou memorização, no entanto é essencial interpretar novos factos através de outras maneiras, nomeadamente os jogos. O jogo pode ser utilizado como uma estratégia didática, permitindo que a leção e aplicação de conhecimentos se torne mais clara e acessível.

Ao longo do meu percurso académico, compreendi que autores como Piaget e Vygotsky deram importantes contribuições no que diz respeito à utilização de jogos na aprendizagem, "... identificando a função dos brinquedos e jogos na psicologia infantil e no desenvolvimento cognitivo" (Andrade, 2007, p. 91). Enquanto docentes, devemos compreender que o ato de ensinar está muito além do mero ensinar-aprender, não podemos apenas transmitir o conhecimento. Devemos assim, desencadear espaços de criação e de liberdade para construir a aprendizagem. Para que isto seja possível, é

necessário repensar as práticas docentes, repensar a forma como é lecionada a aula e compreender se as metodologias utilizadas são suficientes e eficientes para a construção do conhecimento histórico.

Posto isto, para que os alunos tenham aprendizagens verdadeiramente significativas nas aulas de História, é fundamental que as atividades propostas tenham um propósito claro e envolvam conceitos e linguagem histórica relevantes, “uma determinada atividade na aula de História tem chances de oportunizar aprendizagens significativas ao aluno se nela estiver colocada uma clara preocupação em operar com conceitos e nomeações” (Seffner, 2013, p.55). Para que isso aconteça não basta uma aula ser expositiva (ou seja, centrada no professor a transmitir informação). Em vez disso, é necessário recorrer a estratégias mais interativas e motivadoras, como os jogos didáticos, que envolvem ativamente os alunos no processo de aprendizagem, despertando o interesse, a participação e o pensamento crítico.

Os alunos quando se deparam com um jogo, envolvem-se, analisam, criam estratégias, comemoram e ficam indignados quando não conseguem atingir bons resultados. O jogo pode ser capaz de expor dificuldades que os alunos apresentem que não puderam ser identificadas nas aulas realizadas num modelo tradicional (Hüther, 2016). Por “modelo tradicional”, refiro-me essencialmente a uma aula em que o professor transmite a matéria, em forma de diálogo com os seus alunos, trazendo apenas consigo documentos escritos e iconográficos para ser analisados. Não pretendo, com isso, considerar as aulas tradicionais algo negativo, mas sim reconhecê-las como um modelo que pode ser melhorado. Embora o professor consiga identificar as dificuldades dos alunos dentro desse modelo, a diversificação das abordagens pedagógicas permite-lhe ter uma perceção mais abrangente e eficaz das mesmas.

Os jogos podem ser utilizados de duas formas distintas, segundo Marcos de Almeida: cooperatividade, ao qual “a essência lúdica é brincar com o outro e não contra o outro, nesta estrutura lúdica o outro é um parceiro e o amigo com metas comuns. O sucesso e o fracasso são compartilhados por todos”. Por outro lado, os jogos de competitividade, ao qual “a essência lúdica é o brincar contra o outro, nesta estrutura lúdica o outro é

um adversário e um obstáculo que deve ser vencido a todo o custo. O sucesso e o fracasso somente são compartilhados por um ou alguns” (Almeida, 2011, p.21-22).

O jogo pode levar a uma pessoa a atuar de diversas formas, entre elas: individualista, competitiva e cooperativa. A forma de atuação é determinada por: a estrutura de meta de jogo, fatores individuais, fatores grupais ou fatores situacionais (Almeida, 2011). Ao introduzir o jogo na sala de aula, é possível romper com a monotonia que pode existir em diversos momentos, e a inovação e a utilização de recursos didáticos que quebrem a rotina vai dar ao aluno uma sensação de liberdade e motivação. Posto isto, “... é necessário que os estudantes tenham, além de momentos de leitura, cópia e explicação, momentos de descontração, e que ambos se tornem oportunidades de aprendizagem, atingindo assim as diferentes inteligências presentes em uma classe escolar” (Hüther, 2016, p.21-22).

O jogo, como estratégia pedagógica, possibilita ao professor um olhar simultaneamente mais rigoroso, criativo e lúdico sobre as aprendizagens dos alunos, promovendo momentos de descontração integrados ao processo de ensino. Entre as suas potencialidades, o jogo favorece a identificação de capacidades de relacionamento interpessoal entre os alunos, evidenciando eventuais dificuldades que possam estar a comprometer ou a inviabilizar a aprendizagem. Assim, contribui para que o processo educativo se torne mais enriquecedor e de maior qualidade pedagógica (Hüther, 2016).

A utilização de jogos na educação deve promover um ambiente de pensamento crítico, permitindo que os alunos construam o seu próprio conhecimento. Desta forma, proporciona-se uma oportunidade motivadora para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Tal como nos diz, Vygotsky “... é através do jogo que a criança aprende a agir, a sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração” (Vygotsky, 1991, p.102). Para Vygotsky, o desenvolvimento humano pressupõe uma natureza intrinsecamente social: não podemos perceber o desenvolvimento humano ignorando a pessoa e o contexto social em que esta se insere. Já para Piaget, os indivíduos desenvolvem-se a diferentes ritmos, a rapidez do desenvolvimento pode mudar de criança para criança, havendo assim ritmos e desenvolvimentos diferentes para cada

criança. Este filósofo vai defender então: o construtivismo, a assimilação, a acomodação e a adaptação. Piaget vai identificar diferentes estádios de desenvolvimento cognitivo, entre eles: o estágio sensório-motor (0-2 anos), estágio pré-operatório (2-7 anos), estágio das operações concretas (7-12 anos) e o estágio das operações formais (12-16 anos).

Na educação, é fundamental lembrar que se trata de um processo de autonomia e crescimento tanto para professores quanto para alunos. Além de transmitir conhecimentos, é essencial debater significados, interpretar imagens e valorizar as opiniões dos alunos, criando espaço para intervir de forma mais significativa e promover uma compreensão mútua (Marques, 2013).

É inegável que a repetição diária das mesmas estratégias de aprendizagem pode oferecer uma sensação de segurança. No entanto, vivemos numa sociedade globalizada que exige constante inovação para combater a monotonia, criando formas de terminar com o aborrecimento em sala de aula. A pedagogia e tecnologia já não são esferas separadas como no passado. Hoje, é essencial integrar a tecnologia de forma construtiva no processo educativo, com a permissão do professor (Santos, 2020).

1.1. O jogo como estratégia de ensino em História

O jogo como estratégia de aprendizagem, permite-nos “brincar” com os conteúdos programáticos e tornar o professor mais próximo da realidade dos alunos, motivando assim os mesmos a aprender.

O conceito de jogo é mais amplo do que a definição resumida de "uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) como vencedor e outro como perdedor". Para diversos autores, como Kishimoto, Tânia e Fortuna, o jogo assume também uma função social, promovendo a criatividade.

As aulas de História, como já referi, normalmente baseiem-se em aulas expositivas e acompanhadas com mapas, documentos escritos e documentos iconográficos. É importante termos em consideração, que nas aulas de História abordam-se conteúdos abstratos e distante das realidades vividas pelos alunos (Pereira, 2013). As aulas de

História devem proporcionar aos alunos um espaço de criação e liberdade para estes poderem construir a sua aprendizagem. Para isto ser possível, é necessário que os professores optem por metodologias que sejam atrativas para os alunos e que consigam relacionar os factos históricos do passado com a atualidade.

É importante, um docente conseguir desconstruir os estigmas relacionados com a História, ou seja, não é apenas ao decorar que se aprende, nem há apenas uma versão válida dos factos. Ao trabalhamos com jogos em sala de aula, conseguimos explorar o conteúdo de diversas maneiras. No entanto, ao trabalhar com conceitos devemos ter o cuidado que estes sejam objetivos, para não existirem interpretações ou definições diferentes daquilo que realmente é (Hüther, 2016).

Com a introdução dos jogos nas aulas de História, e ao querer que os alunos atinjam o conhecimento através dos mesmos, conseguimos acabar com a monotonia e os estigmas que estão ligados a esta disciplina. Os jogos permitem que o aluno se sinta inserido no contexto histórico, ou seja, que se "transporte" para o espaço-tempo da temática abordada. Dessa forma, proporcionam uma compreensão mais aprofundada do tempo histórico e da sua organização (Hüther, 2016).

A interpretação é a peça chave durante o exercício do jogo, uma vez que se espera do aluno compreensão e respeito às regras, garantindo, assim, o bom andamento do jogo. Demonstra-se, dessa forma, que jogar pode ser, também uma forma de estudar (Hüther, 2016, p.21).

Ao longo do meu percurso académico, pretendo, na parte metodológica, incorporar uma variedade de jogos com o objetivo de promover a aprendizagem através dos jogos. Alguns dos jogos que planeio utilizar incluem *puzzles*, bingos, jogos de tabuleiro, *quizzes*, palavras-cruzadas, sopas de letras, entre outros.

Ao construir jogos, como professores, temos de ter o cuidado que eles sejam atraentes, motivadores e que apresentem uma linguagem adequada para despertar o interesse dos alunos. Quando pensamos em utilizar ou criar um jogo, devemos de ter o cuidado de pensar e garantir que o jogo atinja os objetivos propostos, respondendo às seguintes perguntas orientadoras, segundo Sabrina Hüther:

1. Qual o conteúdo/temática/assunto a ser explorado com o jogo?
2. O que eu espero que os alunos expressem ao jogar?
3. Quais as habilidades que pretendo que eles desenvolvam?
4. Quais as dificuldades de aprendizagem que pretendo perceber?
5. O que pretendo proporcionar aos alunos durante a aplicação?
6. De que forma eu irei avaliá-los?
7. Qual será a contribuição do jogo como material didático-pedagógico?

Ao responder a estas questões, será possível otimizar o aproveitamento da atividade, permitindo compreender de forma mais clara os seus objetivos e a intencionalidade pedagógica que se pretende alcançar.

O jogo possibilita, deste modo, o desenvolvimento de diversas aprendizagens, criando ferramentas e estratégias que permitem aos estudantes aprender a resolver conflitos e a enfrentar desafios quotidianos. Além disso, oferece ao professor uma visão distinta sobre a turma, evidenciando diferentes abordagens e formas de aquisição de conhecimento.

1.2. Potencialidades e Desafios dos jogos em sala de aula

Neste subcapítulo, procuro demonstrar e identificar que a aprendizagem baseada em jogos possui diversas potencialidades, mas também, apresenta os seus desafios.

O ensino tradicional, centrado na oralidade, com o professor como figura central e o aluno num papel passivo, foi amplamente usado. No entanto, esse modelo mostra-se limitado para construir uma relação sólida entre alunos e professores. Em contraste, os jogos promovem maior interação, facilitando a participação entre os alunos, entre os alunos e o professor, e com a própria aula. Tudo isto vai então promover uma boa relação entre alunos e o professor (Costa, 2012).

Aprender a lidar com vitórias e derrotas exige prática, e os jogos lúdico-educativos oferecem aos alunos a experiência necessária para desenvolver esses valores. Além disso, esses jogos promovem a aprendizagem de conteúdos, enriquecendo tanto os valores éticos quanto o conhecimento dos estudantes. Os jogos são naturalmente

entendidos pelas crianças como atividades prazerosas. Quando o professor utiliza os mesmos em dinâmicas na sala de aula, estas passam a ser vistas como uma fonte de grande motivação para os alunos. O ato de jogar tem o potencial de aprimorar a forma como os estudantes aprendem, interagem e se conectam com o conteúdo da aula (Costa, 2012).

O jogo é uma atividade que agrada e entusiasma quase toda a gente. (...) Sendo assim parece-nos importante que se jogue inclusive nas aulas. Uma aula onde se joga é uma aula animada, divertida e participada. Mas não se pode ficar por aqui. É fundamental pôr os alunos a discutir a forma como jogaram e a descobrir as melhores estratégias do jogo. É nesta fase que o jogo é mais rico do ponto de vista educativo (...) (Viana et al., 1989).

Nesse contexto, o jogo, enquanto atividade desencadeada pelos alunos e utilizada pelo professor como estratégia, não contradiz a função da escola. Ele mantém todas as características que definem o jogo e, ao mesmo tempo, este transforma-se numa ferramenta metodológica valiosa para o ensino. Segundo Kishimoto, "qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo". Ele também argumenta que, mesmo quando utilizado na escola como uma estratégia para motivar a aprendizagem, o jogo permanece essencialmente um jogo: "(...) todo o jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo, a criança sempre se educa" (Kishimoto, 1994, p.23).

Para que o jogo seja efetivamente integrado nas escolas, seria necessário redimensionar o currículo escolar e criar momentos específicos para a prática de jogos. Através disto, teríamos a garantia que os jogos iram ser respeitados e reconhecidos como uma abordagem metodológica válida no processo de ensino-aprendizagem, tal como nos refere Kishimoto:

Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos fatores que dependem basicamente do

currículo proposto pela escola. Normalmente, a criança precisa de tempo para elaborar as ideias que encontra. E esse factor é bastante negligenciado pela maioria das escolas que privilegiam as atividades individuais orientadas (Kishimoto, 1994, p.30).

Posto isto, é necessário que o professor explore vários fatores metodológicos e deve colocá-los no seu plano de aula. O jogo, no contexto de sala de aula, deve ser inserido e adotado essencialmente pelo professor.

No entanto, os jogos não devem ser utilizados sem um objetivo educacional bem definido, pois, nesse caso, as aulas podem perder significado para os alunos. Na planificação, o professor deve considerar que as aulas não podem basear-se exclusivamente no jogo. Por exemplo, um jogo pode ser utilizado como abertura de uma nova unidade a ser lecionada ou como forma de sistematização de um tema previamente trabalhado (Ferreira, 2019). É fundamental, que o professor promova, noutra parte da aula, momentos de reflexão e diálogo explorando diferentes formas de raciocínio, estratégias de resolução de tarefas e questões emergentes durante o jogo. Desta forma garante-se que o tempo letivo não se limite apenas à atividade lúdica, mas contribua efetivamente para o desenvolvimento do pensamento crítico e da aprendizagem (Grando, 2000).

Para que o uso de jogos em sala de aula seja produtivo, segundo Grando (2000), é necessário ter atenção em vários aspetos, como: o jogo ser interessante e desafiador; permitir que o aluno consiga avaliar o seu desempenho ao longo do jogo; contabilizar o tempo em jogos; e assegurar a participação de todos os jogadores.

A aplicação de jogos tem diversas vantagens, mas o docente deve estar sempre atento aos desafios que podem emergir durante a realização dos mesmos. Grando, identifica diversos desafios na utilização do jogo em sala de aula, como:

quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um carácter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque joga; o tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior, e se o professor

não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo; as falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através de jogos. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros casino, também sem sentido algum para o aluno; a perda da “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo; a coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo; a dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente (Grando, 2000, p.35).

Desta forma, com base no que atrás referi, podemos afirmar que os jogos didáticos ou educacionais desempenham um papel relevante no processo de ensino e de aprendizagem, atuando como recursos que facilitam esses processos e como ferramentas essenciais para o desenvolvimento cognitivo e social.

Ao despertar a curiosidade dos alunos e captar a sua atenção, enquanto proporcionam um ambiente desafiador e atrativo, os jogos favorecem a assimilação de conhecimentos. Além disso, contribuem para a construção de aprendizagens essenciais. Todas estas características estimulam a aprendizagem ativa e incentivam a autonomia dos alunos na construção do seu próprio conhecimento (Ferreira, 2019).

Por fim, com base nos pressupostos teóricos anteriormente discutidos, nomeadamente a relevância dos jogos didáticos na aprendizagem, o seu potencial enquanto estratégia de ensino em História e os desafios da sua aplicação em sala de aula, segue-se agora a segunda parte deste relatório. Nela, será apresentado o estudo de caso, que inclui o enquadramento da escola e das turmas, bem como a metodologia adotada, com o objetivo de contextualizar e analisar a implementação prática das atividades desenvolvidas ao longo do estágio.

Parte II – *Tabuleiro do Jogo*: Estudo de caso

Na presente parte deste relatório, procuro refletir sobre a minha experiência no âmbito da Iniciação à Prática Profissional do ano letivo de 2024/2025. Para tal, irei começar por apresentar o contexto institucional que me acolheu, a Escola Secundária de Amarante, dando a conhecer brevemente a sua história. Seguidamente, irei realizar algumas considerações sobre as turmas com as quais tive oportunidade de trabalhar, nomeadamente o 8.º ano, o 10.º ano e o 11.º ano.

1. *Casa da Partida*: A Comunidade Escolar e Educativa

A Escola Secundária de Amarante teve como raízes a Escola Industrial de Amarante de 1964. O seu processo de construção contou com o apoio da população Amarantina, destacando o papel das Câmaras sob presidência do Coronel Carvalho Lima e de Adriano Soares Natal. A escola iniciou as suas funções em 1964, nas instalações da própria Câmara Municipal, situada no Convento de S. Gonçalo, onde funcionou durante os anos letivos de 1964/65 e 1965/66.

O primeiro Diretor e instalador da escola foi o Dr. António Baptista Martins, que veio transferido da Escola Brotero de Coimbra. Inicialmente abriu a Escola com uma oferta limitada ao Ciclo Preparatório e mais tarde deu-se a abertura do Curso Geral de Formação Feminina e do Curso de Formação Eletromecânica.

Posteriormente, a escola foi transferida para a Casa de Roçadas, no entanto as novas instalações vieram se a revelar insuficientes. A crescente procura, o crescimento da população e a necessidade de melhores condições, conduziram a que no ano seguinte, pós 25 de Abril, a Escola Industrial de Amarante fosse transformada na atual Escola Secundária de Amarante. Tudo isto, conduziu à construção de uma nova Escola, localizada nos terrenos pertencentes ao campo de jogos do Amarante Futebol Clube posteriormente adquiridos pela Câmara Municipal.

A nova Escola entrou em funcionamento em 1982. Embora permaneça no mesmo local até aos dias de hoje, dificilmente se poderá afirmar que se trata da mesma instituição,

em virtude das profundas obras de remodelação realizadas sob a responsabilidade da Parque Escolar.

Atualmente, a Escola Secundária de Amarante é uma escola moderna e reconhecida pela sua qualidade, com uma oferta educativa e formativa diversificada que abrange o 3.º ciclo do ensino básico, todos os cursos científico-humanísticos do ensino secundário, bem como o ensino secundário profissional. Esta escola é sede do Centro de Formação de Associação de Escolas de Amarante e Baião, assim como de um Centro para a Qualificação e o Ensino Profissional (CQEP), que serve os concelhos de Amarante, Baião e Mesão Frio.¹

A Escola Secundária de Amarante é conhecida por ser uma escola verdadeiramente inclusiva, atenta às problemáticas da sociedade e do ambiente, comprometida com a formação de jovens enquanto cidadãos ativos, responsáveis, capazes de contribuir, de forma crítica e construtiva para que os conduza a uma sociedade mais justa e solidária, e, por isso, abraçaram um *Projeto Educativo 2021/2024*. A missão escolar passa por quatro dimensões estratégicas de intervenção:

1. Promover o sucesso educativo, melhorar a sua qualidade e combater o abandono escolar;
2. Promover a qualidade na organização escolar;
3. Promover a melhoria dos recursos humanos (*Projeto Educativo 2021/2024*, 2021, p.13)

Estas estratégias têm como objetivo central prestar um serviço educativo de excelência, promovendo a partilha de valores de inovação, exigência, responsabilidade, inclusão, integridade, curiosidade, cidadania, participação, justiça, equidade, reflexão e empreendedorismo (*Projeto Educativo 2021/2024*, 2021, p.7). Por sua vez, a Escola Secundária de Amarante apresenta a seguinte missão:

¹ Escola Secundária/3 de Amarante - *História*

- Ser uma escola reconhecida pelo seu humanismo e valores, centrada na pessoa e na sua dignidade e pautada por elevados padrões de qualidade, exigência e responsabilidade.
- Valorizar a formação cívica e o sucesso académico, social e profissional dos seus alunos.
- Garantir um ambiente participativo, aberto, inclusivo e inovador, que valoriza a aprendizagem ao longo da vida e promove a integração no “mundo do trabalho”.
- Educar para a Cidadania, fomentando uma consciência individual e coletiva.
- Contribuir para o desenvolvimento sustentável.
- Contribuir para o desenvolvimento dos valores e de competências dos alunos capazes de responder aos desafios resultantes do conhecimento científico e tecnológico e das mudanças da sociedade.
- Proporcionar oportunidades de aprendizagens significativas que permitam um desenvolvimento integral do aluno, de acordo com o Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória.
- Assegurar o bem-estar dos alunos e o seu sucesso educativo para que todos possam ter uma educação de qualidade, valorizando a equidade educativa e pedagógica, a par com a família.

2. Protagonistas: Caracterização das Turmas

No início do ano letivo de estágio, na Escola Secundária de Amarante, foi atribuído ao Professor Orientador um leque de três turmas, uma do 8.º ano composta por 20 alunos, uma do 10.º ano composta por 22 alunos e uma do 11.º ano composta por 23 alunos. Neste estudo, estiveram envolvidas as três turmas, as quais denominarei, para proteger a privacidade dos estudantes, como 8.º X, 10.º X e 11.º X. Considero que ter tido a oportunidade de lecionar em três níveis de ensino distintos constituiu uma mais valia significativa, na medida em que me permitiu observar e compreender diferentes dinâmicas pedagógicas e contextos de aprendizagem.

No que respeita à caracterização da turma do 8.º X, dos 20 alunos – 11 são rapazes e 9 são raparigas (gráfico 1)– com idades compreendidas entre os 12 e 15 anos (gráfico 2). A turma em questão tem vindo a ser acompanhada pelo Professor Orientador desde o 7.º ano de escolaridade. No início do estágio, foi mencionado que esta era considerada uma das melhores turmas do 8.º ano, com base no seu desempenho escolar, nas atitudes e comportamentos.

Gráfico 1 - Distribuição do número de alunos do 8.º X, por género

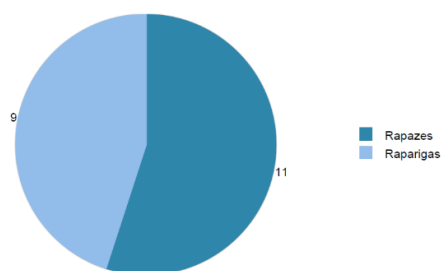
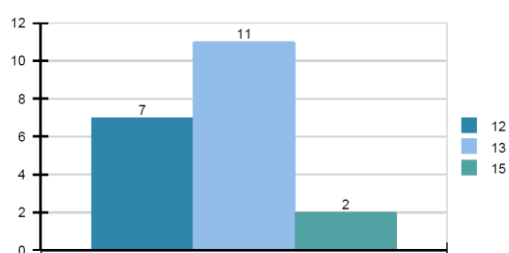


Gráfico 2 - Distribuição do número de alunos do 8.º X, por idades



Contudo, ao longo do presente ano letivo, verificaram-se algumas alterações no comportamento dos alunos, nomeadamente no contexto da sala de aula. Passaram a apresentar níveis de concentração mais reduzidos, posturas menos adequadas e uma atitude por vezes irrequieta e desatenta. Esta mudança poderá, em parte, estar relacionada com a fase de transição para a adolescência, ou seja, pela idade que eles têm.

No que respeita ao desempenho escolar, trata-se de uma turma com um nível médio/alto. Apesar dos comportamentos menos positivos, os alunos demonstram capacidades significativas ao nível do processamento de informação, leitura, interpretação, análise e sistematização de conceitos históricos. Revelam ainda uma elevada participação e colocam questões pertinentes no decorrer das aulas, o que evidencia o seu espírito crítico e interesse pelos temas abordados. Esta atitude implicou, para mim, enquanto professora estagiária, um esforço acrescido de preparação das aulas, exigindo um domínio mais aprofundado dos conteúdos, de forma a responder com rigor às questões levantadas pelos alunos.

A boa coesão entre os elementos da turma permitiu desenvolver atividades dinâmicas. No entanto, devido à idade, tanto as professoras estagiárias como o Professor Orientador tiveram de realizar um acompanhamento contínuo, para garantir que os trabalhos fossem realizados atempadamente. Ainda assim, a turma mostrou-se sempre cooperativa, com uma atitude positiva perante a disciplina de História.

A ligação estabelecida com esta turma revelou-se bastante positiva. Apesar do tempo letivo limitado, os alunos demonstraram uma postura extremamente acolhedora para com as professoras estagiárias, evidenciando simpatia e respeito, o que contribuiu para a criação de um ambiente de aprendizagem positivo e desafiante ao longo de todo o ano letivo.

Por sua vez, a turma do 10.º X, pertencente ao curso científico-humanístico de Línguas e Humanidades, é composta por 22 alunos, dos quais 16 são raparigas e 6 rapazes (gráfico 3), com idades compreendidas entre os 14 e os 16 anos (gráfico 4). Desde o primeiro contacto, nomeadamente durante as aulas observadas lecionadas pelo Professor Orientador, foi possível perceber que esta turma seria desafiante. Verificava-se uma tendência para a dispersão e com pouca participação.

Gráfico 3 - Distribuição do número de alunos do 10.º X, por género

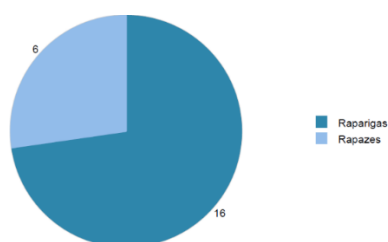
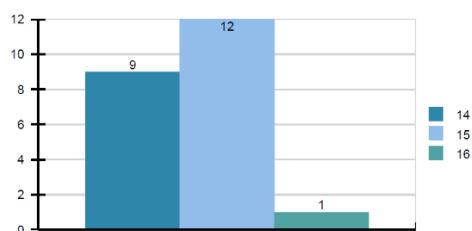


Gráfico 4 - Distribuição do número de alunos do 10.º X, por idades



Adicionalmente, a instabilidade da turma foi um fator marcante ao longo do ano letivo, uma vez que houve sucessivas entradas e saídas de alunos, o que comprometeu a construção de uma coesão de relações entre a turma. Esta situação só se estabilizou por volta do mês de março, o que afetou negativamente o desempenho geral da turma, sobretudo numa disciplina que exige atenção e trabalho contínuo como História A.

Apesar destas dificuldades iniciais, a turma apresentou progressos ao longo do ano, tanto ao nível do desempenho escolar como de comportamento. Por exemplo, no início do ano letivo, registavam-se mais de dez classificações negativas na disciplina de História A e no final do ano, esse número foi reduzido para apenas três, o que reflete uma evolução significativa. Do ponto de vista comportamental, embora persistam algumas fragilidades, a turma passou a demonstrar uma postura mais satisfatória, com maior respeito pelas regras da sala de aula e uma atitude mais receptiva face ao trabalho proposto.

A relação estabelecida entre os alunos e as professoras estagiárias foi igualmente positiva. Os alunos mostraram-se colaborativos nas atividades propostas e foram partilhando *feedbacks* positivos em relação às aulas lecionadas pelas estagiárias. Contudo, tratava-se de uma turma com pouca participação, o que exigiu, tanto por parte do Professor Orientador como das estagiárias, um esforço contínuo para estimular a intervenção e promover uma maior dinâmica participativa nas aulas.

Por fim, a turma do 11.º X, também pertencente ao curso científico-humanístico de Línguas e Humanidades, é composta por 23 alunos, dos quais 18 são raparigas e 5 rapazes (gráfico 5), com idades compreendidas entre os 15 e 17 anos (gráfico 6). Esta turma distingue-se das demais pelas suas características quer a nível de desempenho escolar quer a nível de relações interpessoais entre os alunos.

Gráfico 5 - Distribuição do número de alunos do 11.º X, por género

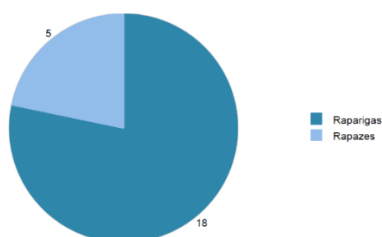
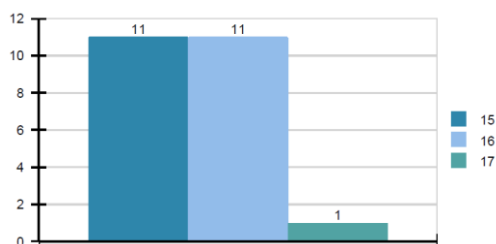


Gráfico 6 - Distribuição do número de alunos do 11.º X, por idades



Quando iniciei o estágio, as primeiras informações transmitidas sobre esta turma foram bastante negativas, destacando a falta de ligação entre os alunos e um desempenho escolar pouco satisfatório. Admito que, enquanto professora estagiária, me sentia bastante nervosa ao lecionar a esta turma, devido a essas observações iniciais. No entanto, ao longo do ano letivo, pelas observações feitas das aulas lecionadas pelo Professor Orientador e das aulas lecionadas por mim, percebi que estes alunos precisam sobretudo de alguém que acredite neles, que os motive e os acompanhe de forma próxima e contínua.

3. Da Teoria ao Tabuleiro: Enquadramento Metodológico

O presente estudo de caso insere-se numa abordagem qualitativa e exploratória centrada na utilização de jogos didáticos como estratégia promotora da aprendizagem e da motivação dos alunos nas aulas de História.

A questão de partida que orientou esta investigação, foi, como já referi: “De que forma os jogos didáticos podem motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica?”.

No sentido de recolher dados relevantes para a análise do impacto das atividades implementadas, foram utilizados diferentes instrumentos de recolha de dados, com especial destaque para a observação direta em sala de aula, o registo fotográfico e a recolha dos produtos finais elaborados pelos alunos.

De forma a contornar a impossibilidade de aplicar questionários formais, devido às regras da escola, foram elaboradas e aplicadas fichas de trabalho anónimas no final de cada atividade. Estas fichas incluíam questões sobre os conteúdos abordados, bem como perguntas mais centradas na perceção e avaliação das atividades lúdicas por parte dos alunos, permitindo recolher *feedback* pedagógico de forma indireta.

Durante a Prática de Ensino Supervisionada (PES), foram desenvolvidas as seguintes atividades lúdico-didáticas, que serão analisadas individualmente na *Parte III – Intervenção Pedagógica* deste relatório:

- Atividade 1 – ***A Sociedade de Ordens em Puzzle*** (8.º ano);
- Atividade 2 – ***Bingo Histórico*** (10.º ano);
- Atividade 3 – ***Monopólio Histórico*** (11.º ano, com aplicação prática ao 8.º ano).

Cada uma destas atividades será descrita e analisada em detalhe, com especial atenção aos seus objetivos pedagógicos, estrutura, processo de implementação e respetiva reflexão crítica.

4. Missão de Reconhecimento: Diagnóstico Inicial

Com o intuito de compreender a perceção dos alunos relativamente à utilização de jogos no contexto da sala de aula, elaborei e apliquei um questionário inicial à turma do 8.º X². Esta turma foi a primeira com a qual tive oportunidade de desenvolver uma atividade de carácter lúdico-didático – *A Sociedade de Ordens em Puzzle* – e, por esse motivo, tornou-se a primeira atividade relevante para iniciar esta análise.

O questionário, aplicado no dia 24 de fevereiro de 2025, procurou recolher dados sobre dois pontos principais: a receção dos alunos à atividade desenvolvida e a sua perceção

² Ver anexo 24

sobre a utilização de jogos no processo de ensino-aprendizagem. Para tal, foram utilizadas questões de resposta fechada e aberta, permitindo não só ter dados quantitativos, mas também aceder às opiniões dos alunos.

As primeiras questões do questionário foram relacionadas com o tema em questão, ao qual solicitei aos alunos que identificassem o grupo social que lhes tinha sido atribuído durante a atividade, bem como as respetivas funções associadas. Estas questões permitiram aferir o grau de atenção e de participação dos alunos com os conteúdos históricos trabalhados no jogo.

Seguiu-se uma questão de resposta fechada (“sim” ou “não”), que procurava saber se os alunos gostariam que as aulas incluíssem mais jogos e atividades lúdicas, sendo-lhes também pedido que justificassem a sua resposta. Esta pergunta revelou-se importante para avaliar o grau de receptividade dos alunos face à integração de alternativas lúdico-didáticas no ensino da História.

Outra questão essencial procurava aferir a opinião dos alunos relativamente à atividade realizada, questionando se consideravam que o *puzzle* foi uma forma motivadora de introdução à nova matéria. À semelhança da anterior, esta questão era também uma resposta fechada, permitindo identificar de forma clara o impacto inicial da atividade.

Por fim, incluí uma questão de resposta aberta que se revelou fundamental para uma análise comparativa futura, onde os alunos foram convidados a refletir sobre se aprendem mais com aulas teóricas ou com a utilização de jogos, sendo igualmente solicitado que justificassem a sua escolha. Esta mesma pergunta foi repetida no questionário final, com o intuito de comparar eventuais alterações na perceção dos alunos ao longo do ano letivo.

Este diagnóstico inicial desempenhou, assim, um papel decisivo na definição das estratégias pedagógicas adotadas no decorrer do estágio. Os dados recolhidos possibilitaram compreender não apenas a dimensão motivacional associada à utilização do jogo, mas também os seus efeitos no domínio cognitivo, revelando-se fundamentais para a definição e organização das atividades desenvolvidas posteriormente.

Parte III – *Missão em Curso*: Intervenção Pedagógica

Nesta terceira parte do relatório, será feita a descrição do trabalho de campo realizado bem como a sua análise, as práticas pedagógicas implementadas e as atividades desenvolvidas, nomeadamente: *o Puzzle, o Bingo Histórico e o Monopólio Histórico*. Será feita uma reflexão crítica sobre cada uma destas atividades, abordando possíveis formas de as aprimorar, bem como o seu impacto no processo de ensino-aprendizagem. Esta intervenção pedagógica incluirá evidências concretas, descrição das estratégias utilizadas e partilha das experiências vivenciadas ao longo da prática. O objetivo é que todo este percurso sustente, na prática, as ideias teóricas apresentadas na primeira parte e os objetivos por mim definidos. A investigação apresentada tem, assim, como propósito central explorar o potencial dos jogos enquanto ferramentas pedagógicas no ensino da História.

1. A Sociedade de Ordens em *Puzzle*



Uma das primeiras atividades didáticas que tive a oportunidade de realizar foi um *Puzzle*. Decorreu no dia 20 de fevereiro de 2025, nos primeiros 15 minutos da aula da aula que se inseria na unidade 6 – *Portugal no contexto europeu dos séculos XVII e XVIII*, com o subtema 6.2 – *O Antigo Regime no século XVIII*.

A inspiração para a criação de *puzzles* partiu de uma realidade pessoal, uma vez que a minha mãe é apaixonada pela realização dos mesmos. Tendo em conta que o meu tema de investigação se centra nos jogos didáticos, considerei que esta poderia ser uma forma pertinente de começar a explorar abordagens mais inovadoras em sala de aula. Assim, surgiu a ideia de criar *puzzles* com conteúdos educativos, aliando o lúdico ao pedagógico.

Para a construção deste jogo, comecei pela seleção dos materiais a utilizar. Optei por reutilizar caixas dos *puzzles* da minha mãe, bem como cola, papel plastificador, tesoura e as respetivas imagens previamente impressas. Contudo, durante a fase de montagem dos *puzzles*, começaram a surgir algumas dificuldades que exigiram adaptações e reformulações da atividade.

Inicialmente, comecei por colar as imagens no cartão, procedendo de seguida à plastificação e, por fim, ao recorte. No entanto, este método revelou-se ineficaz, uma vez que o material se tornou difícil de recortar e o cartão começou a desfazer-se. Após várias tentativas, foi possível recortar uma das imagens, mas, ao tentar montar o *puzzle*, verificou-se que muitas peças não encaixavam corretamente, comprometendo a estética e a funcionalidade do jogo³.

Para ultrapassar este obstáculo, optei por adaptar o formato do *puzzle*. Em vez de recorrer ao modelo tradicional, com peças que encaixam de forma irregular, decidi construir um *puzzle* composto apenas por peças quadradas, facilitando assim o processo de construção. Além disso, alterei a ordem dos procedimentos: primeiro coleí a imagem no cartão, depois recortei as peças e, por fim, plastifiquei-as individualmente⁴.

Relativamente à realização da atividade, a minha principal preocupação residia na possibilidade de os alunos não gostarem da dinâmica proposta ou não compreenderem o seu contexto. Nesse sentido, procedi a uma preparação cuidada e antecipada de todos os materiais e procedimentos, de modo a evitar quaisquer imprevistos ou falhas⁵.

Uma vez que a temática central da aula era o Antigo Regime e a respetiva sociedade de ordens, optei por elaborar cinco *puzzles*, correspondentes a cada um dos grupos sociais característicos deste período histórico. Cada *puzzle* era constituído por quinze peças, e a turma foi dividida em cinco grupos de quatro alunos. Importa referir que todos os puzzles apresentavam o mesmo nível de complexidade, uma vez que a estrutura das peças era idêntica, garantindo assim equidade na execução da atividade. Como mencionado anteriormente, realizei uma planificação prévia da aula, pelo que os grupos foram definidos antecipadamente e os materiais devidamente preparados e organizados⁶.

³ Ver anexos 1 e 2.

⁴ Ver anexos 3 e 4.

⁵ Ver anexos 5 e 6.

⁶ Ver anexo 7.

Esta atividade foi realizada como um momento de motivação para a aula a ser lecionada. O principal objetivo da utilização do *puzzle* era que, após a sua montagem, os alunos conseguissem identificar o grupo social que lhes tinha sido atribuído e deduzir algumas das suas principais características. Pretendia, assim, que os alunos chegassem ao conhecimento de forma autónoma e lúdica, promovendo uma abordagem menos centrada na exposição da professora e mais dinâmica e interativa, tal como idealizei. Concluída esta primeira fase, a aula prosseguiria com a exploração dos conteúdos, partindo já de um conhecimento prévio construído pelos próprios alunos a partir da atividade realizada.

Para a realização desta atividade foram selecionados os seguintes grupos sociais:

- **Grupo 1** – Rei (Luís XIV de França)⁷;
- **Grupo 2** – Terceiro Estado⁸;
- **Grupo 3** – Nobreza⁹;
- **Grupo 4** – Baixo Clero (Padre António Vieira)¹⁰;
- **Grupo 5** – Alto Clero (Bispo Santo Agostinho)¹¹.

Esta atividade não foi realizada com um objetivo competitivo, mas sim como uma experiência de cooperação entre os respetivos grupos. Apesar do nervosismo inicial associado à realização da atividade – sobretudo por se tratar de uma aula supervisionada – considero que o resultado foi bastante positivo e que os alunos aderiram com entusiasmo à mesma.

Algo que o meu professor orientador costumava dizer era: “não devemos ter medo de arriscar; se correr bem, ótimo; se correr mal, é uma aprendizagem”. Ao olhar para trás, vejo que esta frase se revelou particularmente verdadeira, uma vez que compreendo que a prática docente exige, frequentemente, a coragem de arriscar, de testar novas

⁷ Ver anexo 8.

⁸ Ver anexo 9.

⁹ Ver anexo 10.

¹⁰ Ver anexo 11.

¹¹ Ver anexo 12.

abordagens e de inovar. Nem sempre tudo correrá como planeado, e haverá falhas, mas essas falhas fazem parte do percurso e do crescimento profissional.

Apesar dos desafios que surgiram na construção desta atividade, o mais importante foi não desistir — mesmo quando a vontade de o fazer esteve presente. Poderia ter optado por uma solução mais fácil, como mandar fazer os *puzzles* numa loja específica, mas decidi persistir e mantive o compromisso de ser eu a criá-los. O resultado foi um *puzzle* mais simples, sim, mas totalmente feito por mim, o que lhe deu um valor simbólico e pessoal acrescido.

Ao analisar esta atividade perante os objetivos traçados no presente relatório, considero que dois deles se revelaram particularmente presentes: “fortalecer o pensamento reflexivo, crítico e criativo dos alunos” e “promover a aquisição de novos conhecimentos históricos pelos alunos de forma motivadora”. A construção do *puzzle* implicava mais do que a simples associação das peças, exigia dos alunos a compreensão do conteúdo histórico representado no mesmo, a leitura atenta dos elementos visuais e uma reflexão crítica sobre o conteúdo. Os alunos foram desenvolvendo competências de análise e interpretação, promovendo assim, o seu pensamento reflexivo e crítico. Por outro lado, o *puzzle* em si contribuiu significativamente para a motivação dos alunos. Verificou-se uma grande participação durante a atividade, inclusive por parte de alunos que, em contextos mais tradicionais, tendem a revelar menor participação. O carácter lúdico da tarefa funcionou, portanto, como um facilitador da aprendizagem, criando um ambiente positivo e estimulante, no qual os conteúdos históricos foram trabalhados de forma significativa.

A maior recompensa surgiu no final da aula, quando vários alunos se aproximaram para dizer que tinham adorado a atividade e que tinha sido uma das aulas mais divertidas e marcantes. É este tipo de reconhecimento que nos faz sentir realizados enquanto professores — perceber que o nosso trabalho teve impacto, que conseguimos envolver os alunos e que a aprendizagem aconteceu de forma significativa.

2. Bingo Histórico



A segunda atividade que tive a oportunidade de implementar decorreu no dia 8 de maio de 2025, durante 50 minutos. Esta atividade consistiu na realização de um jogo didático, cujo principal objetivo foi promover a revisão e a sistematização dos conhecimentos adquiridos ao longo do período letivo, de preparação para a avaliação sumativa escrita marcada para o dia 12 de maio. A atividade abrangeu conteúdos de diversos temas do programa, nomeadamente:

Módulo 1 – *Raízes Mediterrâneas da Civilização Europeia: Cidade, Cidadania e Império na Antiguidade Clássica;*

Módulo 2 – *O dinamismo civilizacional da Europa Ocidental nos séculos XIII e XIV: espaços, poderes e vivências;*

Módulo 3 – *A abertura europeia ao mundo: mutações nos conhecimentos, sensibilidades e valores nos séculos XV e XVI.*

Dentro destes módulos, foram abrangidos, respetivamente, os seguintes subtemas: *O modelo romano; O espaço português; Valores, vivências e quotidiano; O alargamento do conhecimento do mundo.*

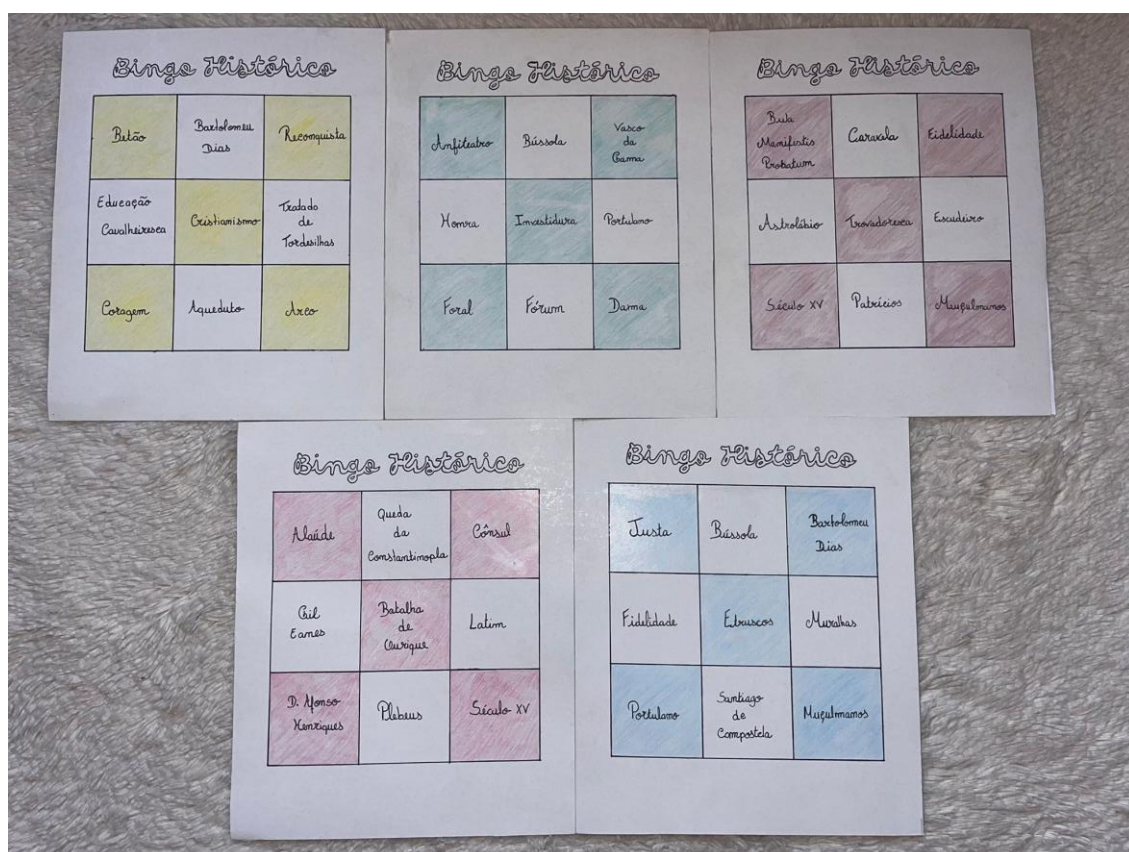
Para esta atividade, decidi realizar um jogo do Bingo. Optei por este jogo pelo facto de ser, geralmente, familiar a todos – nem que seja por ser jogado pelo menos uma vez por ano, no Natal. Achei interessante pegar num jogo tradicional e adaptá-lo ao contexto educativo. Além disso, pareceu-me particularmente essencial utilizá-lo numa aula de revisão, pois proporciona uma forma lúdica e motivadora de relembrar conteúdos, permitindo também o surgimento de eventuais dúvidas.

Os materiais utilizados para a construção do *Bingo Histórico* foram: cartolinas, lápis de cor, tesoura, cola e imagens alusivas a cada tema. Foram criadas cinco cartelas diferentes e elaboradas trinta e nove questões¹². Tal como no jogo tradicional, levei

¹² Ver anexos 13, 14, 15.

bolas numeradas, ao qual foi sorteado com a ajuda do professor orientador Rui Fonseca. Optei por realizar todo o processo de forma tradicional, em vez de digital, pois considerei que este método seria mais atrativo e criaria maior concentração, de facto, promoveu o silêncio na sala, uma vez que os alunos estavam atentos ao número que iria sair.

Figura 1 - Cartelas do Bingo Histórico.



Relativamente à realização da atividade, comecei por dividir a turma em dois grupos de cinco alunos e três grupos de quatro alunos. Como queria garantir que tudo correria bem e tinha alguma preocupação relativamente à gestão do tempo, levei já os grupos previamente definidos, evitando assim perdas de tempo na aula. Depois de os alunos se organizarem nos respetivos grupos, distribuí as cartelas e procurei perceber se todos estavam familiarizados com este tipo de jogo. De seguida, apresentei as regras do *Bingo*

Histórico num suporte digital (PowerPoint)¹³, explicando o funcionamento da atividade.

As regras apresentadas foram as seguintes:

- Cada equipa deve escolher uma cartela.
- Os números são sorteados aleatoriamente. A cada número está associado uma questão.
- A equipa deve verificar se a resposta está na sua cartela e deverá marcá-lo.
- Deverá dizer “Bingo” assim que completar a cartela.
- A partida termina quando uma equipa preencher todos os espaços da cartela.

Para além da apresentação das regras, foram também explicadas as seguintes exceções, de forma a garantir o bom funcionamento da atividade e esclarecer possíveis dúvidas dos alunos:

- Se os números terminarem e se nenhuma equipa preencheu a cartela, serão verificados aqueles com o maior número de espaços preenchidos.
- A cartela será declarada inválida caso esteja incorreta.

A atividade decorreu da seguinte forma: todas as bolas numeradas que estavam dentro do saco correspondiam a uma pergunta. Sempre que uma bola era sorteada, eu lia a questão associada ao número, e os alunos tinham de verificar se a resposta correspondente constava nas suas cartelas. O objetivo era que, em grupo, discutissem a questão, partilhassem os conhecimentos e identificassem a resposta correta, promovendo assim, a revisão e consolidação da matéria. Nenhum aluno podia dizer a resposta em voz alta, pois os outros grupos poderiam ter a mesma resposta na sua cartela. Ao contrário do *puzzle* que era uma atividade de cooperação, o bingo foi pensado como uma atividade de cariz mais competitivo entre a turma.

No fim, apenas um grupo gritou “Bingo”. No entanto, ao verificar o cartão, percebi que tinham assinalado respostas cujas perguntas ainda não tinham sido sorteadas. Informei os alunos do erro e dei continuidade ao jogo. Mais tarde, o mesmo grupo voltou a dizer “Bingo” e, desta vez, confirmei que todas as respostas estavam corretas. No final,

¹³ Ver anexos 16 e 17.

analisei também as cartelas dos restantes grupos, como forma de demonstrar aos alunos que tive o cuidado de validar o desempenho de todos.

Como terminámos o jogo antes do tempo previsto, optei por reler todas as questões e respetivas respostas com a turma, de forma a esclarecer eventuais dúvidas, identificar os erros cometidos e reforçar os conhecimentos. Durante a atividade, notei que alguns alunos demonstravam receio em dizer “Bingo” ou em identificar as respostas corretas, talvez por medo de errar ou por alguma insegurança relativamente à matéria. Ainda assim, no final da aula, o *feedback* partilhado foi bastante positivo, e os alunos consideraram a atividade útil e dinâmica para rever os conteúdos.

No final da atividade, e com o objetivo de esclarecer dúvidas que ainda não tinham sido colocadas, apresentei uma síntese simples com os principais pontos de cada tema, recorrendo ao *PowerPoint*¹⁴. Esta estratégia revelou-se bastante útil, sobretudo porque o *Bingo Histórico* terminou mais cedo do que o previsto, permitindo-me ativar um “plano B” que reforçasse a revisão dos conteúdos. Através desta abordagem, procurei incentivar os alunos a explicarem os conteúdos com as suas próprias palavras, promovendo a consolidação da matéria. Esta etapa foi fundamental, pois permitiu identificar e esclarecer dúvidas que até então não tinham sido manifestadas.

Considero que esta atividade correu bem, embora existam aspetos que poderiam ser melhorados. Tendo em conta que se tratava de uma dinâmica mais competitiva, acredito que teria sido interessante levar pequenas recompensas para o grupo vencedor, de forma a reforçar positivamente o seu desempenho e a tornar a atividade ainda mais motivadora. Um ponto bastante positivo é a versatilidade deste tipo de jogos, que podem ser facilmente adaptados a outros temas ou até transformados em instrumentos de avaliação. Além disso, as questões elaboradas podem ser reaproveitadas para futuras atividades, como *Quizzes*.

Analisando a atividade face aos objetivos definidos nesta investigação, destacam-se essencialmente dois que estiveram, fortemente presentes: “avaliar o impacto dos jogos

¹⁴ Ver anexo 18.

na aprendizagem dos alunos” e “promover a aquisição de novos conhecimentos históricos pelos alunos de forma motivadora”.

Através da dinâmica do *Bingo Histórico*, os alunos foram desafiados a identificar, de forma rápida e precisa, conceitos e factos históricos, num ambiente competitivo e cooperativo. Este formato facilitou a retenção de conteúdos, pois os alunos necessitavam de relacionar as perguntas anunciadas com as respostas que tinham na sua cartela, estimulando a memória e a atenção. Paralelamente, o jogo permitiu verificar, de forma imediata e informal, o conhecimento e o nível de aprendizagem dos alunos, funcionando como uma ferramenta diagnóstica e formativa.

Além disso, a vertente lúdica da atividade aumentou significativamente a motivação dos alunos, criando um clima de entusiasmo e participação ativa. A interação entre os grupos e a partilha de dúvidas contribuíram para o fortalecimento do pensamento reflexivo e crítico, ao promoverem o debate. O *Bingo Histórico* também promoveu o trabalho em equipa, pois os alunos colaboraram dentro dos seus grupos, estimulando a cooperação.

Em suma, o *Bingo Histórico* foi uma experiência pedagógica enriquecedora, que demonstrou como os jogos podem ser eficazes para a aprendizagem da História, promovendo a participação dos alunos e a revisão ativa de conteúdos.

3. Monopólio Histórico



A atividade do “*Monopólio Histórico*” foi desenvolvida com a turma do 11.º X, tendo como principal finalidade a consolidação dos conteúdos lecionados ao longo do ano letivo, através da criação de um recurso didático a ser posteriormente utilizado com a turma do 8.º X. Com esta iniciativa, procurei dar resposta a um dos objetivos definidos para esta investigação: estimular o trabalho em equipa e a cooperação entre turmas, promovendo, assim, a articulação entre ciclos de ensino. Os alunos do ensino secundário foram desafiados a assumir um papel ativo e responsável na construção de um jogo pedagógico adaptado ao nível etário dos seus colegas mais novos.

Inspirada no jogo de tabuleiro *Monopólio*, a proposta consistiu na criação de uma versão histórica, organizada por temas específicos. Tal como nas outras atividades, fiz um planeamento prévio da atividade e dividi a turma em sete grupos de três alunos e um grupo com duas alunas. Cada grupo ficou responsável por representar um período histórico através da elaboração de um tabuleiro e de perguntas associadas ao respetivo tema, nomeadamente:

1. Abertura ao Mundo;
2. Reforma Protestante, Reforma Católica e Contrarreforma;
3. Antigo Regime;
4. Iluminismo;
5. Hegemonia Britânica;
6. Revolução Americana;
7. Revolução Francesa;
8. Revolução Liberal Portuguesa.

A primeira fase da atividade consistiu na apresentação do guião de trabalho¹⁵, entregue a cada grupo, onde foram explicitados os objetivos da atividade, a metodologia proposta, os critérios de avaliação e os prazos a cumprir. Esta primeira aula teve como propósito garantir que todos os alunos compreendiam a estrutura da atividade, bem

¹⁵ Ver anexo 19.

como o seu objetivo e o papel de cada elemento do grupo, incluindo a escolha do porta-voz.

Desde o primeiro momento, os alunos revelaram-se motivados e interessados, demonstrando entusiasmo perante a possibilidade de construir um *Monopólio*. Assim, ao longo do desenvolvimento da atividade, cada grupo teve de realizar as seguintes tarefas:

1. **Pesquisa e revisão do tema:** Cada grupo deve rever os principais conceitos, eventos e personagens do seu tema.
2. **Elaboração de perguntas e desafios:** Criar um mínimo de 10 perguntas sobre o tema, com 4 opções de resposta (uma correta e três erradas). As perguntas devem ser adequadas para alunos do 8.º ano.
3. **Design do tabuleiro e materiais de jogo:** Pensar na organização do tabuleiro, cores, inspirando-se no Monopólio clássico.
4. **Teste do jogo:** Antes da apresentação à turma do 8.º ano, jogar entre a turma para verificar possíveis melhorias.
5. **Apresentação na turma do 8.º ano:** Um porta-voz de cada grupo irá explicar as regras e acompanhar os alunos do 8.º ano na jogabilidade.

Na aula seguinte, os grupos iniciaram o processo de construção do jogo, partindo da seleção da informação histórica mais pertinente¹⁶. Durante esta fase, foi possível alcançar mais um dos objetivos definidos para este relatório: fortalecer o pensamento reflexivo, crítico e criativo dos alunos. Este resultado foi evidenciado pelo trabalho colaborativo desenvolvido entre os elementos de cada grupo, pelo pensamento crítico na escolha e organização dos conteúdos e pela criatividade demonstrada na elaboração dos materiais. Enquanto professora estagiária, assumi o papel de orientadora, acompanhando de forma próxima o desenvolvimento do trabalho, auxiliando na seleção dos conteúdos históricos e apoiando a formulação das perguntas, de modo a garantir que estivessem devidamente adaptadas ao nível etário e cognitivo dos alunos do 8.º ano.

¹⁶ Ver anexos 20 e 21.

A última etapa da atividade envolveu a aplicação prática do jogo na turma do 8.º ano, no dia 2 de junho¹⁷. O porta-voz de cada grupo ficou responsável por explicar as regras e dinamizar a sessão de jogo com os colegas mais novos.

O funcionamento do jogo foi previamente definido pelos grupos do 11.º ano, de forma a garantir a sua exequibilidade nas turmas do 8.º ano. O jogo decorria por grupos (no caso da turma do 8.º X, foram constituídas cinco equipas) e o objetivo final era atingir os 50 pontos. Cada vez que uma equipa caía numa casa temática (correspondente a um dos oito temas históricos), era-lhe colocada uma pergunta elaborada pelo respetivo grupo do 11.º ano. Caso respondesse corretamente, a equipa ganhava 5 pontos. Para estimular a dinâmica do jogo, foram ainda incluídas casas especiais, como a "Casa da Sorte", onde a equipa podia ter a sorte de retirar 5 pontos a outra equipa ou sair antecipadamente da "prisão", e a "Casa dos Impostos", onde a equipa perdia automaticamente 5 pontos. Para garantir equidade e ritmo ao jogo, o tempo de resposta a cada pergunta foi limitado a 30 segundos, sendo utilizado uma ampulheta como recurso visual para controlo do tempo.

Tal como na atividade do *Bingo Histórico*, também realizada anteriormente na turma do 10.º X, reconhece-se que, para tornar a experiência mais motivadora e dinâmica, teria sido pertinente atribuir um pequeno prémio simbólico à equipa vencedora, reforçando o espírito de competição saudável e a participação dos participantes.

Esta interação entre turmas revelou-se extremamente enriquecedora, promovendo não só o reforço de competências pedagógicas por parte dos alunos do secundário, mas também a participação ativa e motivada dos alunos do 3.º ciclo, que participaram com entusiasmo.

Em termos gerais, a atividade foi bem-sucedida. Os objetivos inicialmente definidos foram alcançados, nomeadamente ao nível da revisão de conteúdos, do desenvolvimento de competências transversais (como a cooperação, a autonomia, a comunicação e a criatividade) e da promoção de uma abordagem pedagógica inovadora e motivadora. Alguns desafios foram identificados, sobretudo no que diz respeito à

¹⁷ Ver anexo 22 e 23.

gestão do tempo e à simplificação de certos conteúdos, mas foram ultrapassados com o apoio e acompanhamento contínuo da professora estagiária. A atividade revelou-se, assim, uma experiência significativa tanto para os alunos como para a prática pedagógica da professora estagiária em formação.

Parte IV – Avaliação do Jogo: Análise e Tratamento de Resultados

Dando continuidade ao estudo de caso, esta parte do relatório tem como objetivo analisar os resultados obtidos a partir da aplicação de um instrumento de observação indireta, definido como aquele em que “... o investigador dirige-se ao sujeito para obter a informação procurada” (Quivy, 2005, p. 164). Esta análise complementa a já realizada com base na observação direta, entendida como “... aquela em que o próprio investigador procede diretamente à recolha de informações, sem se dirigir aos sujeitos interessados” (Quivy, 2005, p. 164), no que diz respeito aos comportamentos e reações dos alunos durante a intervenção pedagógica.

Com o intuito de recolher informações diretamente junto dos alunos, apliquei fichas de trabalho anónimas, procurando compreender as suas perceções acerca das atividades desenvolvidas, em particular quanto ao uso do jogo como estratégia de ensino da História.

Após a contextualização do enquadramento teórico e a descrição das estratégias e instrumentos utilizados ao longo do estágio, importa agora proceder à apresentação e análise dos dados recolhidos. Nos capítulos anteriores foram expostos os fundamentos que sustentaram a escolha dos recursos pedagógicos aplicados, bem como os objetivos que guiaram a planificação das atividades desenvolvidas com os alunos. Descreveu-se igualmente o modo como os jogos foram integrados na prática letiva e o processo de construção dos instrumentos de recolha de dados, com destaque para as fichas de trabalho.

Ao longo do estágio, fui recolhendo dados nas diferentes fases do ano letivo, o que agora me permite realizar uma análise mais aprofundada, cruzando duas dimensões complementares: a quantitativa e a qualitativa.

Esta parte do relatório começa com a análise dos resultados do diagnóstico inicial, aplicado apenas à turma do 8.º ano, bem como da opinião recolhida relativamente à primeira atividade realizada – o *Puzzle*. Esta fase teve um carácter exploratório e

funcionou como uma primeira abordagem ao tema dos jogos didáticos, com o objetivo de testar a pertinência da metodologia e aferir o grau de adesão dos alunos. Face à recetividade demonstrada, avancei de forma mais estruturada para a implementação das duas atividades centrais: o *Bingo Histórico* e o *Monopólio Histórico*.

Após a análise do diagnóstico inicial, será apresentado o tratamento dos dados do inquérito final, instrumento formal de recolha de informação aplicado a todas as turmas com que trabalhei. Esta última análise permitirá perceber, de forma mais abrangente, as perceções e opiniões dos alunos relativamente à utilização dos jogos didáticos nas aulas de História.

1. Diagnóstico Inicial

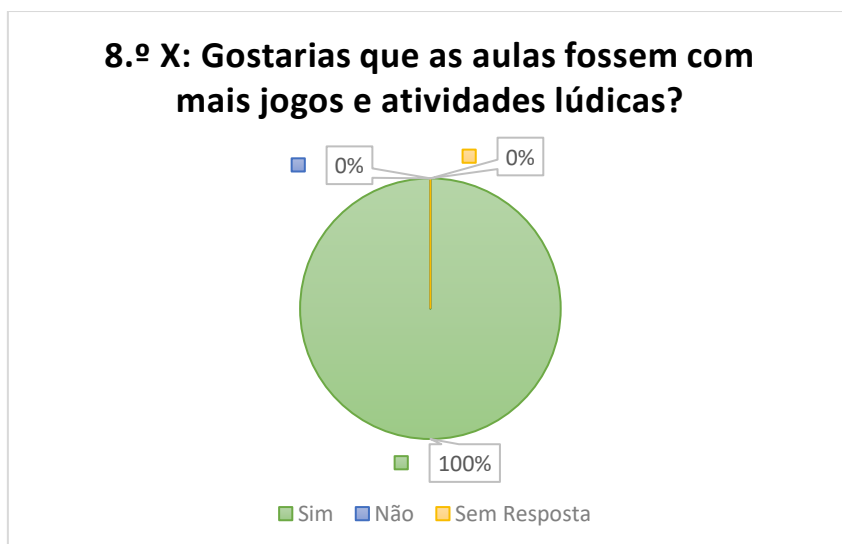
O diagnóstico inicial foi aplicado exclusivamente à turma do 8.º ano, uma vez que esta foi a primeira a participar numa atividade com carácter lúdico — *A Sociedade de Ordens em puzzle*. Esta aplicação teve como principal objetivo recolher dados que me permitissem compreender a recetividade dos alunos face à utilização de jogos em contexto de sala de aula, servindo igualmente como instrumento de orientação para a planificação de futuras atividades pedagógicas. Para além disso, esta aplicação inicial permitiu testar se o tema em estudo, a utilização de jogos didáticos no ensino da História, tinha efetivamente “pernas para andar” e se iria ser bem acolhido pelos alunos, funcionando assim como uma primeira validação da pertinência da investigação e do caminho a seguir ao longo do estágio.

Participaram no diagnóstico 20 alunos, tendo este sido realizado no dia 24 de fevereiro de 2025. Importa referir que, até essa data, já haviam sido aplicados alguns minijogos, como atividades de associação de conceitos ou palavras-cruzadas, contudo, o *puzzle* foi a primeira atividade lúdica pensada de forma mais estruturada, com o intuito de recolher dados mais consistentes sobre o impacto dos jogos nas aprendizagens em História.

A primeira questão relacionada com a atividade teve uma natureza fechada e direta, sendo formulada da seguinte forma: “Gostarias que as aulas fossem com mais jogos e atividades lúdicas?” Esta pergunta procurava ser um ponto de partida para aferir o grau

de familiaridade e de aprovação dos alunos relativamente ao uso de estratégias não tradicionais, assim como perceber se estavam a demonstrar interesse por estas metodologias. A resposta dos alunos foi a seguinte:

Gráfico 7 - Resposta do 8.º X à questão 4 do Diagnóstico Inicial



Os resultados obtidos nesta primeira questão revelam-se particularmente significativos: a totalidade dos alunos (20 em 20) respondeu afirmativamente, demonstrando um claro entusiasmo e abertura face à utilização de jogos e atividades lúdicas nas aulas de História. A ausência de respostas negativas ou em branco evidencia não apenas uma aprovação por parte da turma, mas também um interesse genuíno por metodologias alternativas, capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e atrativo.

A unanimidade nas respostas confirma a pertinência de integrar recursos lúdico-pedagógicos na leção de História, principalmente junto de turmas do 3.º ciclo, cujos perfis de aprendizagem beneficiam frequentemente de abordagens mais ativas e diferentes. Estes resultados proporcionaram-me uma grande motivação para a construção de futuras atividades, uma vez que evidenciaram a facilidade com que os alunos acolheram este tipo de atividades e o seu entusiasmo. Assim, este resultado permitiu um ponto de partida fundamental para a planificação de novas atividades futuras.

Para além da resposta fechada, os alunos tinham de justificar a sua escolha, o que permitiu aceder a opiniões mais profundas sobre as suas motivações e expectativas relativamente ao uso de jogos na disciplina de História.

Entre as justificações apresentadas, destacam-se afirmações como:

Tabela 1 - Justificações dos alunos à questão 4 do Diagnóstico Inicial

A3	“Acho que é uma boa ideia porque acho bastante divertido, e para além disso acho que consigo aprender melhor com atividades lúdicas.”
A4	“Eu gostaria que as aulas tivessem mais atividades lúdicas pois essas aulas captam a nossa atenção e permitem nos termos na mesma os nossos apontamentos.”
A6	“Porque é mais divertido e diferenciado pois estamos a aprender e ao mesmo tempo a nos divertir.”
A8	“Eu considero que devíamos ter mais atividades lúdicas, pois história é uma disciplina “pesada”, e estas atividades além de nos deixar menos cansados é uma forma diferente de introduzir a matéria.”
A12	“Eu gostaria porque acho que podemos aprender de forma lúdica e pode contribuir para uma melhor interpretação dos conteúdos lecionados.”

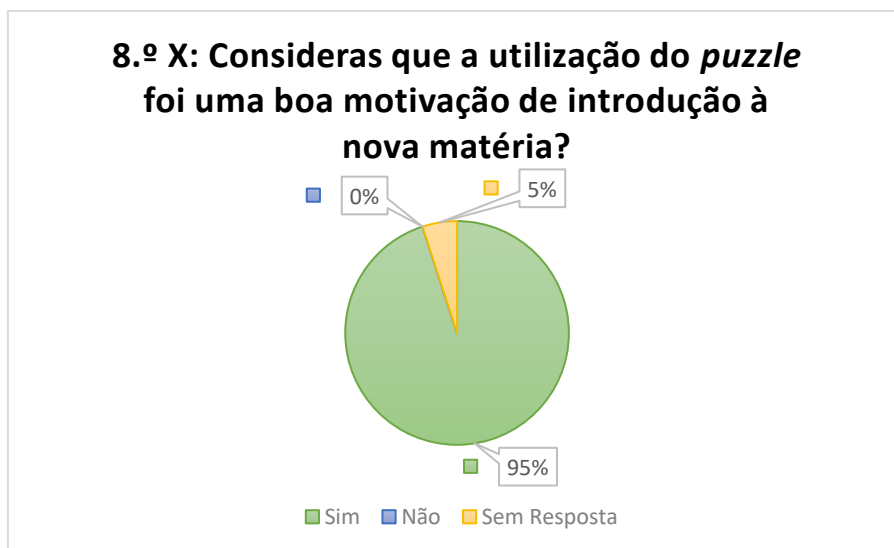
As respostas demonstram uma perceção bastante espontânea, mas, ao mesmo tempo, bem estruturada sobre a importância de diversificar as metodologias utilizadas na leção de História. Muitos alunos referiram que estes tipos de atividade diferente os ajudaram a prestar mais atenção, a perceber melhor a matéria e até se sentiram mais motivados, porque saíram da rotina habitual. Achei particularmente interessante o facto de alguns mencionarem que a História costuma ser uma disciplina “pesada”, o que só reforça a minha ideia de que estas metodologias mais dinâmicas ajudam mesmo a tornar os conteúdos mais leves, próximos e interessantes para eles.

As justificações apresentadas pelos alunos vêm, assim, ao encontro do que defende Hüther ao salientar que “... é necessário que os estudantes tenham, além de momentos

de leitura, cópia e explicação, momentos de descontração, e que ambos se tornem oportunidades de aprendizagem, atingindo assim as diferentes inteligências presentes em uma classe escolar” (Hüther, 2016, p. 21-22). As respostas recolhidas mostram precisamente que os alunos reconhecem valor aos momentos mais lúdicos e descontraídos, não os entendendo como meras pausas ou diversões, mas como estratégias facilitadoras da aprendizagem, que os ajudam a compreender melhor a matéria e a manter-se motivados. Este dado reforça a importância de diversificar os métodos de ensino, de modo a responder à heterogeneidade da turma e a estimular diferentes formas de aprender, tal como defendido no enquadramento teórico.

Relativamente à segunda questão, o objetivo foi perceber, de forma mais direta, se os alunos tinham gostado da atividade do *puzzle*. Tal como a questão anterior, esta também era de carácter fechado, apenas com as opções "sim" ou "não". A pergunta formulada foi “Consideras que a utilização do *puzzle* foi uma boa motivação de introdução à nova matéria?” ao que os alunos responderam:

Gráfico 8 - Resposta do 8.º X à questão 5 do Diagnóstico Inicial



Este resultado revela um grau de aprovação muito elevado da atividade, indicando que a esmagadora maioria da turma reconheceu o valor do *puzzle* enquanto instrumento motivador para o início de uma nova temática.

A ausência de respostas negativas é especialmente relevante, pois demonstra que, mesmo perante uma abordagem não tradicional, os alunos sentiram-se confortáveis e envolvidos, não rejeitando a proposta metodológica. A utilização do *puzzle*, para além de ter permitido um primeiro contacto com os conteúdos da nova unidade (“O Antigo Regime”), fomentou um ambiente de curiosidade, colaboração e desafio, que são elementos essenciais para a motivação dos alunos.

Estes dados vêm, mais uma vez, confirmar a eficácia da integração de estratégias lúdicas nas aulas de História, sobretudo enquanto ferramenta para quebrar resistências, captar a atenção e criar um clima propício à aprendizagem. Neste sentido, a atividade do *puzzle* funcionou como um instrumento capaz de despertar o interesse dos alunos e prepará-los, de forma leve, mas significativa, para a abordagem teórica posterior.

Por fim, a última questão do Diagnóstico Inicial tinha como principal objetivo perceber a opinião dos alunos relativamente às aulas teóricas *versus* as aulas com utilização de jogos, tentando perceber qual das duas preferiam e porquê. Ao contrário das anteriores, esta questão era de resposta aberta. A pergunta formulada foi: “Aprendes mais nas aulas teóricas ou com a utilização de jogos? Porquê?”.

Entre as várias respostas dadas pelos alunos, destacaram-se afirmações como:

Tabela 2 - Resposta do 8.º X à questão 6 do Diagnóstico Inicial

A3	“Eu acho que com a utilização de jogos eu arranjo uma melhor forma de decorar certas coisas e também me concentro mais”.
A4	“Acho que aprendo mais com a utilização de jogos pois os mesmo conseguem captar a minha atenção e no fim ainda posso ter uma síntese da matéria dada, ou seja, ficou com os mesmo conhecimento de uma aula teórica”.
A6	“Com utilização de jogos aprendo melhor pois são mais divertidas e ajuda-me a interpretar melhor a matéria”.

A8	“As aulas teóricas também são muito importantes, por isso acho que introduzir a matéria podíamos realizar um jogo e depois consolidar a matéria com aula teórica”.
A9	“Aprendo mais com a utilização de jogos porque o estudo parece que fica mais divertido e mais fácil”.
A19	“Aprendo se calhar mais com a utilização de jogos pois como é mais diferente fica na cabeça, mas também gosto das aulas teóricas”.

As respostas à última questão do diagnóstico revelaram-se particularmente esclarecedoras, na medida em que traduzem a forma como os alunos percecionam o equilíbrio entre o jogo e a aula teórica no processo de aprendizagem. A maioria dos alunos afirmou preferir ou sentir que aprende mais com a utilização de jogos, apontando razões como o aumento da concentração, o carácter divertido da atividade e a facilidade em memorizar os conteúdos. Destacam-se afirmações como *“com utilização de jogos aprendo melhor pois são mais divertidas e ajuda-me a interpretar melhor a matéria”* ou *“como é mais diferente fica na cabeça”*. Estas respostas reforçam a ideia de que a dimensão lúdica desperta nos alunos uma maior atenção e participação, o que pode potenciar a aprendizagem.

Contudo, é importante sublinhar que alguns alunos referiram a importância de complementar os jogos com aulas teóricas, como demonstrado na seguinte resposta: *“As aulas teóricas também são muito importantes, por isso acho que introduzir a matéria podíamos realizar um jogo e depois consolidar a matéria com aula teórica”*. Esta consciência da parte dos alunos vai ao encontro da perspetiva defendida no enquadramento teórico, segundo a qual as aulas tradicionais não devem ser descartadas, mas antes articuladas com metodologias mais ativas e diversificadas, como os jogos.

Tal como aponta H  ther¹⁸, o jogo pode permitir ao professor detetar dificuldades que n  o s  o imediatamente vis  veis nas aulas de modelo mais tradicional. No entanto, isso n  o significa que o modelo tradicional deva ser desvalorizado — pelo contr  rio, a sua combina  o com estrat  gias l  dicas pode potenciar uma compreens  o mais profunda e diversificada do percurso de cada aluno.

Desta forma, considero que esta quest  o foi importante, pois ajudou-me a refletir n  o s  o sobre o impacto que os jogos podem ter a n  vel cognitivo e emocional, mas tamb  m sobre a import  ncia de encontrar um equil  brio.   necess  rio que o ensino una o melhor dos dois mundos: o rigor e a estrutura das aulas te  ricas, com a motiva  o e criatividade que as atividades l  dicas podem trazer.

Este diagn  stico revelou-se essencial n  o apenas como instrumento de diagn  stico, mas tamb  m como ferramenta de orienta  o para o planeamento das atividades futuras, permitindo ajustar as propostas pedag  gicas  s caracter  sticas e prefer  ncias dos alunos.

Nos cap  tulos que se seguem, ser   apresentada a an  lise qualitativa e quantitativa dos dados recolhidos ao longo das atividades implementadas durante o ano letivo atrav  s de um inq  rito final, com o objetivo de compreender mais profundamente o impacto dos jogos no processo de ensino-aprendizagem.

2. Inq  rito Final

Para efeitos de avalia  o final das atividades desenvolvidas ao longo do est  gio, apliquei um inq  rito por question  rio  s tr  s turmas que me foram atribuídas.

O principal objetivo da aplica  o deste instrumento prende-se com a necessidade de compreender as perce  o es e opini  es dos estudantes relativamente  s duas atividades l  dico-did  ticas realizadas em contexto de sala de aula, mesmo que atrav  s de respostas fechadas baseadas numa escala de *Likert*.

¹⁸ H  ther, S. F. (2016). *Jogando com Hist  ria: diferentes possibilidades de aprendizagem*. Centro Universit  rio Univates.

No total, responderam ao inquérito 19 alunos do 10.º ano, 20 alunos do 11.º ano e 16 alunos do 8.º ano. Por uma questão de clareza e organização na análise dos dados recolhidos, optei por estruturar a apresentação dos resultados segundo a ordem cronológica em que as atividades foram desenvolvidas.

Os enunciados dos inquéritos encontram-se disponíveis em anexo (Anexo 25, Anexo 26 e Anexo 27).

2.1. Bingo Histórico

Tal como foi referido no capítulo dedicado à intervenção pedagógica, a atividade do *Bingo Histórico* foi realizada com a turma do 10.º ano, com o objetivo de rever e consolidar os conteúdos abordados ao longo do semestre, numa fase imediatamente anterior ao teste de avaliação. Para além da componente lúdica, esta atividade teve uma intencionalidade pedagógica bem definida, servindo como instrumento de diagnóstico para perceber o grau de consolidação dos conhecimentos por parte dos alunos.

Através desta dinâmica, procurei não apenas promover a participação ativa e a participação da turma, mas também observar o desempenho dos alunos numa situação diferente da aula tradicional, permitindo ao mesmo tempo identificar eventuais dificuldades e perceber quais os conteúdos que estavam mais bem interiorizados ou que exigiam reforço.

Para recolher dados que sustentassem a análise posterior, foi aplicada um inquérito final anónimo no final da atividade¹⁹, a qual incluía questões de resposta fechada. A ficha teve como finalidade recolher impressões dos alunos sobre a atividade, bem como avaliar a perceção que tinham do seu próprio desempenho e aprendizagem.

Deste modo, a análise que se segue incidirá sobre os dados recolhidos após a realização do jogo, procurando refletir criticamente sobre o impacto da atividade e sobre a sua eficácia como estratégia de apoio à avaliação.

Na primeira questão sobre a atividade, procurei levar os alunos a refletir sobre de que forma os jogos poderiam influenciar a aprendizagem dos conteúdos da disciplina de

¹⁹ Ver anexo 25.

História A. Foram-lhes apresentadas várias opções de resposta e, para que pudessem expressar melhor a sua opinião, não ficaram limitados a uma única escolha, podiam seleccionar todas as que considerassem relevantes para mostrar como os jogos ajudaram (ou não) na assimilação da matéria.

Tabela 3 - Resultado das respostas dos alunos do 10.º X à questão 3 do inquérito final

De que forma os jogos influenciaram a aprendizagem da matéria?	
Turma:	10.º X
A – Estratégia facilitadora de compreensão	7
B – Estratégia promotora de concentração	5
C – Estratégia facilitadora de aprendizagem	7
D – Estratégia Inovadora	3
E – Elemento de Criatividade	4
F – Ligação com a disciplina	3
G – Estratégia motivadora para a aprendizagem	8
Total:	19 alunos

A análise dos dados apresentados na tabela permite perceber que, neste momento inicial, os alunos encaram o jogo como uma ferramenta versátil, com potencial para assumir diferentes funções no processo de aprendizagem da disciplina de História. Esta ideia é reforçada pela diversidade de opções seleccionadas, o que demonstra que os alunos reconhecem múltiplas formas através das quais o jogo pode contribuir para a assimilação dos conteúdos.

Podemos observar, através da tabela 3, que a opção mais seleccionada foi a G – "Estratégia motivadora para a aprendizagem", assinalada por 8 alunos. Este dado confirma a tendência já verificada no diagnóstico inicial, onde a motivação foi um dos principais benefícios apontados pelos alunos relativamente ao uso dos jogos em contexto educativo. A motivação continua, portanto, a destacar-se como um elemento central na percepção dos alunos, o que reforça a importância de integrar este tipo de recurso nas práticas pedagógicas.

Seguiram-se, com 7 respostas cada, as opções A – "Estratégia facilitadora de compreensão" e C – "Estratégia facilitadora de aprendizagem", indicando que os alunos reconhecem nos jogos um papel ativo no processo cognitivo de assimilação dos conteúdos, e não apenas um momento de descontração ou entretenimento. Estes resultados evidenciam que, na visão dos alunos, o jogo contribui efetivamente para a construção do conhecimento.

A opção B – "Estratégia promotora de concentração" foi assinalada por 5 alunos, sugerindo que o formato do jogo também promoveu o foco e a atenção durante a aula. Já as opções E – "Elemento de Criatividade" (4 alunos), D – "Estratégia Inovadora" (3 alunos) e F – "Ligação com a disciplina" (3 alunos), embora menos selecionadas, revelam dimensões importantes a considerar, nomeadamente o carácter alternativo da abordagem e o reconhecimento de que estas dinâmicas podem estar integradas de forma coerente no currículo de História.

A diversidade de respostas evidencia que os alunos não têm uma percepção única ou limitada da função dos jogos na aula, mas reconhecem várias potencialidades pedagógicas, o que valida a riqueza e complexidade deste tipo de estratégia. Estes resultados reforçam a ideia de que os jogos, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, podem ser simultaneamente motivadores e facilitadores de aprendizagem.

Na questão seguinte da inquérito final, optei por utilizar a Escala de *Likert*, com o objetivo de perceber as diferentes percepções dos alunos relativamente às afirmações apresentadas. Esta escala variava de 1 a 5, sendo que: 1 correspondia a "Concordo plenamente", 2 a "Concordo", 3 a "Não concordo nem discordo", 4 a "Discordo" e 5 a "Discordo plenamente". É importante destacar que a opção 3 representa uma posição neutra, permitindo aos alunos expressar uma opinião mais equilibrada ou de incerteza relativamente às afirmações.

Tabela 4 - Resultado das respostas dos alunos do 10.º X à questão 4 do inquérito final

<i>Escala Likert 10.º X</i>					
Níveis:	1	2	3	4	5
Questão 1: “Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).”	9	5	5	0	0
Questão 2: “Considero o Bingo Histórico uma boa estratégia de preparação para o teste.”	9	9	1	0	0
Questão 3: “Considero que as regras do Bingo Histórico foram claras.”	11	7	1	0	0
Questão 4: “Senti-me incentivado a participar.”	8	10	1	0	0
Questão 5: “Senti-me mais interessado pela temática através da utilização de jogos.”	11	7	1	0	0
Questão 6: “Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.”	3	13	3	0	0

A questão 1 visava aferir, de forma direta, a perceção dos alunos sobre a eficácia dos jogos em comparação com outros recursos tradicionalmente utilizados no ensino da História.

Importa desde logo salientar que esta questão foi colocada no final do ano letivo, momento em que os alunos já tinham tido contacto com diversos jogos em diferentes momentos das aulas, o que permite considerar que as respostas foram fundamentadas numa experiência mais consolidada e não apenas pontual.

Os resultados obtidos revelam que a maioria dos alunos escolheram a opção 1, ou seja, expressaram forte conformidade com a afirmação, considerando claramente que

aprenderam mais com jogos do que com os restantes recursos; 5 alunos optaram pela opção 2 e outros 5 pela opção 3, o que representa uma posição moderada, mas ainda assim favorável à utilização dos jogos como recurso de aprendizagem eficaz. Esta percepção por parte dos alunos sugere que os jogos não substituem, mas complementem de forma eficaz os recursos mais tradicionais, contribuindo para diversificar a experiência de ensino-aprendizagem.

Estes resultados vêm, assim, reforçar a minha aposta na utilização de jogos como ferramenta didática e demonstram a importância de encontrar um equilíbrio entre os métodos de ensino mais tradicionais e as abordagens mais inovadoras. É fundamental respeitar os diferentes estilos de aprendizagem presentes na turma, promovendo uma prática pedagógica mais inclusiva, dinâmica e eficaz.

Com base na tabela 4, os resultados da questão 2 demonstram uma avaliação muito positiva por parte dos alunos: 9 atribuíram a classificação mais elevada (1) e outros 9 a classificação 2, o que indica que a esmagadora maioria reconheceu o jogo como uma estratégia válida e eficaz para a preparação do momento de avaliação.

Estes dados reforçam a ideia defendida ao longo do relatório de que as atividades lúdicas, quando bem estruturadas, potenciam não apenas a motivação, mas também a compreensão e retenção dos conteúdos, funcionando como uma alternativa viável aos métodos tradicionais, sobretudo em momentos de revisão.

Na questão 3 (tabela 4), verifica-se que 18 dos 19 alunos atribuíram as classificações mais positivas (1 e 2), o que indica uma clara compreensão das instruções por parte da maioria. Este dado é relevante, pois reforça a importância de uma estruturação cuidada das atividades lúdicas, algo que foi tido em conta ao longo da intervenção pedagógica. Uma atividade só se torna eficaz se os alunos compreenderem plenamente o seu funcionamento, e estes resultados validam esse cuidado na preparação.

A questão “Senti-me incentivado a participar” revela resultados bastante positivos, com 18 alunos a atribuírem as classificações 1 e 2, refletindo um elevado grau de participação e motivação durante a atividade. Estes dados estão de acordo com a percepção já identificada no diagnóstico inicial com a turma do 8.º X, uma vez que confirma que os

jogos didáticos continuam a funcionar como um estímulo eficaz à participação ativa dos alunos, mesmo numa fase mais avançada do ano letivo.

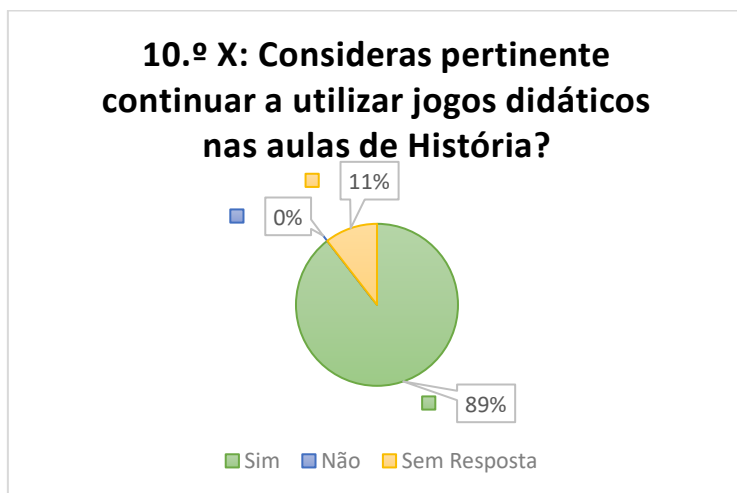
Com base na questão 5 da tabela 4, os resultados confirmam, mais uma vez, o impacto positivo da abordagem lúdica na relação dos alunos com os conteúdos históricos. Com 18 alunos a escolherem as opções mais favoráveis (1 e 2), fica evidente que os jogos não só motivam, como também despertam maior interesse pela matéria, indo ao encontro do objetivo delineado na intervenção pedagógica de tornar o ensino da História mais atrativo e significativo²⁰.

A última questão (questão 6, tabela 4) obteve uma avaliação amplamente positiva, com 16 alunos a selecionar as opções 1 ou 2. Estes dados mostram que os alunos reconhecem o jogo não apenas como elemento motivador, mas também como um meio eficaz de desenvolvimento de competências, como a interpretação, o raciocínio histórico ou a cooperação. Assim, confirma-se que a aprendizagem lúdica pode contribuir de forma significativa para objetivos pedagógicos mais amplos, de acordo com o que foi defendido no enquadramento teórico e demonstrado ao longo da intervenção.

Para concluir a análise da atividade do *Bingo Histórico*, incluí uma última questão no inquérito final, de resposta fechada (sim ou não), onde os alunos foram convidados a dar a sua opinião sobre a pertinência da continuação da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História. Esta pergunta teve como objetivo perceber, de forma direta, a receptividade dos alunos à integração deste tipo de recurso na prática letiva futura. Os resultados obtidos foram os seguintes:

²⁰ Vygotsky, L. S. (1991). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Gráfico 9 - Resposta do 10.º X à questão 5 do inquérito final



Os resultados obtidos nesta última questão (gráfico 9), reforçam de forma clara o impacto positivo que esta abordagem teve junto dos alunos. Com 89% a responder afirmativamente e nenhuma resposta negativa, fica evidente que a utilização de jogos foi bem acolhida e valorizada como estratégia pedagógica. Mesmo com duas respostas em branco, a expressiva maioria revela uma predisposição para a continuidade deste tipo de recurso, legitimando a sua integração no processo de ensino-aprendizagem. Esta conclusão permite, assim, encerrar de forma positiva a análise do *Bingo Histórico*.

2.2. Monopólio Histórico

2.2.1. Análise do Monopólio Histórico no 11.º Ano

O *Monopólio Histórico* destacou-se como uma das atividades mais significativas da minha intervenção pedagógica, assumindo um duplo propósito. Por um lado, serviu como estratégia de revisão dos conteúdos lecionados à turma do 11.º X; por outro, possibilitou a articulação entre diferentes níveis de ensino, uma vez que o jogo foi construído pelos alunos do 11.º ano e aplicado junto dos alunos do 8.º ano, que assumiram o papel de jogadores.

Esta dinâmica permitiu não só consolidar aprendizagens, mas também estimular a criatividade, o trabalho colaborativo e a responsabilidade dos alunos mais velhos,

enquanto ofereciam aos mais novos uma forma diferente, mais apelativa e interativa, de aceder ao conhecimento histórico.

A análise dos resultados apresentados nesta secção tem por base um inquérito final anónimo²¹ aplicada após a realização da atividade, permitindo compreender a perceção dos alunos do 11.º ano sobre o jogo e o seu impacto ao nível de consolidação da aprendizagem e motivação.

A primeira questão procurava perceber de forma ampla de que forma o jogo influenciou a consolidação da matéria, permitindo aos alunos selecionar múltiplas opções que refletissem a sua perceção sobre a atividade. Esta abordagem visou identificar as potencialidades pedagógicas atribuídas pelos estudantes ao *Monopólio Histórico*. Os alunos puderam selecionar mais do que uma opção de resposta, o que permitiu obter uma perceção mais abrangente e detalhada das suas opiniões relativamente à atividade desenvolvida.

Tabela 5 - Resultado das respostas dos alunos do 11.º X à questão 2 do inquérito final

De que forma os jogos influenciaram a consolidação da matéria?	
Turma:	11.º X
A – Estratégia facilitadora de compreensão	7
B – Estratégia promotora de concentração	9
C – Estratégia facilitadora de aprendizagem	7
D – Estratégia Inovadora	13
E – Elemento de Criatividade	11
F – Ligação com a disciplina	11
G – Estratégia motivadora para a aprendizagem	17
Total:	20 alunos

A análise desta questão mostra que a maioria dos alunos reconheceu o *Monopólio Histórico* como uma estratégia altamente motivadora para a aprendizagem, com 17 dos

²¹ Ver anexo 26.

20 alunos (85%) a selecionarem essa opção. Este dado evidencia o potencial atrativo e cativante do jogo, confirmando a sua eficácia enquanto ferramenta didática.

A percepção do jogo como uma estratégia inovadora (13 alunos) e como elemento de criatividade (11 alunos) mostra que os alunos valorizaram a originalidade da atividade, refletindo um afastamento do modelo tradicional e uma abertura a formas alternativas de ensinar e aprender História²². Além disso, as opções “Ligação com a disciplina” e promoção da concentração (ambas com 11 e 9 respostas, respetivamente), revelam que, para os alunos, o jogo foi mais do que um simples momento lúdico: foi um espaço de foco, significado e relação direta com os conteúdos curriculares²³.

Embora as opções relacionadas com facilitação da compreensão e da aprendizagem (ambas com 7 respostas) não tenham sido tão destacadas quanto as restantes, os seus valores ainda demonstram um reconhecimento generalizado de que os jogos podem ter impacto na assimilação dos conteúdos, sobretudo quando bem estruturados e com objetivos claros.

Para além desta primeira questão de resposta múltipla, apliquei também um conjunto de questões utilizando novamente a escala de *Likert*, composta por cinco níveis: 1 – Concordo plenamente; 2 – Concordo; 3 – Não concordo nem discordo; 4 – Discordo; 5 – Discordo plenamente.

Tal como no inquérito final referente ao *Bingo Histórico*, esta metodologia permitiu obter uma percepção mais detalhada e quantitativa da opinião dos alunos sobre a atividade, analisando diferentes dimensões da sua experiência com o jogo.

As próximas questões incidirão, assim, sobre aspetos mais específicos da aplicação do *Monopólio Histórico*, como a clareza das regras, a motivação, a participação, a aprendizagem e o interesse pela disciplina.

²² Hüther, S. F. (2016). *Jogando com História: diferentes possibilidades de aprendizagem*. Centro Universitário Univates.

²³ Marques, A. (2013). *Os Jogos Didáticos na Aprendizagem da História e da Geografia*. (Relatório de Estágio) Braga: Universidade do Minho.

Tabela 6 - Resultado das respostas dos alunos do 11.º X à questão 3 do inquérito final

Escala Likert 11.º X					
Níveis:	1	2	3	4	5
Questão 1: “Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).”	2	13	4	1	0
Questão 2: “Considero o Monopólio Histórico uma boa estratégia de revisão de conteúdos.”	11	9	0	0	0
Questão 3: “Considero que as regras do Monopólio Histórico foram claras.”	13	6	1	0	0
Questão 4: “Senti-me incentivado a participar.”	16	4	0	0	0
Questão 5: “Senti-me mais interessado pela temática através da utilização de jogos.”	12	6	2	0	0
Questão 6: “Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.”	6	12	1	1	0

Com base na questão 1 da tabela 6, observa-se uma tendência positiva por parte dos alunos. A maioria dos participantes situou-se nos dois primeiros níveis da escala de *Likert*: 2 alunos escolheram “Concordo plenamente” (nível 1) e 13 alunos assinalaram “Concordo” (nível 2). Ou seja, 75% da turma demonstrou uniformidade com a afirmação, revelando uma valorização clara do jogo como recurso de aprendizagem.

Apesar de 4 alunos terem optado pela neutralidade (nível 3) e 1 aluno ter discordado (nível 4), não se verificou qualquer resposta no nível de “Discordo plenamente”, o que reforça a ideia de que, para a grande maioria, os jogos didáticos – como o *Monopólio Histórico* – são percebidos como estratégias eficazes na consolidação dos conteúdos.

Estes dados estão em linha com os resultados obtidos nas atividades anteriores e confirmam a consistência da percepção positiva dos alunos face à utilização de metodologias lúdicas, especialmente no final do ano letivo, momento em que já estavam familiarizados com este tipo de abordagem.

Relativamente à segunda afirmação da tabela 6, os resultados foram unanimemente positivos. Estes dados demonstram que a totalidade dos alunos reconheceu o valor pedagógico da atividade enquanto estratégia de revisão, validando o seu impacto positivo na preparação dos conteúdos abordados, tanto do 10.º como do 11.º ano.

A ausência de qualquer sinal de discordância reforça ainda mais a eficácia do *Monopólio Histórico* como ferramenta de apoio à aprendizagem, contribuindo para consolidar a percepção de que os jogos didáticos são não só motivadores, mas também estrategicamente úteis para momentos de avaliação e revisão.

Os resultados da questão 3 (tabela 6) indicam que as regras foram, de modo geral, bem compreendidas pelos alunos, o que contribui para uma participação mais fluida e eficaz na atividade. A clareza das regras é fundamental para garantir que o foco dos alunos esteja na aprendizagem e não em dúvidas sobre o funcionamento do jogo, reforçando assim a qualidade da experiência pedagógica proporcionada pelo *Monopólio Histórico*.

A elevada taxa de adesão da questão 4 (tabela 6), revela que o *Monopólio Histórico* conseguiu envolver efetivamente os estudantes, criando um ambiente propício à participação ativa. O sentimento de incentivo é crucial para o sucesso das metodologias lúdicas, pois fortalece o empenho dos alunos e contribui para uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, tal como nos refere Seffner, “uma determinada atividade na aula de História tem chances de oportunizar aprendizagens significativas ao aluno...”²⁴.

Os resultados da questão 5 (tabela 6) sugerem que o *Monopólio Histórico* foi eficaz não só em consolidar conteúdos, mas também em tornar a temática mais apelativa e atrativa para os estudantes. A utilização de jogos didáticos como este permite, portanto, estimular o interesse e a motivação dos alunos, fatores essenciais para uma

²⁴ Seffner, F. (2013). *Aprender e ensinar história: como jogar com isso? Jogos e ensino de história*. Porto Alegre: Evangraf.

aprendizagem significativa. Estes resultados vão de acordo com a ideia defendida no enquadramento teórico, onde se destaca que as metodologias alternativas, incluindo os jogos, são fundamentais para captar a atenção dos alunos.

Por fim, na última questão da tabela 6, os resultados indicam que, para a grande maioria dos alunos, a utilização do jogo não só facilitou a aprendizagem dos conteúdos, mas também contribuiu para o desenvolvimento de diversas competências, possivelmente ao nível do pensamento crítico, da colaboração e da capacidade de resolver problemas.

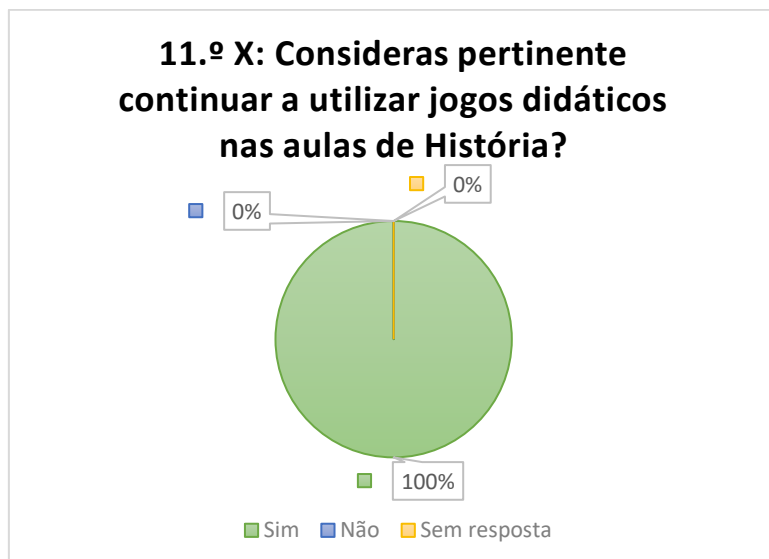
Para além dos dados quantitativos, os alunos manifestaram um *feedback* muito positivo ao longo da atividade, demonstrando entusiasmo e motivação para participar, especialmente pela interação com a turma do 8.º X, que foi a responsável por jogar o monopólio criado pelo 11.º ano. Esta experiência foi valorizada como uma atividade diferente e inovadora face ao formato tradicional das aulas, o que contribuiu para o aumento do interesse e da participação dos alunos.

A seguinte questão do inquérito final foi “Consideras pertinente continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas de História?” (gráfico 10), uma resposta restrita de “sim” ou “não”.

Esta pergunta teve como objetivo perceber a opinião geral dos alunos relativamente à utilização dos jogos enquanto recurso pedagógico nas aulas, tendo em conta toda a experiência acumulada ao longo do ano letivo com diferentes atividades lúdicas.

Os resultados foram os seguintes:

Gráfico 10 - Resposta do 11.º X à questão 5 do inquérito final



A turma do 11.º X manifestou uma aprovação unânime relativamente à continuidade da utilização de jogos didáticos nas aulas de História, com 100% dos alunos a responderem afirmativamente a esta questão. Este resultado é especialmente relevante, pois evidencia um elevado nível de motivação e satisfação dos estudantes relativamente a este método pedagógico.

Esta total adesão poderá estar associada ao facto de os alunos terem estado diretamente envolvidos na construção do jogo, o que, provavelmente, potenciou o seu interesse e reforçou o sentido de pertença à atividade. A participação ativa proporcionou uma experiência mais enriquecedora e personalizada, fortalecendo a perceção positiva do recurso lúdico como instrumento de aprendizagem.

Assim, o *feedback* unânime da turma do 11.º X não só confirma a eficácia do jogo enquanto estratégia educativa, mas também realça o valor acrescentado da inclusão dos alunos no processo de criação dos materiais pedagógicos.

Importa também referir que esta mesma questão foi colocada à turma do 10.º X, permitindo assim uma comparação entre turmas e uma análise mais ampla sobre a

utilização de jogos. Enquanto o 11.º ano apresentou uma taxa de 100%, a turma do 10.ºX apresentou uma taxa de 89%.

Estes resultados mostram que os jogos didáticos são bem aceites como ferramenta pedagógica nas aulas de História, independentemente do ano escolar, os alunos valorizam bastante este recurso. A alta adesão em ambas as turmas confirmam que os jogos ajudam a aumentar a motivação e a participação na aprendizagem, o que justifica que continuem a ser usados e até expandidos nas estratégias de ensino.

Para complementar as respostas anteriores e compreender mais profundamente as perceções dos alunos relativamente à pertinência da utilização de jogos didáticos nas aulas de História, foi incluída uma questão de resposta aberta. Esta questão pretendia que os alunos justificassem a sua posição, explicando por que razão consideravam importante a utilização deste tipo de abordagem em contexto de sala de aula e, simultaneamente, o que os levava a gostar deste tipo de atividade.

Entre as várias respostas dadas pelos alunos, destacaram-se afirmações como:

Tabela 7 - Justificações dos alunos do 11.º X à questão 6 do inquérito final

A7	“Sim, porque os jogos didáticos, são uma forma de nos ajudar a recordar a matéria e também um mecanismo de aprendizagem.”
A8	“Eu acho que é importante desenvolver-se mais atividades deste tipo pois motiva e incentiva os alunos a aprender ao contrário do ensino regular.”
A14	“Porque ajuda-nos a manter-nos concentrados devido ao espírito de competição.”
A16	“Sim, porque através dos jogos e atividades lúdicas nós estamos de certa forma a aprender mais autonomamente e isso para mim é benéfico para me lembrar da matéria.”
A21	“As atividades (jogos) é uma forma de cativar e não só, mas também de compreender mais facilmente as matérias selecionadas. O que poderia ser um complemento nas aulas de História ou de revisão para o teste sumativo.”

A22	“Eu gostaria, pois, alivia o clima tenso dos documentos e textos e também dá margem para nos divertirmos e revisar matéria mais específica.”
A24	“Porque nos ajuda a rever a matéria e a “desenjoar” um pouco da História por ser quase sempre monótono.”

As justificações (tabela 7) apresentadas pelos alunos revelam, de forma bastante clara, a valorização atribuída aos jogos didáticos enquanto ferramenta de ensino eficaz e atrativa. A maioria das respostas destaca o caráter motivador e dinâmico destas atividades, salientando que os jogos são um meio de *“incentivar os alunos a aprender ao contrário do ensino regular”* e uma forma de *“aliviar o clima tenso dos documentos e textos”*. Estas observações reforçam a ideia de que a ludicidade introduzida pelos jogos permite quebrar a rigidez do modelo tradicional de ensino, tornando as aulas mais apelativas. Esta perspectiva vai ao encontro do que defende Hüther²⁵, ao sublinhar que não se deve encarar as aulas tradicionais como algo negativo, mas sim como algo que pode ser aperfeiçoado. Nesse sentido, jogos e aulas teóricas não se excluem, mas complementam-se. É igualmente importante ter em conta que as aulas não devem assentar exclusivamente na leitura, cópia e explicação dos conteúdos. Embora esses métodos tenham o seu lugar, é essencial criar momentos de aprendizagem mais dinâmicos, que quebrem a rotina e estimulem o interesse dos alunos. Caso contrário, como referiu um dos alunos no seu comentário, a História tende-se a tornar algo *“quase sempre monótono”*.

Além disso, surgem argumentos que apontam para a eficácia pedagógica dos jogos, nomeadamente no que diz respeito à retenção e consolidação da matéria, como se observa nas expressões *“ajuda-nos a recordar a matéria”* ou *“forma de compreender mais facilmente as matérias selecionadas”*. Alguns alunos referem ainda o impacto positivo na concentração e na autonomia da aprendizagem, reconhecendo que a

²⁵ Hüther, S. F. (2016). *Jogando com História: diferentes possibilidades de aprendizagem*. Centro Universitário Univates.

participação ativa nos jogos contribui para um processo mais significativo e personalizado.

Uma das justificações apresentadas por um aluno destaca que os jogos “*ajudam a manter-nos concentrados devido ao espírito de competição*”. Esta percepção vai ao encontro da reflexão teórica apresentada por Marcos de Almeida, que defende que os jogos podem assumir diferentes estruturas lúdicas — a cooperativa e a competitiva. No caso da competitividade, como referiu o autor, “a essência lúdica é o brincar contra o outro, nesta estrutura lúdica o outro é um adversário e um obstáculo que deve ser vencido a todo o custo”²⁶. Esta estrutura estimula o foco e o empenho individual, pois está assente em metas claras e num desejo de superação. No contexto da sala de aula, especialmente entre alunos do ensino secundário, este tipo de dinâmica pode, efetivamente, contribuir para uma maior concentração e participação, como se confirmou com o entusiasmo dos alunos e a sua motivação expressa tanto nos comentários como no comportamento observado durante as aulas de preparação do jogo. Ainda assim, é importante que o docente equilibre elementos de competição com momentos de cooperação, garantindo que o ambiente de aprendizagem se mantenha saudável e inclusivo para todos os alunos.

Para finalizar o inquérito final, solicitei aos alunos que identificassem outros tipos de jogos que gostariam de realizar em sala de aula. Esta questão tinha como principal objetivo recolher sugestões que refletissem os seus interesses e preferências, promovendo uma abordagem mais participativa e centrada no aluno. Com o objetivo de tornar a apresentação das respostas mais clara e acessível, optei por elaborar uma tabela que facilita a sua compreensão.

²⁶ Almeida, M. T. P. (2011). *Jogos cooperativos: nos diferentes contextos*. Várzea Paulista: Fontoura.

Tabela 8 - Tabela de respostas dos alunos do 11.º X à questão 7 do inquérito final

Sugestões por parte dos alunos:
“Peddy-Paper de História”
“Jogo da forca”
“Kahoot”
“Quem é quem com personagens históricas”
“Sopa de letras”
“Jogo do stop”
“Trívia da História”
“Jogo do galo”
“Jogos virtuais”
“Jogo da glória”

Estas propostas revelam não apenas o envolvimento dos alunos com as dinâmicas lúdicas, mas também a sua abertura para continuar a aprender História de forma ativa e criativa. Este tipo de *feedback* reforça a importância de dar voz aos alunos no planeamento das atividades pedagógicas, permitindo adaptar as metodologias às suas motivações, estilos de aprendizagem e promover uma boa relação entre alunos e o professor²⁷.

2.2.2 Análise do Monopólio Histórico no 8.º ano

Após a realização da atividade do *Monopólio Histórico*, foi aplicado um inquérito final²⁸ à turma do 8.º X, com o objetivo de recolher as perceções dos alunos relativamente à utilização de jogos didáticos no ensino da História.

Este instrumento visou complementar e contrastar os dados obtidos no diagnóstico inicial, permitindo aferir eventuais mudanças nas opiniões dos alunos após a

²⁷ Costa, C. J. M. (2012). *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção*. (Dissertação de mestrado). Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus.

²⁸ Ver anexo 27.

participação em diferentes atividades lúdico-pedagógicas. Tratou-se, igualmente, do último inquérito aplicado, uma vez que apenas poderia ser realizado após a concretização da atividade, levada a cabo no dia 2 de junho. A análise dos seus resultados é apresentada em último lugar neste relatório, uma vez que é precedida pela análise da turma do 11.º ano, responsável pela construção e dinamização do jogo.

Diferentemente do diagnóstico inicial, que contou com a participação de todos os 20 alunos da turma, o inquérito final foi respondido apenas por 16 alunos, o que representa uma redução da amostra. Ainda assim, os dados obtidos oferecem contributos relevantes para a compreensão do impacto da estratégia adotada.

O inquérito incluiu perguntas de resposta fechada e aberta, permitindo, por um lado, quantificar tendências de opinião e, por outro, explorar justificações mais aprofundadas dadas pelos alunos sobre a pertinência e eficácia do uso de jogos na aprendizagem da disciplina de História.

A primeira questão do inquérito final, relacionada com os jogos, foi idêntica àquela utilizada nas fichas de trabalho aplicadas ao 10.º e 11.º ano, permitindo assim uma comparação direta entre as perceções das diferentes turmas. A questão colocada foi: “De que forma os jogos influenciaram a aprendizagem da matéria?”, sendo possível seleccionar mais do que uma opção.

Esta pergunta teve como principal objetivo avaliar de forma abrangente o impacto dos jogos didáticos na aprendizagem. Ao utilizar as mesmas opções de resposta (como facilitadora de compreensão, promotora de concentração, estratégia motivadora, entre outras), foi possível recolher dados consistentes e verificar tendências comuns ou divergentes entre as turmas que participaram nas atividades.

Através da análise das escolhas múltiplas realizadas pelos alunos do 8.º X, procurou-se compreender de que forma esta faixa etária reage ao ensino baseado no jogo e como percebe os seus benefícios enquanto estratégia de aprendizagem da disciplina de História.

Tabela 9 - Resultado das respostas dos alunos do 8.º X à questão 3 do inquérito final

De que forma os jogos influenciaram a aprendizagem da matéria?	
Turma:	8.º X
A – Estratégia facilitadora de compreensão	2
B – Estratégia promotora de concentração	3
C – Estratégia facilitadora de aprendizagem	5
D – Estratégia Inovadora	1
E – Elemento de Criatividade	2
F – Ligação com a disciplina	1
G – Estratégia motivadora para a aprendizagem	7
Total:	16 alunos

Os resultados desta questão demonstram que, apesar da amostra mais reduzida (16 alunos), é possível identificar algumas tendências significativas na perceção dos alunos do 8.º X em relação à utilização dos jogos didáticos no processo de aprendizagem.

A opção “Estratégia motivadora para a aprendizagem” (G) foi a mais selecionada, com 7 alunos, o que reforça a ideia de que o jogo constitui uma ferramenta pedagógica motivadora para esta faixa etária.

A opção “Estratégia facilitadora de aprendizagem” (C) foi escolhida por 5 alunos, o que mostra que estes também reconhecem que os jogos não apenas motivam, mas efetivamente contribuem para a aquisição e consolidação do conhecimento histórico.

Por outro lado, opções como “Estratégia facilitadora de compreensão” (A), “Elemento de Criatividade” (E) e “Estratégia promotora de concentração” (B) tiveram valores mais baixos (entre 2 e 3 alunos), o que pode estar relacionado com a maturidade da turma ou com o tipo de jogo utilizado, que, embora atrativo, pode ter exigido um maior acompanhamento para facilitar a concentração ou a ligação entre os conteúdos.

Já as opções “Estratégia inovadora” (D) e “Ligação com a disciplina” (F) foram as menos mencionadas (1 aluno), o que poderá indicar que, para os alunos desta faixa etária, o

aspecto da inovação ou a percepção de ligação direta ao currículo ainda não é tão evidente ou valorizada.

Em suma, os dados apontam para uma valorização clara da motivação e da utilidade pedagógica do jogo. Esta percepção pode ser particularmente útil para refletir sobre como adaptar e contextualizar melhor as propostas lúdicas para o 3.º ciclo, tornando mais explícitas as ligações entre o jogo, a disciplina e os objetivos de aprendizagem.

À semelhança do que foi realizado nas turmas do 10.º e 11.º ano, também no inquérito final aplicado ao 8.º X foram incluídas questões com escala de *Likert* de 5 níveis, permitindo uma análise mais específica e estruturada das percepções dos alunos relativamente à atividade do *Monopólio Histórico*.

Dado que os alunos do 8.º X foram os participantes da atividade, e não os criadores do jogo, como aconteceu com o 11.º X, foi particularmente importante perceber de que forma sentiram o jogo como estratégia de revisão, quais os níveis de motivação, clareza, interesse e desenvolvimento de competências que reconheceram ao longo da atividade.

Os dados seguintes devem, contudo, ser lidos com cautela, uma vez que a amostra foi reduzida (16 alunos), devido à ausência de alguns alunos quando foi aplicado o inquérito.

Tabela 10 - Resultado das respostas dos alunos do 8.º X à questão 4 do inquérito final

<i>Escala Likert 8.º X</i>					
Níveis:	1	2	3	4	5
Questão 1: “Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).”	14	1	1	0	0
Questão 2: “Considero o Monopólio Histórico uma boa estratégia de revisão de conteúdos.”	14	2	0	0	0
Questão 3: “Considero que as regras do Monopólio Histórico foram claras.”	12	4	0	0	0
Questão 4: “Senti-me incentivado a participar.”	10	4	2	0	0
Questão 5: “Senti-me mais interessado pela temática através da utilização de jogos.”	10	5	1	0	0
Questão 6: “Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.”	10	5	0	1	0

Os resultados da primeira questão da tabela 10, demonstram uma grande aprovação da eficácia dos jogos didáticos como recurso de aprendizagem por parte dos alunos do 8.º X. Com 14 alunos a concordarem plenamente e apenas 2 a não demonstrarem total convicção, os dados indicam que o *Monopólio Histórico* teve um impacto significativamente positivo na perceção dos alunos relativamente ao seu processo de aprendizagem.

Este elevado grau de consentimento pode ser explicado pela dinâmica atrativa do jogo, pelo nível de participação ativa exigido e pela natureza lúdica da atividade, que contribuiu para tornar os conteúdos mais acessíveis e memoráveis.

Deste modo, a atividade não só cumpriu o objetivo de revisão e consolidação de conteúdos, como também se mostrou um instrumento pedagógico mais valorizado do que os recursos tradicionais, do ponto de vista dos alunos.

Os resultados, da questão 2 (tabela 10), refletem uma avaliação extremamente positiva por parte dos alunos do 8.º X quanto à eficácia do *Monopólio Histórico* como ferramenta de revisão. A esmagadora maioria dos alunos (16 em 16) concordou com a afirmação.

Estes dados demonstram que a atividade foi não só bem recebida, como também reconhecida como útil para consolidar os conhecimentos adquiridos. Este tipo de resposta sugere que os alunos se sentiram envolvidos, motivados e com maior capacidade de reter a matéria através do jogo, reforçando a ideia de que estratégias lúdicas podem ser uma mais-valia no ensino da História, sobretudo em momentos de revisão.

A totalidade dos alunos do 8.º X considerou que as regras do *Monopólio Histórico* foram claras, com 75% a afirmar que concordam plenamente (questão 3, tabela 10). Estes dados revelam que a estrutura e a explicação do jogo foram bem compreendidas, o que é essencial para o sucesso de qualquer atividade lúdico-pedagógica.

A clareza das regras contribuiu, provavelmente, para o bom envolvimento e participação dos alunos, e confirma que o planeamento e a apresentação da atividade foram eficazes. Esta perceção positiva reforça a importância de preparar cuidadosamente as instruções dos jogos, sobretudo quando se trata de turmas do 3.º ciclo, onde a orientação clara é crucial para o sucesso da dinâmica.

Na questão 4 (tabela 10), a maioria dos alunos do 8.º X sentiu-se incentivada a participar na atividade do *Monopólio Histórico*, com 14 dos 16 alunos a estarem de acordo com esta afirmação. Este dado demonstra que o jogo conseguiu despertar o interesse da maioria da turma, criando um ambiente propício à participação ativa.

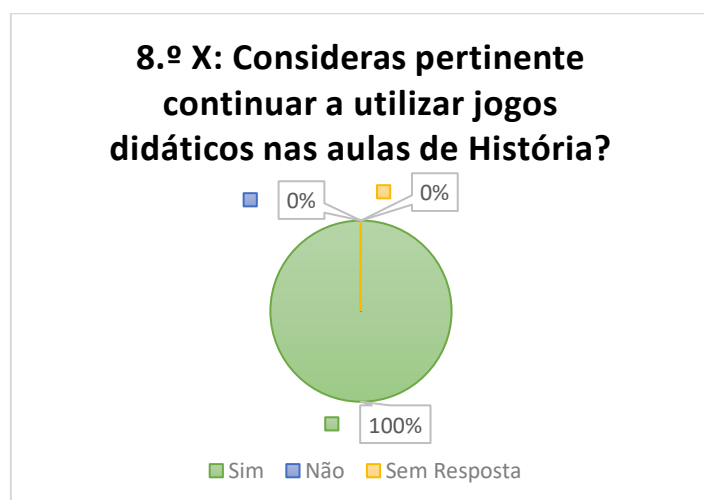
Os dados da questão 5 (tabela 10), demonstram que 15 dos 16 alunos do 8.º X afirmaram ter-se sentido mais interessados pela temática com a utilização do *Monopólio Histórico*, o que comprova o impacto positivo da atividade na motivação e na participação dos alunos com os conteúdos lecionados.

A resposta neutra de um aluno poderá refletir uma preferência individual por outras estratégias didáticas, sem, no entanto, comprometer a valorização global da atividade por parte da turma. Este resultado reforça, assim, a pertinência da utilização de jogos como o *Monopólio Histórico* para promover o interesse e a aprendizagem significativa, sobretudo junto de alunos mais jovens.

Por fim, na última questão (questão 6, tabela 10), a maioria dos alunos reconheceu que o *Monopólio Histórico* contribuiu para o desenvolvimento de diversas competências, o que evidencia o potencial pedagógico deste tipo de atividade para além da simples revisão de conteúdos. Entre as competências mais referidas destacam-se o trabalho em equipa, a autonomia, o raciocínio, a comunicação e a resolução de problemas, todas fundamentais no âmbito de uma aprendizagem ativa e significativa.

A questão seguinte do inquérito final (gráfico 11) foi de resposta restrita e teve como objetivo perceber, de forma direta e objetiva, a opinião dos alunos quanto à continuidade da utilização de jogos didáticos nas aulas de História. Esta pergunta, já aplicada anteriormente às turmas do 10.º e 11.º ano, permite aferir não só o impacto imediato da atividade do *Monopólio Histórico*, mas também o modo como esta influência as expectativas e motivações dos alunos relativamente ao processo de ensino-aprendizagem.

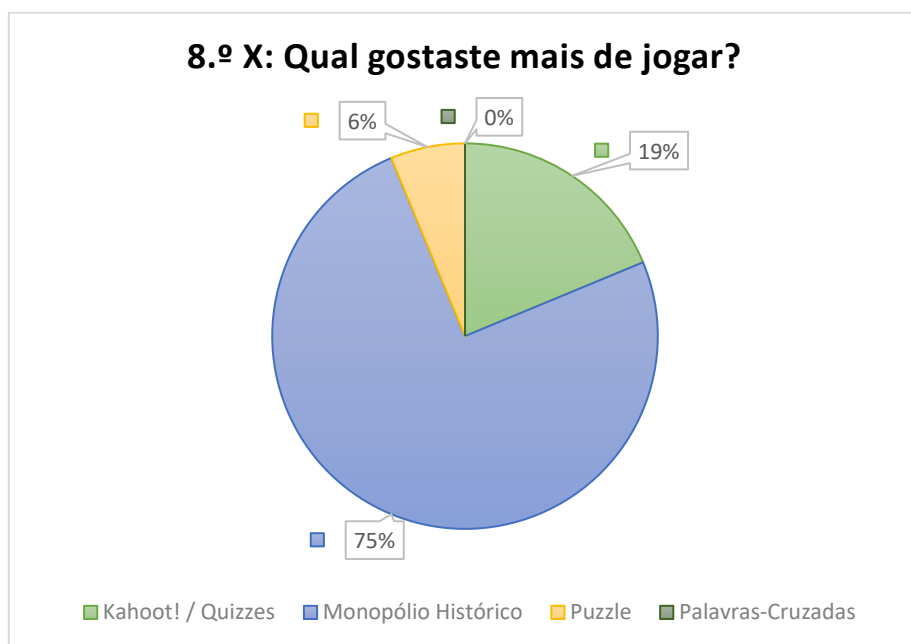
Gráfico 11 - Resposta do 8.º X à questão 5 da ficha do inquérito final



Os resultados revelam uma aprovação unânime por parte dos alunos do 8.º X relativamente à pertinência de continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas de História, com 100% dos alunos a responderem “Sim”. Este dado reforça de forma clara o impacto positivo da atividade do *Monopólio Histórico*, não só enquanto instrumento de revisão, mas também enquanto estratégia pedagógica valorizada pelos alunos. A unanimidade nesta resposta, ainda que proveniente de uma amostra ligeiramente mais reduzida (16 alunos), evidencia o entusiasmo gerado por esta abordagem lúdica, validando a sua eficácia enquanto estratégia educativa e reforçando o seu potencial motivador no contexto das aprendizagens em História.

A seguinte questão (gráfico 12) teve como objetivo principal compreender qual das atividades lúdico-didáticas desenvolvidas ao longo do ano letivo foi mais apreciada pelos alunos do 8.º X. Ao proporcionar diferentes experiências com jogos, como *Kahoot!/Quizzes*, *Monopólio Histórico*, *Puzzle* e *Palavras-Cruzadas*, pretendeu-se diversificar as estratégias de ensino e perceber quais despertaram maior interesse e motivação. Esta questão possibilitou a recolha de dados importantes acerca das preferências dos alunos, contribuindo assim para uma futura seleção de metodologias mais ajustadas aos seus interesses e à eficácia pedagógica observada.

Gráfico 12 - Resposta do 8.º X à questão 6 do ficha do inquérito final



Os resultados indicam uma preferência clara e expressiva pelo *Monopólio Histórico*, que foi escolhido por 75% dos alunos como o jogo mais apreciado ao longo do ano letivo. Esta preferência evidencia o sucesso da atividade, possivelmente devido ao seu formato mais interativo e colaborativo, que envolve maior participação e dinâmica em sala de aula. Em contraste, o Kahoot/Quizzes teve uma aprovação moderada (19%), enquanto o *Puzzle* (6%) e as Palavras-Cruzadas (0%) foram menos valorizados pelos alunos. Estes dados reforçam a importância de diversificar as estratégias lúdicas, mas também indicam que jogos mais elaborados e atrativos tendem a captar melhor o interesse dos estudantes.

As questões seguintes do inquérito final foram de resposta aberta, com o intuito de captar de forma mais detalhada a evolução das opiniões dos alunos ao longo do ano letivo relativamente à utilização dos jogos didáticos. Estas respostas qualitativas permitem uma compreensão mais aprofundada das perceções, motivações e sentimentos dos alunos face a esta metodologia, para complementar com os dados quantitativos e oferecer um panorama mais completo sobre o impacto dos jogos na aprendizagem e no interesse pela disciplina.

Tabela 11 - Justificações dos alunos do 8.º X à questão 7 da ficha do inquérito final

Os jogos estiveram presentes de diferentes formas ao longo do ano letivo. Consideras que a tua opinião mudou quanto ao uso dos jogos em sala de aula? Sim ou não? Justifica.	
A2	“Não mudou, continuo a achar os jogos uma ótima forma de aprender, pois obriga-nos a estar mais concentrados.”
A4	“Não, os jogos deviam ser uma ferramenta de aprendizagem nas aulas, pois captam mais a nossa atenção e incentivam-nos a estudar.”
A6	“Sim. No início do ano achava que não seriam um bom material para dar a matéria, mas ao longo do tempo fui percebendo que é mais fácil de decorar a matéria.”
A9	“Sim, porque percebi que os jogos são uma maneira rápida e divertida de aprender.”

A12	“Não, porque eu sempre achei que os jogos deviam ser uma ferramenta de aprendizagem nas aulas, pois com eles conseguimos adquirir novas competências como raciocínio rápido.”
A17	“Sim, considero não só a minha opinião como a dos restantes colegas porque consideramos que é uma forma mais lúdica e inovadora.”

A análise das respostas (tabela 11) dos alunos à questão sobre a eventual mudança de opinião relativamente à utilização dos jogos didáticos em sala de aula revela um padrão interessante e enriquecedor. Verifica-se que uma parte significativa dos alunos já possuía, desde o início, uma visão positiva sobre o uso dos jogos como recurso pedagógico. Estes destacaram que os jogos promovem a concentração, captam a atenção e incentivam o estudo, reforçando a ideia de que o ambiente lúdico favorece uma aprendizagem ativa e atrativa (exemplos: A2, A4, A12).

Por outro lado, é igualmente importante destacar que alguns alunos manifestaram, numa fase inicial, dúvidas ou alguma desconfiança quanto à eficácia dos jogos didáticos no processo de aprendizagem. No entanto, ao longo do ano letivo, após várias experiências práticas com este tipo de metodologia, esses mesmos alunos reavaliaram a sua perspetiva. Reconheceram que os jogos contribuíram para uma melhor memorização dos conteúdos, estimularam o interesse pela disciplina e tornaram o processo de aprendizagem mais dinâmico e agradável (exemplos: A6, A9, A17). Esta mudança de opinião evidencia que a aplicação regular de jogos em contexto educativo pode transformar perceções inicialmente menos favoráveis, promovendo uma maior abertura e valorização das metodologias ativas.

Tabela 12 - Justificações dos alunos do 8.º X à questão 8 da ficha do inquérito final

De uma forma geral, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que...	
A2	“todos me ensinaram melhor a matéria, sendo todos uma forma interativa e de aprender a matéria lecionada.”
A4	“me ajudaram a compreender e a rever a matéria, motivaram-me a estar atenta e concentrada.”
A5	“facilitam a nossa aprendizagem e é uma estratégia para rever a matéria lecionada, e captam melhor a nossa atenção.”
A6	“são uma forma divertida, eficaz para aprender, ajudar a manter a atenção e ajudam a participar mais nas aulas.”
A19	“o Monopólio Histórico foi o melhor jogo que fez, pois, fizemos o jogo em grupos e foi muito divertido.”

A análise das respostas à pergunta “De uma forma geral, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que...” (tabela 12) reforça de forma clara a perceção positiva dos alunos relativamente ao papel dos jogos na aprendizagem.

Os alunos destacam repetidamente o carácter interativo e motivador dos jogos (A2, A4, A5), sublinhando que estes ajudam a compreender, rever e reter a matéria. A componente da atenção e concentração é também valorizada, o que demonstra que os jogos contribuíram para uma maior participação dos alunos durante as aulas. A6, por exemplo, salienta que os jogos ajudam na participação e tornam a aprendizagem mais divertida e eficaz, aspetos que apontam para uma melhoria no ambiente da sala de aula e no próprio processo de ensino-aprendizagem.

É ainda significativo o destaque dado ao *Monopólio Histórico* como o jogo mais apreciado (A19), devido à sua dinâmica de grupo e ao divertimento associado, o que mostra que os alunos valorizam não só o conteúdo dos jogos, mas também a forma como são estruturados.

Em suma, estas respostas indicam que os jogos foram percecionados como um instrumento pedagógico válido e enriquecedor, capaz de melhorar a aprendizagem,

fomentar o interesse pela disciplina e contribuir para um ambiente mais positivo e participativo na sala de aula. Este reconhecimento por parte dos alunos demonstra o impacto concreto que uma abordagem lúdico-didática pode ter na motivação e no sucesso escolar.

A última questão do inquérito final (tabela 13), à semelhança do que foi proposto à turma do 11.º ano, teve como objetivo identificar os interesses e sugestões dos alunos relativamente a outros tipos de jogos que gostariam de ver implementados nas aulas de História.

Tabela 13 - Tabela de respostas dos alunos do 8.º X à questão 9 do inquérito final

Sugestões por parte dos alunos:
<i>“Kahoot”</i>
<i>“Quem é quem com personagens históricas”</i>
<i>“Sopa de letras”</i>
<i>“Jogo da memória”</i>
<i>“Jogo do galo”</i>
<i>“Escape Room”</i>
<i>“Jogo da glória”</i>

As sugestões deixadas pelos alunos, que variam entre jogos digitais como o *Kahoot* e propostas criativas como *Escape Room* ou *Quem é Quem com personagens históricas*, demonstram não só o entusiasmo com as práticas lúdicas, mas também uma disposição ativa para a participação e para a inovação no ambiente escolar.

A análise dos dados obtidos através do inquérito final aplicado à turma do 8.º X, após a implementação do *Monopólio Histórico*, demonstra uma aprovação e uma valorização significativa da utilização de jogos didáticos nas aulas de História. Apesar de se tratar de uma amostra relativamente reduzida (16 respostas em 20 alunos), os resultados revelam uma tendência clara: todos os alunos (100%) consideraram pertinente continuar a utilizar jogos em contexto de sala de aula, o que vem reforçar o impacto positivo desta abordagem no processo de ensino-aprendizagem.

No que respeita ao jogo *Monopólio Histórico*, os dados apontam para uma avaliação muito positiva, com a maioria dos alunos a posicionar-se nos níveis mais altos da escala de *Likert* em aspetos como a clareza das regras, a participação gerada e o interesse pela temática. Estes resultados estão em linha com os obtidos anteriormente nas turmas do 10.º e 11.º anos.

Para além dos dados quantitativos, as respostas abertas permitiram perceber que os alunos reconhecem cada vez mais o valor pedagógico dos jogos. Mencionam, por exemplo, que estas dinâmicas facilitam a compreensão e memorização dos conteúdos, aumentam a motivação e a concentração e desenvolvem competências como o raciocínio rápido, o trabalho em equipa e a comunicação.

Assim, estes dados vêm reforçar a pertinência do recurso aos jogos didáticos como estratégia pedagógica inovadora e eficaz, sobretudo no ensino da História, contribuindo não só para a consolidação de conhecimento, mas também para o desenvolvimento de competências essenciais numa aprendizagem ativa e significativa.

Concluída a análise dos dados e das atividades desenvolvidas ao longo do ano, é possível observar o progresso alcançado durante o percurso letivo. Acredito que há aprendizagens que só são verdadeiramente consolidadas através da prática e da reflexão, e é nesse sentido que, no próximo capítulo, apresentarei os resultados deste projeto. A par disso, será feita uma reflexão crítica sobre as limitações sentidas e sobre o que poderia ter sido feito de forma diferente, caso tivesse a oportunidade de recomeçar este percurso em setembro de 2024.

3. Reflexão sobre os resultados

De que forma os jogos didáticos podem motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica?

A análise dos dados recolhidos ao longo das atividades realizadas com as diferentes turmas permitiu identificar vários impactos positivos da utilização dos jogos em sala de aula, tanto ao nível da motivação como do desenvolvimento de competências, respondendo assim à questão-partida deste relatório.

Em primeiro lugar, os resultados revelaram uma elevada aprovação dos jogos didáticos por parte dos alunos. A maioria reconheceu os jogos como estratégias eficazes de revisão de conteúdos, especialmente no caso do *Monopólio Histórico*, desenvolvido para este efeito. Os alunos referiram sentir-se mais concentrados e motivados nas aulas em que os jogos foram utilizados, salientando que a dinâmica lúdica contribuía para uma melhor retenção e compreensão da matéria. Esta perceção foi transversal a diferentes níveis de ensino (8.º, 10.º e 11.º ano), o que demonstra a versatilidade e aplicabilidade dos jogos didáticos em vários contextos pedagógicos.

Um dos aspetos mais relevantes prende-se com o papel dos jogos na motivação dos alunos, ao romperem com a rotina tradicional das aulas expositivas. A sua natureza interativa, inovadora e apelativa foi frequentemente apontada como um fator que desperta o interesse e a atenção. Este sentimento de “novidade” e o entusiasmo associado à atividade lúdica foram fundamentais para promover a participação dos alunos, mesmo daqueles que habitualmente demonstram menor participação nas aulas. Quando a dinâmica habitual da aula é alterada, os alunos demonstram um interesse diferente, quase uma curiosidade pelo que está prestes a acontecer. Sair da rotina, de vez em quando, pode ser bastante positivo, e muitos expressaram vontade de que os professores, independentemente da disciplina, apostassem mais frequentemente neste tipo de atividades²⁹.

²⁹ Santos, C. (2020). *O uso dos jogos didáticos na aula de História: Press start to play*. (Relatório de Estágio) Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Outro ponto importante prende-se com o desenvolvimento de várias competências distintas. Muitos alunos mencionaram, nas suas justificações, que os jogos os ajudaram a desenvolver o raciocínio rápido, a atenção, a concentração, o trabalho em equipa e até a capacidade de memorizar conteúdos. Estes dados sugerem que os jogos não apenas promovem a motivação, mas também contribuem para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, indo ao encontro dos objetivos da aprendizagem significativa.

O espírito de competição, realçado por alguns alunos como um fator que favorece a concentração durante o jogo, remete para a distinção proposta por Marcos de Almeida³⁰ entre jogos cooperativos e jogos competitivos. Esta comparação permite compreender melhor o impacto que as diferentes dinâmicas lúdicas podem ter na motivação e na participação dos alunos, sendo que, no caso em análise, a vertente competitiva parece ter contribuído positivamente para o foco na atividade. No caso do *Monopólio Histórico*, a estrutura competitiva revelou-se estimulante, sem comprometer o espírito cooperativo da turma. Assim, o jogo equilibrou eficazmente o desafio individual com a aprendizagem coletiva.

Interessante também foi constatar a mudança de perceção de alguns alunos ao longo do ano letivo, particularmente na turma do 8.º X, onde alguns reconheceram que, inicialmente, não valorizavam os jogos como recurso pedagógico. Com o tempo e a repetida utilização desta estratégia, passaram a vê-la como eficaz, divertida e até essencial para a aprendizagem. Tal mudança reforça a importância da continuidade da aplicação dos jogos.

A análise dos inquéritos também demonstrou que os alunos reconhecem os jogos como ferramentas de consolidação de aprendizagens e sugeriram novas ideias para implementar em sala de aula, como “*Escape Room*”, “*Quem é quem com personagens históricas*” e “*Jogo da memória*”, revelando interesse em participar ativamente na construção do próprio processo de aprendizagem.

³⁰ Almeida, M. T. P. (2011). *Jogos cooperativos: nos diferentes contextos*. Várzea Paulista: Fontoura.

Apesar dos resultados maioritariamente positivos, é importante reconhecer algumas limitações, como a ausência de questionários formais com análise estatística aprofundada, e o facto de algumas atividades terem sido aplicadas apenas em contexto de revisão. Ainda assim, as fichas de trabalho e os inquéritos permitiram recolher dados relevantes, e o *feedback* dos alunos foi consistente e esclarecedor.

Revelar-se-á pertinente recuperar os objetivos inicialmente delineados, de modo a compreender em que medida foram alcançados ao longo do percurso até aqui. Posto isto, passarei a analisar o primeiro objetivo: “Avaliar o impacto dos jogos na aprendizagem dos alunos”.

Os dados recolhidos revelam que os jogos tiveram um impacto positivo no processo de aprendizagem. Uma larga maioria dos alunos considerou que as atividades lúdicas contribuíram para a compreensão e revisão dos conteúdos históricos. Por exemplo, no inquérito final aplicado ao 8.º X, 75% dos alunos identificaram o *Monopólio Histórico* como o jogo mais eficaz nesse sentido. Também nas escalas de *Likert*, mais de 85% dos alunos classificaram a atividade com os níveis mais altos de satisfação e utilidade. Estes dados estão de acordo com o estudo de Tiago Manuel Vieira de Sousa³¹, no qual também concluiu que os jogos promovem o interesse pela disciplina e facilitam a aprendizagem, especialmente quando aliados à prática cooperativa. Para além disso, os próprios alunos reconheceram o objetivo desta atividade, como demonstra esta resposta:

A2: De uma forma geral, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que todos me ensinaram melhor a matéria, sendo todos uma forma interativa e de aprender a matéria lecionada.

No segundo objetivo, “Fortalecer o pensamento reflexivo, crítico e criativo dos alunos”, as respostas abertas revelam que os jogos desafiaram os alunos a pensar de forma mais crítica e criativa. Jogos como o “*Escape Room*” ou o “*Quem é Quem com personagens históricas*”, sugeridos pelos alunos, demonstram que há uma necessidade de haver

³¹ Sousa, T. (2021). *Aprender História com jogos: Contributo para o desenvolvimento de competências em alunos do 7.º ano de escolaridade*. (Relatório de Estágio) Braga: Universidade do Minho.

jogos que envolvam dedução, associação de ideias, memória e raciocínio lógico. Além disso, a dimensão lúdica permitiu desenvolver competências como o pensamento estratégico e a resolução de problemas, especialmente em jogos que envolviam tomada de decisão sob pressão ou regras específicas. Tais resultados vão de encontro ao defendido por Santos³², que sublinha a importância dos jogos na construção de um pensamento histórico mais autónomo e reflexivo. Podemos comprovar esta ideia através de uma frase de um aluno:

A12: *Não, porque eu sempre achei que os jogos deviam ser uma ferramenta de aprendizagem nas aulas, pois com eles conseguimos adquirir novas competências como raciocínio rápido.*

O terceiro objetivo, “Estimular o trabalho em equipa e a cooperação entre turmas”, foi e será um fator importante numa turma. As atividades realizadas promoveram momentos significativos de cooperação, tanto dentro das turmas como entre turmas, como foi o caso da visita dos alunos do 11.º X à turma do 8.º X. Essa dinâmica foi especialmente valorizada pelos alunos, que demonstraram entusiasmo em poder ensinar e aprender uns com os outros. O espírito de equipa esteve presente em todas as aulas em que os jogos foram utilizados, tendo sido observada uma forte interação entre os alunos, com partilha de estratégias e ajuda mútua. Este tipo de prática reforça o que já fora observado por Tiago Sousa³³, que aponta que a cooperação entre os alunos em dinâmicas lúdicas contribui para um ambiente de aprendizagem mais ativo. Mais uma vez, isso torna-se evidente através da seguinte afirmação dita por um aluno:

A19: *De uma forma geral, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que o Monopólio Histórico foi o melhor jogo que fez, pois, fizemos o jogo em grupos e foi muito divertido.*

³² Santos, C. (2020). *O uso dos jogos didáticos na aula de História: Press start to play*. (Relatório de Estágio) Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

³³ Sousa, T. (2021). *Aprender História com jogos: Contributo para o desenvolvimento de competências em alunos do 7.º ano de escolaridade*. (Relatório de Estágio) Braga: Universidade do Minho.

Por último, o quarto objetivo, “Promover a aquisição de novos conhecimentos históricos pelos alunos de forma motivadora”, teve um impacto bastante positivo. Os testemunhos dos alunos indicam que os jogos aumentam a motivação e o interesse pela disciplina de História. Vários referiram que os jogos tornaram as aulas menos monótonas, mais divertidas e eficazes para “decorar” e compreender os conteúdos. No 11.º X, 100% dos alunos consideraram pertinente continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas, percentagem que foi igualmente obtida no inquérito final ao 8.º X. Os alunos confirmam que os jogos criam momentos de aprendizagem, podendo exemplificar através das seguintes frases:

A2: *Eu acho que com a utilização de jogos eu arranjo uma melhor forma de decorar certas coisas e também me concentro mais.*

A8: *Eu acho que é importante desenvolver-se mais atividades deste tipo pois motiva e incentiva os alunos a aprender ao contrário do ensino regular.*

Importa ainda referir que os resultados obtidos nesta investigação vão ao encontro de outros estudos realizados sobre a temática, nomeadamente o de Ana Rita Neto Ferreira³⁴, que também explorou o papel dos jogos didáticos no ensino da História. Na sua investigação, a autora destaca que a presença dos jogos em sala de aula promove não só o interesse e a motivação dos alunos, mas também facilita o processo de ensino-aprendizagem ao permitir que os estudantes se envolvam ativamente com os conteúdos. Tal como no presente relatório, também Ferreira verificou que os jogos contribuem para o desenvolvimento de competências cognitivas, sociais e emocionais, possibilitando uma aprendizagem mais significativa.

A autora reforça ainda que os jogos, ao serem integrados de forma planeada e consciente nas práticas pedagógicas, estimulam a criatividade, a autonomia e o pensamento crítico, aspetos igualmente observados nas turmas com as quais

³⁴ Ferreira, A. R. (2019). *O uso de jogos no ensino e aprendizagem na educação básica*. (Relatório de Estágio) Bragança: Instituto Politécnico de Bragança.

trabalhei. Esta convergência entre os dois estudos reforça a validade dos resultados aqui apresentados e sublinha a pertinência da utilização de jogos didáticos como recurso educativo eficaz em diferentes níveis de ensino.

Em suma, os resultados obtidos permitem afirmar que os jogos didáticos são ferramentas pedagógicas eficazes para motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica. A sua utilização potenciou não só a aquisição de conhecimentos, mas também o desenvolvimento de competências transversais e o gosto pela disciplina.

Todas as turmas com as quais tive o privilégio de trabalhar demonstraram, ao longo do ano, uma atitude carinhosa, cooperativa e aberta à aprendizagem. Participaram nas atividades com empenho, alegria e entusiasmo, o que reforçou ainda mais a minha convicção sobre o poder motivador dos jogos no ensino da História. No futuro, espero continuar a encontrar turmas tão recetivas e dedicadas, e poder criar e implementar cada vez mais atividades atrativas que despertem o interesse dos alunos e os façam apreciar verdadeiramente esta disciplina.

Checkpoint: Conclusões e Reflexões Finais

Brincar é a forma de as crianças fazerem poesia e nos contarem quem são, o que sentem, o que vivem, seus medos, seus potenciais, suas preferências, e suas limitações.

Renata Meirelles

Concluir este relatório é, para mim, mais do que encerrar uma etapa, é olhar para trás com satisfação e orgulho por tudo aquilo que vivi, aprendi e me transformei ao longo deste ano letivo. O estágio pedagógico foi, sem dúvida, uma das experiências mais marcantes do meu percurso. Acredito que é essencial que todos os futuros professores passem por esta fase de contacto direto com a realidade escolar, pois só assim crescemos verdadeiramente, enquanto profissionais, mas também enquanto pessoas. Já dizia o meu professor orientador, “passas-te de uma menina para uma mulher”.

Este ano foi um processo contínuo de descoberta: testei ideias, saí da minha zona de conforto, corriji erros e encontrei, em cada atividade, o reflexo da professora que quero ser. Ao escolher como foco de investigação os jogos didáticos, não estava apenas a estudar uma metodologia, estava a trazer para a sala de aula uma parte da minha própria história. Os jogos sempre fizeram parte da minha vida. Acompanharam-me na infância, marcaram os meus tempos livres e, acima de tudo, ajudaram-me a aprender. Lembro-me perfeitamente do quanto me sentia motivada, no secundário, quando uma aula era diferente, quando aprender vinha acompanhado de entusiasmo e de diversão. É exatamente esse sentimento que quero agora levar aos meus alunos.

A questão que orientou esta investigação, “De que forma os jogos didáticos podem motivar e promover o desenvolvimento dos alunos na aprendizagem histórica?”, encontrou respostas claras ao longo do processo. A aplicação de atividades lúdico-pedagógicas revelou-se eficaz na motivação dos alunos, na compreensão de conteúdos e no desenvolvimento de competências como o pensamento crítico, a cooperação e a criatividade. As turmas com quem trabalhei demonstraram abertura, carinho e

empenho, participando nas propostas com entusiasmo e curiosidade, o que reforçou a minha convicção de que aprender pode e deve ser divertido.

Com este relatório, propus-me a alcançar quatro objetivos principais: avaliar o impacto dos jogos na aprendizagem, fortalecer o pensamento crítico e criativo dos alunos, promover o trabalho em equipa e incentivar a aquisição de novos conhecimentos de forma motivadora. Hoje, ao olhar para os resultados obtidos e para o entusiasmo das turmas ao longo do ano, posso afirmar com convicção que esses objetivos foram plenamente atingidos. Os jogos não só cativaram os alunos como os desafiaram, despertaram curiosidade, promoveram a partilha e fizeram da sala de aula um espaço mais humano e acolhedor.

Inicialmente, estava inclinada a explorar o tema da gamificação e dos jogos digitais, dado ao seu crescimento e impacto na educação da atualidade. No entanto, ao conhecer melhor as turmas e refletir sobre os seus interesses e dinâmicas, acreditei que o uso de jogos tradicionais, especialmente aqueles criados por mim, poderia ser uma abordagem mais divertida, próxima e personalizada para os alunos. Esta escolha permitiu-me adaptar os conteúdos às suas realidades e criar momentos únicos de aprendizagem. Ainda assim, reconheço e valorizo o enorme potencial dos jogos digitais no ensino, sobretudo porque hoje existem inúmeras plataformas interativas que podem complementar eficazmente as metodologias em sala de aula.

Ao longo da intervenção pedagógica realizada com as turmas do 8.º, 10.º e 11.º anos, várias questões foram surgindo, permitindo aprofundar a reflexão sobre o papel dos jogos no ensino da História. Será que os jogos didáticos devem ocupar um lugar central nas aulas ou apenas complementar o ensino tradicional? Com que regularidade devem ser utilizados? De que forma podem ser adaptados a diferentes níveis de ensino e realidades escolares? A prática revelou que, embora os jogos não devam substituir por completo as metodologias tradicionais, podem e devem ser integrados de forma planeada e estratégica, contribuindo para diversificar as práticas pedagógicas e para tornar as aprendizagens mais significativas.

Durante a investigação-ação desenvolvida ao longo do estágio, recorri a métodos de observação direta e indireta, incluindo fichas de trabalho anónimas aplicadas após as atividades lúdicas. Estas estratégias permitiram recolher dados sobre a perceção dos alunos relativamente ao uso dos jogos em sala de aula e observar, em tempo real, o seu comportamento e participação durante as aulas.

A aplicação dos jogos mostrou que a motivação dos alunos tende a aumentar de forma gradual quando estas atividades são repetidas ao longo do tempo. Tal como verificado na turma do 8.º X, mesmo os alunos que inicialmente demonstraram alguma resistência passaram a reconhecer os benefícios desta metodologia, sugerindo inclusivamente novos jogos a aplicar. Esta mudança, acompanhada por uma melhoria na concentração, na participação e na colaboração entre os alunos, confirma o potencial transformador desta abordagem pedagógica.

É importante sublinhar que, apesar do entusiasmo gerado pelos jogos, a sua aplicação não está isenta de desafios. Uma das limitações mais evidentes é o tempo necessário para a realização de algumas atividades, como foi o caso do *Monopólio Histórico*, cuja complexidade e duração exigem uma gestão rigorosa do tempo letivo para não comprometer o cumprimento do currículo. Acresce ainda o facto de certos jogos requererem recursos materiais e logísticos, como equipamentos ou um espaço físico adequado, o que pode ser um entrave em contextos escolares com limitações infraestruturais. Outra questão relevante prende-se com o desajuste de algumas narrativas lúdicas face aos conteúdos programáticos, o que pode afetar negativamente a aprendizagem se não houver um cuidado na sua seleção ou adaptação. Além disso, há o risco de utilização de jogos desatualizados, que podem apresentar conteúdos desatualizados da História ou transmitir ideias erradas, caso não sejam revistos criticamente pelo professor.

Por outro lado, as potencialidades pedagógicas dos jogos revelaram-se extremamente valiosas. Os jogos assumem-se como instrumentos motivadores, capazes de despertar o interesse dos alunos por conteúdos que, por vezes, são considerados difíceis ou pouco apelativos. Para além de tornarem a aprendizagem mais dinâmica, os jogos promovem o desenvolvimento de capacidades cognitivas como a análise, a resolução de problemas,

o pensamento crítico e a criatividade. Proporcionam ainda oportunidades para os alunos construírem as suas próprias narrativas históricas, posicionando-se de forma ativa no processo de aprendizagem. Esta abordagem participativa contribui para uma compreensão mais significativa dos conteúdos e para o desenvolvimento de um espírito crítico face ao passado. Importa ainda destacar a possibilidade de personalização dos jogos consoante o nível de ensino ou as características específicas das turmas, como foi o caso da minha intervenção, em que trabalhei com três níveis distintos, 8.º, 10.º e 11.º ano, e consegui adaptar as atividades lúdicas às necessidades de cada turma.

Uma das grandes lições que retiro desta investigação é que o jogo não tem idade. Não são apenas os mais novos que gostam de jogar, o prazer pelo lúdico é transversal a todas as faixas etárias. O jogo não deve, por isso, ser visto como um oposto do ensino, mas sim como um aliado fundamental. Ensinar e jogar não se opõem, complementam-se. Quando interligados com uma intencionalidade pedagógica, os jogos permitem aprender de forma ativa, divertida e significativa.

Acredito que ser professora é, também, levar um pouco de nós para a sala de aula. E é isso que quero fazer no meu futuro profissional: levar comigo a paixão pelos jogos e torná-los uma ponte entre o conhecimento e a emoção. Porque aprender também pode, e deve, ser uma experiência divertida.

Por fim, importa reconhecer que esta investigação não acaba com a entrega deste relatório. A utilização de jogos didáticos no ensino da História constitui um campo dinâmico e em constante evolução, que continua a suscitar novas possibilidades e desafios. No futuro, será fundamental aprofundar a exploração de estratégias gamificadas, experimentar recursos digitais, diversificar métodos de avaliação e, acima de tudo, escutar os alunos que são os verdadeiros protagonistas do processo de ensino-aprendizagem.

Referências Bibliográficas

- Aguiar, J. S. (2003). *O jogo no ensino de conceitos a pessoas com problemas de aprendizagem: uma proposta metodológica de ensino*. Revista Brasil, 79-108.
- Almeida, M. T. P. (2011). *Jogos cooperativos: nos diferentes contextos*. Várzea Paulista: Fontoura.
- Andrade, D. (2007). *O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino de história*. Londres: História & Ensino. Vol. 3.
- Andrade, S. I., Favoreto, J. F., & de Oliveira, A. T. *A gamificação como aliada ao processo de aprendizagem em curso técnico profissionalizante*.
- Busarello, R. I. (2016). *Gamification. Princípios e Estratégias*. São Paulo: Pimenta Cultural.
- Costa, C. J. M. (2012). *A importância do jogo no processo de ensino e aprendizagem de alunos com perturbação de hiperatividade e défice de atenção*. (Dissertação de mestrado). Lisboa: Escola Superior de Educação João de Deus.
- Ferreira, A. R. (2019). *O uso de jogos no ensino e aprendizagem na educação básica*. (Relatório de Estágio) Bragança: Instituto Politécnico de Bragança.
- Grando, R. C. (2000). *O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula*. (Tese de doutoramento). Brasil: Universidade Estadual de Campinas.
- Hüther, S. F. (2016). *Jogando com História: diferentes possibilidades de aprendizagem*. Centro Universitário Univates.
- Kishimoto, T. (1994). *O Jogo e a Educação Infantil*. S. Paulo: Thomson Pioneira.
- Marques, A. (2013). *Os Jogos Didáticos na Aprendizagem da História e da Geografia*. (Relatório de Estágio) Braga: Universidade do Minho.
- Oferta Educativa 2021/2023. (2021). Amarante, Porto, Portugal: Escola Secundária de Amarante.

Papert, S. (2008). *Máquina das Crianças: Repensando a Escola na Era da Informática*. Porto Alegre: Artmed.

Quivy, R., Campenhoudt, L. (2005). *Manual de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gradiva.

Santos, C. (2020). *O uso dos jogos didáticos na aula de História: Press start to play*. (Relatório de Estágio) Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Seffner, F. (2013). *Aprender e ensinar história: como jogar com isso?* Jogos e ensino de história. Porto Alegre: Evangraf.

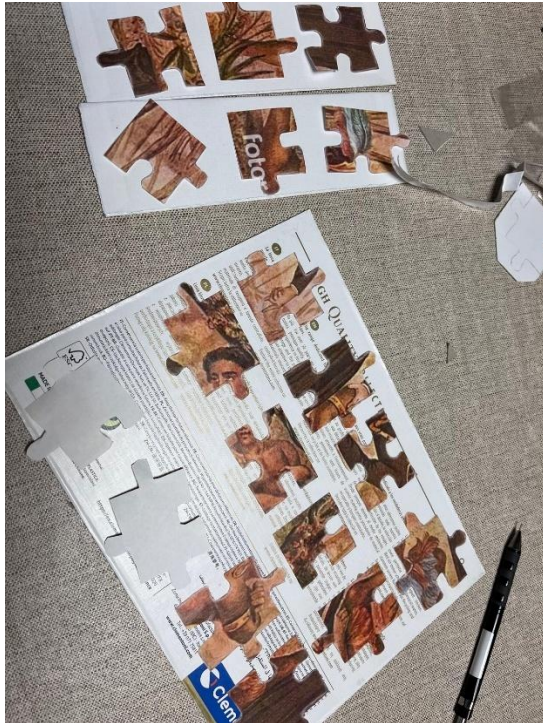
Sousa, T. (2021). *Aprender História com jogos: Contributo para o desenvolvimento de competências em alunos do 7.º ano de escolaridade*. (Relatório de Estágio) Braga: Universidade do Minho.

Viana, J. P., Teixeira, P., & Vieira, R. (1989). *Educação e Matemática*. Revista da associação de professores de matemática.

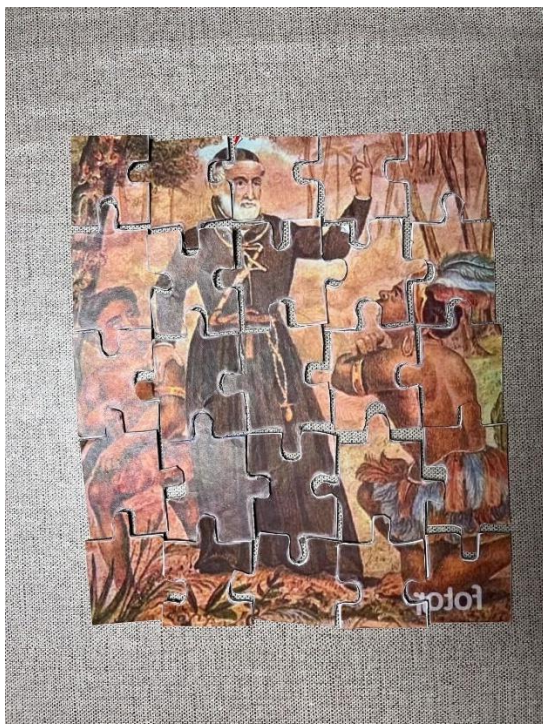
Vygotsky, L. S. (1991). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Anexos

Anexo 1 – Exemplo da disposição das peças do *puzzle* para recorte



Anexo 2 – Primeiro *puzzle* elaborado



Anexo 3 – Exemplo da disposição das novas peças do *puzzle* em formato quadrado



Anexo 4 – Processo de plastificação das peças do *puzzle*



Anexo 5 – Trabalho final da criação dos *puzzles*



Anexo 6 – Disposição dos alunos na sala de aula



Anexo 7 – As imagens dos respetivos *puzzles* no PowerPoint



Anexo 8 - Rei (Luís XIV de França)



Anexo 9 – Terceiro Estado



Anexo 10 – Nobreza



Anexo 11 - Baixo Clero (Padre António Vieira)



Anexo 12 - Alto Clero (Bispo Santo Agostinho)



Anexo 13 – Perguntas e Respostas do Bingo Histórico em formato Word

1. Como se chamava o local onde decorriam combates entre gladiadores?

R: Anfiteatro.

2. Qual era a classe dominante da sociedade romana?

R: Patrícios.

3. Que nome se dava aos habitantes livres, mas não aristocratas, em Roma?

R: Plebeus.

4. Como se chamava o sistema que levava água para as cidades?

R: Aqueduto.

5. Qual era o centro da vida política e social nas cidades romanas?

R: Fórum

6. Qual era a principal língua usada no Império Romano?

R: Latim

7. Que invenção romana permitiu construir cúpulas e abóbadas?

R: Arco

8. Qual foi o primeiro rei de Portugal?

R: D. Afonso Henriques

9. Que tratado confirmou a independência de Portugal em 1179?

R: Bula Manifestis Probatum

10. Como se chamava o documento que concedia direitos a uma vila ou cidade?

R: Foral.

11. Em que batalha D. Afonso Henriques se destacou contra os muçulmanos?

R: Batalha de Ourique.

12. Qual era um dos valores fundamentais do cavaleiro medieval?

R: Honra.

13. Como se chamava o jovem nobre que servia um cavaleiro antes de ser armado?

R: Escudeiro.

14. Que figura feminina era idealizada no amor cortês?

R: Dama.

15. O que simbolizava o torneio entre cavaleiros?

R: Coragem.

16. Que tipo de barco foi criado pelos portugueses para as grandes viagens?

R: Caravela.

17. Qual foi o navegador que chegou à Índia em 1498?

R: Vasco da Gama.

18. Quem dobrou o Cabo Bojador em 1434?

R: Gil Eanes.

19. Que tratado dividiu o mundo entre portugueses e espanhóis?

R: Tratado de Tordesilhas.

20. Que inovação permitiu calcular a latitude no mar?

R: Astrolábio.

21. Que instrumento ajudava na orientação marítima?

R: Bússola.

22. Em que século começaram os Descobrimentos Portugueses?

R: Século XV.

23. Que povo ocupava o Sul da Península Ibérica antes da Reconquista?

R: Muçulmanos.

24. Que nome se dá ao processo de expansão cristã na Península Ibérica?

R: Reconquista.

25. Como se chamava a cerimónia de entrega de terras a um vassalo?

R: Investidura.

26. Como se chamava o chefe máximo da Roma republicana?

R: Cônsul.

27. Como se chamava a religião oficial do Império Romano após Constantino?

R: Cristianismo.

28. Que nome se dava aos muros que protegiam as vilas e cidades?

R: Muralhas.

29. Que valor estava ligado à lealdade do cavaleiro ao seu senhor?

R: Fidelidade.

30. Como se chamava a educação dada aos jovens nobres?

R: Educação Cavaleiresca.

31. Que tipo de literatura transmitia os ideais de cavalaria e amor cortês?

R: Trovadoresca.

32. Em que espaços se realizavam os torneios medievais?

R: Campos de justa.

33. Que navegador contornou o Cabo da Boa Esperança?

R: Bartolomeu Dias.

34. Que tipo de mapa era usado nas viagens dos Descobrimentos?

R: Portulano.

35. Que acontecimento marca o fim da Idade Média?

R: Queda de Constantinopla.

36. Que povo influenciou a arquitetura romana antes da sua expansão?

R: Etruscos.

37. Que material permitiu aos romanos construir grandes obras duradouras?

R: Betão.

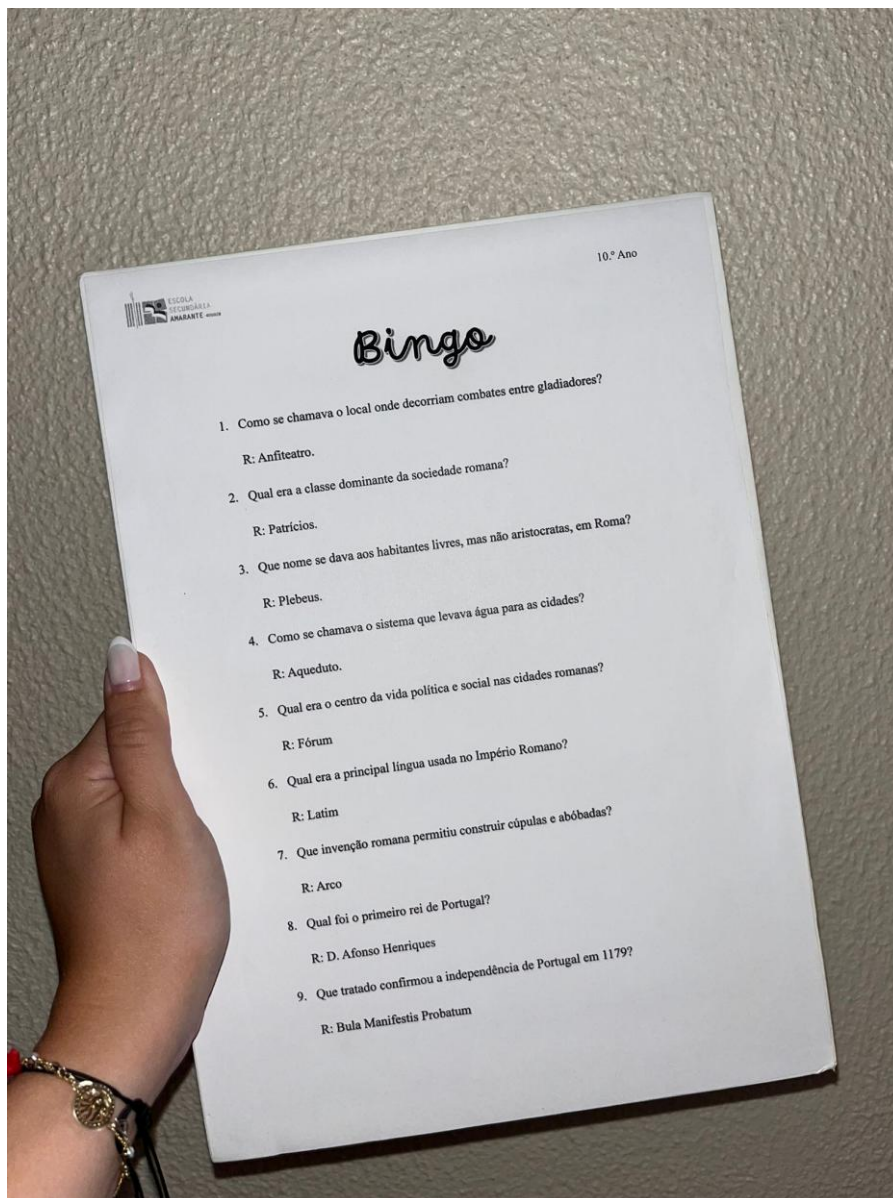
38. Que instrumento musical era comum nas cortes medievais?

R: Alaúde.

39. Qual era o principal destino de peregrinação na Península Ibérica?

R: Santiago de Compostela.

Anexo 14 – Exemplo de algumas perguntas e respostas do Bingo Histórico na cartolina



Anexo 15 – Parte de trás das cartelas do Bingo Histórico



Anexo 16 – PowerPoint realizado para o Bingo Histórico



Anexo 17 – Regras e Exceções do Bingo Histórico

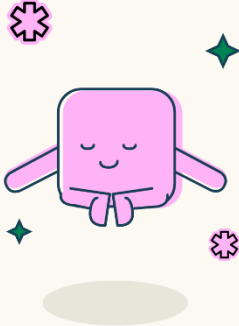
INSTRUÇÕES



- Cada equipa deve escolher uma cartela.
- Os números são sorteados aleatoriamente. A cada número está associado uma questão.
- A equipa deve verificar se a resposta está na sua cartela e deverá marcá-lo.
- Deverá dizer “Bingo” assim que completar a cartela.
- A partida termina quando uma equipa preencher todos os espaços da cartela.

Exceções:

- Se os números terminarem e se nenhuma equipa preencheu a cartela, serão verificados aqueles com o maior número de espaços preenchidos.
- A cartela será declarada inválida caso esteja incorreta.



Anexo 18 – Exemplo de ideias-chaves do Mundo Romano

MUNDO ROMANO



- Apesar da sua extensão, o Império Romano constituiu um mundo **politicamente unido**, onde os povos conviviam em paz e respeitavam a autoridade estabelecida.
- Promoveram a vida urbana como centro de poder local e de difusão da sua cultura.
- Divinizaram a figura do imperador e, com ela, a autoridade do Estado.
- Organizaram um conjunto de **leis notáveis** pelo seu rigor e pela sua amplitude (Direito).
- Embora fortemente influenciados pela cultura grega, os Romanos mantiveram sempre um **espírito pragmático**.



Anexo 19 – Guião de Trabalho do Monopólio Histórico

Guião de Trabalho

Monopólio Histórico

Objetivo:

- Criar um jogo de Monopólio temático para a turma do 8.º ano.
- Relembrar conteúdos históricos de forma lúdica.
- Cada grupo será responsável por um tema específico, devendo elaborar perguntas e situações relacionadas ao tema escolhido.

Temas atribuídos a cada grupo:

1. Abertura ao mundo - – 10.º Ano (Parte III)
2. Reforma Protestante, Reforma Católica e Contrarreforma - – 10.º Ano (Parte III)
3. Antigo Regime - – 11.º Ano (Parte I)
4. Iluminismo - – 11.º Ano (Parte I)
5. Hegemonia Britânica - – 11.º Ano (Parte I)
6. Revolução Americana - – 11.º Ano (Parte II)
7. Revolução Francesa - – 11.º Ano (Parte II)
8. Revolução Liberal Portuguesa - – 11.º Ano (Parte II)

Tarefas do grupo:

1. Pesquisa e revisão do tema: Cada grupo deve rever os principais conceitos, eventos e personagens do seu tema.
2. Elaboração de perguntas e desafios: Criar um mínimo de 10 perguntas sobre o tema, com 4 opções de resposta (uma correta e três erradas). As perguntas devem ser adequadas para alunos do 8.º ano.
3. Design do tabuleiro e materiais de jogo: Pensar na organização do tabuleiro, cores, inspirando-se no Monopólio clássico.
4. Teste do jogo: Antes da apresentação à turma do 8.º ano, jogar entre a turma para verificar possíveis melhorias.
5. Apresentação na turma do 8.º ano: Um porta-voz de cada grupo irá explicar as regras e acompanhar os alunos do 8.º ano na jogabilidade.

Prazos e Entregas:

- Durante as férias da Páscoa, cada grupo deve pensar e criar questões relacionadas com o seu tema e pensar nos materiais a ser utilizados para a elaboração do tabuleiro.
- Na aula de 100 minutos, do dia 23 de abril, os grupos devem apresentar o progresso e fazer ajustes necessários, bem como elaborar o tabuleiro.
- A apresentação e o jogo com os alunos do 8.º ano serão realizados em data a combinar (final de maio).

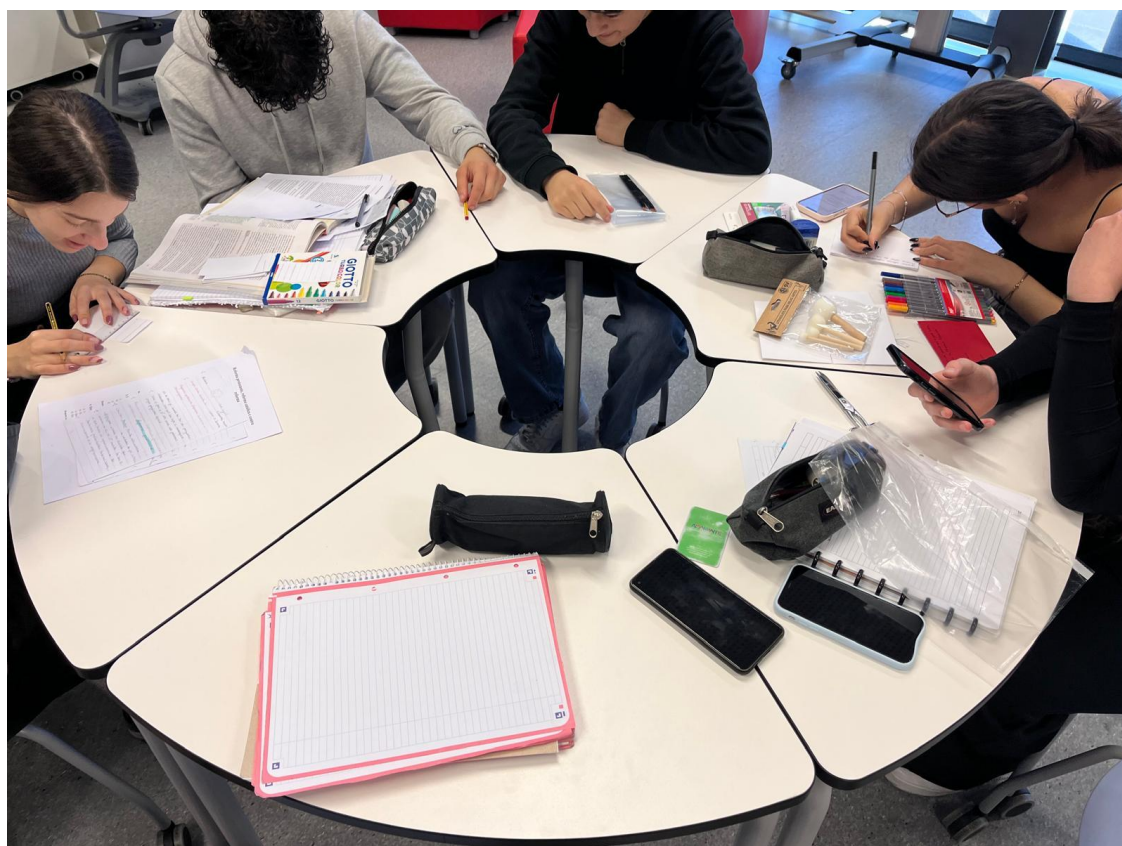
CrITÉrios de Avaliação:

- Rigor histórico nas perguntas criadas.
- Criatividade e organização do jogo.
- Clareza na formulação das perguntas e regras.
- Aplicação prática e dinamismo na interação com a turma do 8.º ano.

Dúvidas e Apoio: Durante o período de férias, os grupos podem contactar a professora para esclarecimento de dúvidas.

Bom trabalho na criação do vosso Monopólio Histórico!

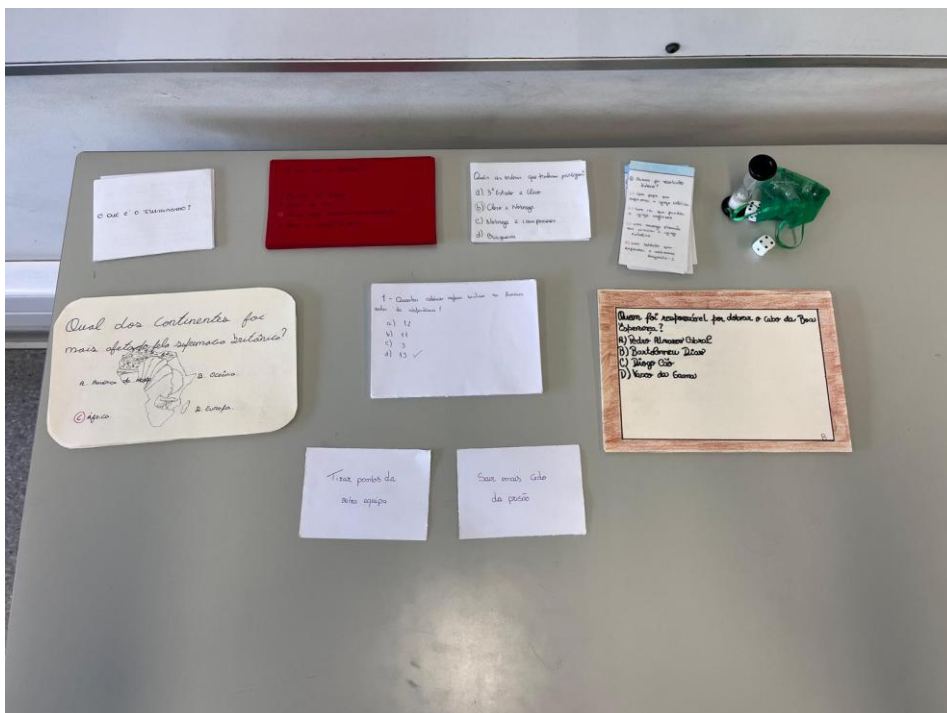
Anexo 20 – Grupos a elaboraram as questões para o Monopólio Histórico



Anexo 21 – Elaboração do tabuleiro do Monopólio Histórico



Anexo 22 – Preparação da atividade do Monopólio Histórico no 8.º X



Anexo 23 – Realização da atividade do Monopólio Histórico no 8.º X



Anexo 24 – Diagnóstico Inicial – *Sociedade de Ordens*



8.º Ano - História

Ficha de Trabalho – Sociedade de Ordens

Nota: Assinala com X a opção mais adequada

“Não podemos viver todos na mesma condição: é necessário que uns comandem e outros obedeçam. (...) No conjunto da sociedade, uns dedicam-se especialmente ao serviço de Deus, outros a defender o Estado pelas armas, outros a alimentá-lo e a mantê-lo pelo exercício da paz. São as três ordens ou estados. (...)”

Charles Loyseau, jurista francês do século XVII, *Tratado das Ordens e das Dignidades e Simples Dignidades* (adaptado).

1. Em que grupo ficaste na atividade do puzzle?

I – ☐

II – ☐

III – ☐

IV – ☐

V – ☐

2. Qual estado/ordem da sociedade do antigo regime te calhou?

3. Qual as funções desse estado/ordem?

4. Gostarias que as aulas fossem com mais jogos e atividades lúdicas?

Sim ☐

Não ☐

Qualquer que tenha sido a tua resposta justifica o porquê.

5. Consideras que a utilização do puzzle foi uma boa motivação de introdução à nova matéria?

Sim ☐

Não ☐

6. Aprendes mais nas aulas teóricas ou com a utilização de jogos? Porquê?

7. Foi vantajoso trabalhar em grupo?

Sim ☐

Não ☐

Anexo 25 – Os jogos didáticos nas aulas de História – Inquérito Final (10.º X)

Os jogos didáticos nas aulas de História – Ficha de Trabalho

Documento 1 - Os atributos do cortesão

“Quero que o nosso cortesão nasça fidalgo e em boa casa, visto que não se pode censurar tanto um plebeu por deixar de fazer obras virtuosas como se pode censurar um nobre, o qual, ao desviar-se do caminho que os seus antepassados seguiram, mancha o nome e a honra da sua raça [...]. Quero além disso que o cortesão tenha por natureza não só o espírito e o bom entendimento, a bela apresentação e forma de feições, mas também uma certa graça [...]. Que seja muito altivo e corajoso quando estiver perante inimigos e seja sempre dos primeiros; mas que em todo outro local seja humano, modesto e moderado [...]. Censuro os franceses porque dizem que as letras prejudicam a profissão das armas e julgo que a ninguém mais que a um homem de guerra convém possuir a ciência das letras [...]. As letras [...] são úteis e necessárias à vida e à dignidade do homem. Que o cortesão conheça não só o latim, mas também o grego. [...] A sua cultura parecer-me-á insuficiente se não tiver conhecimento de música [...].”

Castiglione, B. (1528). *O Cortesão*.

1. Refere, através do documento 1, as qualidades exigidas ao cortesão.

2. Estiveste presente na realização do Bingo Histórico?

Sim ☐

Não ☐

3. De que forma os jogos influenciaram a aprendizagem da matéria? Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

- A – Estratégia facilitadora da compreensão
- B - Estratégia promotora de concentração
- C – Estratégia facilitadora de aprendizagem
- D – Estratégia Inovadora
- E – Elemento criatividade
- F – Ligação com a disciplina
- G – Estratégia motivadora para a aprendizagem,

4. Lê atentamente as questões que se seguem e assinala com um X a opção que melhor evidencia a tua resposta:

Questões	Concordo Plenamente	Concordo	Não concordo nem discordo	Discordo	Discordo Plenamente
Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).					
Considero o Bingo Histórico uma boa estratégia de preparação para o teste.					
Considero que as regras do Bingo Histórico foram claras.					
Senti-me incentivado a participar.					
Senti-me mais interessado pela temática através da utilização do jogo.					
Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.					

5. Consideras pertinente continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas de História?

Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

- a) Sim
- b) Não

Bom Trabalho!!! ♪(*°▽°*)♪

Professora Juliana Teles

Anexo 26 - Os jogos didáticos nas aulas de História – Inquérito Final (11.º X)

Os jogos didáticos nas aulas de História – Ficha de Trabalho (11.º)

1. Estiveste presente na realização do Monopólio Histórico?

Sim ☐

Não ☐

2. De que forma o jogo influenciou a consolidação da matéria? Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

A – Estratégia facilitadora da compreensão

B - Estratégia promotora de concentração

C – Estratégia facilitadora de aprendizagem

D – Estratégia Inovadora

E – Elemento criatividade

F – Ligação com a disciplina

G – Estratégia motivadora para a aprendizagem

3. Lê atentamente as questões que se seguem e assinala com um X a opção que melhor evidencia a tua resposta:

Questões	Concordo Plenamente	Concordo	Não concordo nem discordo	Discordo	Discordo Plenamente
Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).					

Considero o Monopólio Histórico uma boa estratégia de revisão de conteúdos.					
Considero que as regras do Monopólio Histórico foram claras.					
Senti-me incentivado a participar.					
Senti-me mais interessado pela temática através da utilização do jogo.					
Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.					

5. Consideras pertinente continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas de História?

Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

a) Sim

b) Não

6. Gostarias que as aulas fossem com mais jogos e atividades lúdicas?

Sim ☐

Não ☐

Qualquer que tenha sido a tua resposta justifica o porquê.

7. Identifica outro(s) tipo(s) de jogo(s) que gostarias de realizar na sala de aula.

Bom Trabalho!! (*°▽°*)

Professora Juliana Teles

Anexo 27 - Os jogos didáticos nas aulas de História – Inquérito Final (8.º X)

Os jogos didáticos nas aulas de História – Ficha de Trabalho (8.ºA)

Documento 1

“Citemos estes oito factores desordenada e sucintamente: a mentalidade e a religião; a expansão comercial; a expansão colonial; a disponibilidade em matérias-primas; o elevado nível de desenvolvimento; a estrutura política; a expansão demográfica; a boa rede de comunicações. Quando se procede à análise de cada um destes factores, apercebemo-nos que cada um de per si não é realmente convincente e, sobretudo, que nenhum deles é específico à Inglaterra. [...]. Uma conclusão se retira facilmente: se a Inglaterra não era particularmente avançada em cada um dos pontos evocados, ela era certamente o único país europeu a reunir num mesmo momento, todas estas características. É então esta combinação de factores que constitui o elemento explicativo”.

Bairoch, P. *Desenvolvimento/subdesenvolvimento*.

1. Atribui uma legenda ao documento 1.

2. Estiveste presente na realização do Monopólio Histórico?

Sim ☐

Não ☐

3. De que forma os jogos influenciaram a aprendizagem da matéria? Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

- A – Estratégia facilitadora da compreensão
- B – Estratégia promotora de concentração
- C – Estratégia facilitadora de aprendizagem

D – Estratégia Inovadora

E – Elemento criatividade

F – Ligação com a disciplina

G – Estratégia motivadora para a aprendizagem

4. Lê atentamente as questões que se seguem e assinala com um X a opção que melhor evidencia a tua resposta:

Questões	Concordo Plenamente	Concordo	Não concordo nem discordo	Discordo	Discordo Plenamente
Considero que aprendi mais através da utilização de jogos didáticos do que com outro recurso de aprendizagem (texto, imagens, vídeos, etc).					
Considero o Monopólio Histórico uma boa estratégia de revisão de conteúdos.					
Considero que as regras do Monopólio Histórico foram claras.					
Senti-me incentivado a participar.					
Senti-me mais interessado pela temática através da utilização do jogo.					
Considero que desenvolvi competências através da aprendizagem pelo jogo.					

5. Consideras pertinente continuar a utilizar jogos didáticos nas aulas de História?

Circula a opção que melhor evidencia a tua resposta:

a) Sim

b) Não

6. Qual gostaste mais de jogar?

Kahoot! /Quizzes ☐

Monopólio Histórico ☐

Puzzle ☐

Palavras-Cruzadas ☐

7. Os jogos estiveram presentes de diferentes formas ao longo do ano letivo. Consideras que a tua opinião mudou quanto ao uso dos jogos em sala de aula? Sim ou Não? Justifica.

8. De uma forma geral, quanto aos jogos utilizados em sala de aula, considero que...

9. Identifica outro(s) tipo(s) de jogo(s) que gostarias de realizar na sala de aula.

Bom Trabalho!! (°°▽°°)

Professora Juliana Teles