

### **Resumo**

O presente relatório foi elaborado a partir de investigações teórico-práticas relacionadas com a utilização do jogo no processo ensino-aprendizagem das disciplinas de História e Geografia.

Neste sentido, surgiu o interesse em avaliar e propor a aplicação do jogo nas aulas de Geografia e de História, no Ensino Básico como recurso didático de consolidação de conteúdos.

A proposta dos jogos em contexto de sala de aula visa constituir um instrumento diversificado, atrativo e interessante da aprendizagem dos conteúdos escolares, estimulando o interesse, a criatividade, a autonomia e o diálogo entre professor e o aluno e aluno-aluno.

A metodologia de investigação utilizada foi a observação direta e os alicerces para a análise que resultam de exemplos recolhidos no meu ano de estágio, não só com os meus supervisores, mas também da minha experiência prática como docente. Os dados foram analisados quantitativamente. Os resultados mostraram o processo de sucesso da consolidação dos conteúdos de ambas as áreas em situações de jogo.

A análise dos resultados reforça a importância da aplicação do jogo como recurso didático nas aulas nestas duas disciplinas. Desta forma, visa uma aprendizagem eficaz, provando que os alunos podem adquirir conhecimento através de atividades lúdicas. Um jogo educativo pode propiciar ao aluno um ambiente de aprendizagem rico e complexo.

**Palavras-chave:** *Jogo; Pedagogia do jogo; Ensino; Lúdico; História; Geografia; Didática.*

### **Abstract**

This report was compiled from theoretical and practical investigations related to the use of the didactic games in the process of learning in the subjects of history and geography.

In this sense, we became interested in evaluating and proposing game application in the classes of Geography and History in Basic Education as a teaching resource of contents' consolidation.

That proposal aims to be a diversified, attractive and a motivational tool which stimulates the interest, the creativity, the autonomy and the dialogue between teacher and student and student-student.

The research methodology used was the direct observation and the analysis of samples collected during my internship, not only with my supervisors, but also from my experience as a teacher. Data were analyzed quantitatively. The results showed the success of the process of consolidation of the contents of both areas in game situations.

The results reinforce the importance of the game as a teaching tool in classes in these two subjects. Thus, effective learning aims to prove that students can acquire knowledge through games activities. An educational game can provide the student with a rich and complex learning environment.

**Keywords:** *Game, Game Pedagogy, Teaching, Playful, History, Geography; Didactics.*

### **Agradecimentos**

*Aos meus pais e às minhas irmãs, os meus verdadeiros pilares vivos sem os quais não seria a pessoa que sou hoje. Para além dos ensinamentos que me foram proporcionando, agradeço-lhes também o carinho, o amor e o respeito com que sempre cuidaram de mim. Posso afirmar que sou eu quem tem os melhores pais e irmãs do mundo! Muito obrigado pelo apoio e amor incondicional.*

*À minha família, pela compreensão, pelo que sofreram silenciosamente, a par comigo, as minhas ansiedades. À minha família, sobretudo aos meus avós, que sempre acreditaram em mim e que me fizeram ver que é importante ter fé. Aos meus avozinhos, os meus anjos da guarda. Obrigada!*

*Às queridas irmãs Arlinda e Regina, pelos conselhos inestimáveis, força, partilha da sua longa experiência, pelo empenho e dedicação que sempre me deram.*

*Uma das partes do trabalho mais difíceis de ser elaborada, em primeiro lugar, é uma parte que mexe com sentimentos e em segundo lugar, os agradecimentos excluem muitas pessoas, que por mais simples que tenha sido o seu gesto, me permitiram concluir este trabalho com sucesso.*

*Desde já, gostaria de realçar que este projeto só se tornou exequível porque todos os que me apoiaram incondicionalmente, acreditaram em mim.*

*À minha amiga Cris, pela força, alegria, o carinho, amor, amizade e todo apoio que me ofereceu nesta longa caminhada... todos estes anos de faculdade! Muito obrigada.*

*Aos meus amigos, pelo amor e amizade que sempre me dedicaram. Ana Rita, Ana, Olga, Ana Coquim, Paula, Luís Pinho, Miguel e Fernando...*

*É com grande prazer que agradeço a preciosa ajuda da orientadora Professora Doutora Cláudia Ribeiro e da co-orientadora Professora Doutora Elsa*

*Pacheco. Em primeiro lugar, pelas palavras de incentivo e consideração sempre expressadas, prontidão para partilhar o tanto que sabem e conhecem, dando sempre orientações preciosas. Em segundo lugar, pela disponibilidade revelada em todos os momentos e prontidão com que sempre me auxiliaram.*

*Aos professores Jorge Lima, Gina Martins, Eduarda Peixoto, Lurdes Gual e Vanda Novais pelo apoio e aconselhamento ao longo deste ano letivo. Aos alunos da Escola Secundária Serafim Leite, pela forma como me acarinharam e permitiram levar avante a implementação de aulas de Geografia e História.*

*A todos os meus alunos por me ensinarem a jogar um jogo novo, inesquecível, único, memorável... Conviver com eles!*

*Acima de todas as coisas, sou grata a Deus.*

***A todas estas pessoas, muito obrigado!***

## Índice

Introdução .....	9
Capítulo I – Contexto teórico .....	9
1- O conceito “jogo” .....	12
2-Jogo e Educação.....	15
3-Pedagogia do jogo.....	17
4-Benefícios e as limitações do jogo lúdico .....	20
5-O papel do jogo como recurso didático. ....	25
6-Planificação e avaliação das atividades lúdicas .....	31
7-O estado da arte.....	34
8-O jogo no contexto das disciplinas de História e Geografia .....	36
Capítulo II- Estudo de Caso: O jogo no ensino da História e da Geografia.....	40
1-Introdução - caso prático.....	41
2- Jogo da Glória .....	43
3- Contexto da Escola .....	45
4-As turmas .....	47
5-Instrumentos e procedimentos da metodologia aplicada .....	48
6-Aplicação do jogo .....	54
7-Reflexão e análise dos resultados obtidos.....	56
8-Conclusões Finais .....	61
Referências bibliográficas .....	63
Anexos.....	69

### *Índice de Quadros*

<b>Quadro 1-</b> As vantagens e desvantagens do uso dos jogos.....	22
--------------------------------------------------------------------	----

### *Índice de Grelhas*

<b>Grelha 1 -</b> Grelha de Avaliação - Modelo do Jogo Didático.....	53
<b>Grelha 2 -</b> Grelha de Avaliação - Modelo da Ficha de Trabalho.....	54
<b>Grelha 3 -</b> Grelha de Avaliação - Jogo Didático de História.....	58
<b>Grelha 4 -</b> Grelha de Avaliação - Jogo Didático de Geografia.....	59

### *Índice de Gráficos*

<b>Gráfico 1 -</b> Respostas corretas no jogo didático de História no 7.º H.....	57
<b>Gráfico 2 -</b> Respostas corretas no jogo didático de Geografia no 7.º L.....	60

### *Índice de Anexos*

<b>Anexo 1-</b> Jogo Didático de História .....	71
<b>Anexo 2-</b> Jogo Didático de Geografia .....	75
<b>Anexo 3-</b> Ficha de Trabalho de História.....	79
<b>Anexo 4-</b> Ficha de Trabalho de Geografia.....	81
<b>Anexo 5-</b> Grelha de Avaliação da Ficha de Trabalho de História.....	83
<b>Anexo 6-</b> Grelha de Avaliação da Ficha de Trabalho de Geografia.....	84
<b>Anexo 7-</b> Gráficos.....	85

## **Introdução**

“É pelo facto do jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações” (PIAGET:1975, 158)

O aparecimento deste estudo surge na sequência de razões de natureza pessoal e pedagógico-didáticas. Como pessoais elegeria o facto de gostar de atividades lúdicas. As preocupações didáticas prendem-se com observações de alunos e conversas com pessoas que se dedicam ao ensino procurando encontrar recursos e estratégias que mobilizem os alunos para a atividade letiva. Esta “nova” maneira reflexiva de olhar as coisas permitiu-me chegar aos elementos do sistema escolar, às interações, às relações e a novos comportamentos e novas estratégias de atuação na sala de aula.

Neste sentido, este relatório de estágio gira em torno da reflexão da aplicação de alguns conceitos teóricos relativos ao jogo educativo, na prática pedagógica. A temática do jogo é, há muito tempo, explorada por vários autores, nomeadamente no que diz respeito às diferentes formas de abordar o jogo como um bom recurso capaz de contribuir positivamente para a aprendizagem dos alunos.

O tema desenvolvido neste relatório assenta no papel do jogo como recurso didático importante para a motivação da aprendizagem dos discentes. Procurei compreender a importância do jogo como forma de consolidar conhecimentos, apresentando-se como instrumento alternativo às estratégias educativas do ensino da História e da Geografia. A pesquisa bibliográfica aprofundou os meus conhecimentos sobre o tema e a sua contextualização, tentando, assim, compreender melhor os resultados obtidos na aplicação do jogo educativo na prática pedagógica.

No meu estudo, constatei que era difícil e quase um desafio conseguir definir o conceito de “jogo”. Há várias concepções e muitas perspetivas. Dependendo do ponto de vista de diversas áreas do saber (Filosofia, da Pedagogia, da Psicologia ou de História), encontraram-se muitas definições para “jogo”. Com os avanços da Psicologia passou a ser possível entender o aluno como um dinamizador da sua aprendizagem e não unicamente um simples recetor de conhecimentos.

De acordo com Wajskop (2001), já há muito tempo que a educação passou a integrar recursos lúdicos, como meio de aprendizagem, usando, para isso, materiais pedagógicos com intuito de aprimorar as capacidades da criança.

Segundo Ferran, é “na actividade de jogar que o ensino encontra tudo o que constitui a própria criança como ser complexo, simultaneamente inacabado e transbordante de potencialidades” (FERRAN: 1979, 26-27). O mesmo autor defende que convém aproveitar o jogo lúdico como totalidade significativa na medida em que ele pode apresentar-se como um importante trunfo, com imensas potencialidades (FERRAN: 1979, 138).

Para Santos, o jogo, apesar de poder ser brincadeira, apresenta bons recursos que promovem o desenvolvimento do aluno, quer a nível físico, mas também psicológico e sociológico (SANTOS: 2000, 161). O jogo permite ao discente progredir no conhecimento.

O presente trabalho divide-se em dois capítulos: o primeiro capítulo assenta nos alicerces teóricos e o segundo capítulo é de cariz mais prático, na medida em que é apresentado o objeto de estudo deste relatório.

É de salientar, ainda, que o estudo pretende reunir a comparação entre os resultados obtidos entre uma turma de 7ºano onde foi aplicado um jogo didático para tratamento de um determinado conteúdo e outra onde o mesmo conteúdo foi lecionado sem recurso ao jogo. Esta experiência foi desenvolvida naturalmente em turmas diferentes do mesmo ano e nas disciplinas de História e Geografia.

Pensamos que os jogos propiciam o desenvolvimento integral da criança, constituindo uma boa estratégia de aprendizagem. O jogo ativa a atenção e a forma como o conhecimento é transmitido faz com que o aluno assimile a informação e que a integre como mais uma experiência de saber.



## **Capítulo I – Contexto teórico**

### ***1-O conceito “jogo”***

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou xadrez...Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças” (KISHIMOTO: 1997, 13).

É comum ouvir-se dizer que jogar é brincar. Neste sentido, tentei perceber o que era o jogo para alguns jovens e crianças. Para isso, pedi a vinte pessoas para definir, numa só palavra o conceito de “jogo”. Depois de as ouvir atentamente, e anotar os resultados obtive seis conceitos diferentes: brincar, divertir, competir, lazer, futebol e passatempo. Tornou-se, desde logo claro para mim que a palavra “jogo”, tal como defendem vários autores pode ter vários significados.

Assim, não é fácil explicar o conceito “jogo”. Etimologicamente, a palavra “jogo” deriva do latim *jocus* e significa entretenimento. Trata-se de uma atividade que tem como finalidade divertir, alegrar e dar prazer. Desta forma, o jogo pode ser considerado uma atividade natural, mas simultaneamente sujeita a regras e com uma finalidade ou objetivo.

Por conseguinte, importa analisar o que pensam alguns autores sobre o conceito de jogo, uma vez que este foi um conceito estudado por alguns teóricos, como por exemplo: Huinzinga, Macedo, Friedman, Ferran, entre outros.

Huizinga, através de características que assinala, apresenta a sua própria definição de jogo: “acción u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de determinados límites fijos de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas voluntariamente aceptadas pero absolutamente obligatorias, que lleva su fin en sí misma y va acompañada por una sensación de tensión y fruición mas la conciencia de ser algo “distinto” de la “vida ordinaria” (HUIZINGA: 1943, 45).

De acordo com Macedo, “o jogo é uma actividade delimitada porque permite a combinação do espaço e tempo; incerta porque não se tem a certeza do resultado; improdutiva porque não há intenção de gerar ganhos ou bens materiais; regulamentada, porque está sujeita às suas próprias regras; fictícia porque trabalha com o irreal. A natureza lúdica, divertida, alegre e que se sustenta pelo simples prazer funcional são atributos do jogo” (MACEDO apud MOTA: 2009, 20).

Importa, também, referir que segundo o ponto de vista de Pierre Ferran “jogo é uma componente essencial da vida dos homens: em todas as épocas existem múltiplos jogos que excitam as paixões humanas” (FERRAN, MARIET e PORCHER: 1979, 9). Já para Friedman, o “jogo é, pois, um “quebra-cabeças” (FRIEDMAN: 1996, 20), mas uma atividade real, uma ação verdadeira, como meio de socialização para uma criança.

Segundo Ferran, Mariet e Porcher “o termo do jogo é sempre uma forma de vitória, de resultado atingido para o qual tendia o esforço do jogador.” (FERRAN, MARIET e PORCHER: 1979, 25). Estes autores referem que “o jogo é sempre uma *instauração*, o começo e a produção de um tempo particular graças ao qual o jogador escapa às pressões do quotidiano. Isso explica, por exemplo, que a criança jogue muitas vezes contra qualquer coisa, para se vingar de uma sorte desfavorável” (FERRAN, MARIET e PORCHER: 1979, 21).

Piaget foi outro dos autores que se debruçou sobre este conceito. Para ele, o “jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o facto de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo” (PIAGET: 1975, 158).

Do ponto de vista de Julia, “o jogo é uma entidade sem definição, pois, o ser que joga está buscando prazer, algo além do que simplesmente sobreviver. Por isso é que o jogo não tem definição. Pois se para definir "o ser" já é necessário um empenho significativo, definir "a busca de prazer não-material do ser" torna-se uma tarefa impossível” (JULIA: 1996, 7).

Acrescenta-se ainda o que diz Soares: “Jogo é o resultado de interações linguísticas diversas em termos de características e ações lúdicas, ou seja, actividades lúdicas que implicam no prazer, no divertimento, na liberdade e na voluntariedade, que contenham um sistema de regras claras e explícitas e que tenham um lugar delimitado onde possa agir: um espaço ou um brinquedo” (SOARES: 2008, 3).

Assim, depois da análise de várias fontes com o intuito de chegar à noção de “jogo” pode-se concluir que se trata de um conceito amplo acrescentando alguma dificuldade em defini-lo. Tal como afirmou Kishimoto “o que oferece dificuldade para o conceito de jogo é o emprego de vários termos como sinónimos. Jogo, brinquedo e brincadeira têm sido utilizados com o mesmo significado” (KISHIMOTO: 1996).

O investigador Huizinga (1971), por seu turno, considera que o jogo é anterior à própria cultura dado que esta exige sempre a existência de uma sociedade. Desta forma, e ainda de acordo com o mesmo autor, o jogo é encarado como alicerce do pensamento, da capacidade do sujeito se descobrir a si próprio, podendo experimentar, modificar o mundo imaginário do próprio jogo.

Huizinga dá muita importância ao jogo, atribuindo-lhe um papel central e saliente, de tal forma que chega a equipará-lo à importância do raciocínio que diz respeito ao “Homo Sapiens” e “Homo Faber”. Assim sendo, o que fica a faltar é o “Homo Ludens”. Neste sentido, seguindo a mesma linha de pensamento, a própria cultura assemelha-se em alguns aspetos ao jogo, chegando mesmo a considerar que a cultura nasce com o nascer do jogo.

Assim sendo, estes autores associam o jogo ao Homem, à sua própria natureza, e atribuem ao jogo um papel preponderante do ponto de vista cultural.

Salienta-se que, na Psicologia, o jogo surge como elemento fundamental para equilíbrio afetivo e mental, dada a sua importância no desenvolvimento da pessoa.

## **2. Jogo e Educação**

“Na actividade de jogar, o ensino encontra tudo o que constitui a própria criança como ser complexo, simultaneamente inacabado e transbordante de potencialidades” (FERRAN, MARIET e PORCHER: 1979, 26-27).

Nos dias de hoje, muito se diz sobre a utilidade dos jogos na escola. Questiona-se, então, o que é o jogo educativo. Assim, pode-se dizer que é a relação entre o jogo e a educação, ou seja, o jogo desenvolvido em ambiente escolar. Efetivamente, o jogo pode ser utilizado para a abordagem de conteúdos, mais ou menos difíceis, e como uma solução para a aprendizagem dos alunos.

Para Dohme, “o jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autónoma o relacionamento social” (DOHME: 2003, 87) ajudando ao desenvolvimento e aprendizagem de atitudes de cooperação com os seus colegas.

Na obra de Y. Tornero, pode-se verificar que várias perspetivas sobre o jogo educativo foram surgindo ao longo dos tempos. Poderemos salientar, desde já, o que dizia o filósofo Platão, que considerava que o “cidadão patrão” era o que conseguiria aliar a educação do corpo com a mente (“mente sã em corpo sã”) (TORNERO: 2009, 6-7). “El hombre no es más que un juguete inventado por la divinidad; por tanto, es preciso aceptar esa misión y que todo hombre o mujer pasen su vida jugando los juegos más hermosos que puedan ser” (TORNERO: 2009, 6).

Ainda de acordo com o mesmo filósofo, este pensava que jogar era importante para os mais novos, não havendo meio melhor para inserir a juventude no estudo da filosofia, da dialética e da cultura. Em suma, o jogo é um recurso para a vida do Homem, para todas as sociedades, é um instrumento de formação e de instrução. Jogar é uma atividade enriquecedora e eficaz que dá resposta às lacunas intelectuais lúdicas e até afetivas, espicaçando até a própria vida social e contribuindo profundamente para o conhecimento.

De salientar que o jogo se separa da vida diária, pois no jogo encontramos micro espaços com características próprias e bem claras. No jogo, os participantes estabelecem

um compromisso que só é válido durante o jogo, contudo, a vivência do jogo pode ter consequências positivas no mundo real.

O caso do jogo no processo pedagógico alia o divertimento à aprendizagem, tal como refere Lopes (2001, 23). De acordo com o mesmo autor é muito enriquecedor e estimulante aprender através do lúdico, quer para mais novos, quer para os mais velhos. O jogo é algo acessível a todos e isso traduz-se num maior interesse, numa maior concentração do sujeito no processo. Por isso, mais estimulante é a confecção do próprio jogo.

### ***3. Pedagogia do jogo***

“Desde que a escola existe, pedagogos se revoltam contra as notas e querem colocar a avaliação mais ao serviço do aluno do que do sistema. Essas evidências são incessantemente redescobertas, a cada geração crê-se que “nada mais será como antes”. O que não impede a seguinte de seguir o mesmo caminho e de sofrer as mesmas desilusões” (PERRENOUD: 1999, 10).

O jogo, do ponto de vista pedagógico, desvaloriza o conhecimento, valorizando o ensino. Trata-se de um modelo educacional ocidental, baseado na repartição e contrária à crítica e à participação. Freire (2005) explicita alguns aspetos sobre o docente e sobre as suas práticas no contexto pedagógico. Neste sentido, considera-se que uma aula não termina quando acontece, pois mais que ensinar conteúdos é ensinar a ser, ensinar a viver tal como ele próprio refere “ensinar para a vida”.

De facto, o jogo, o lado lúdico na sala de aula, influi positivamente nos próprios discentes, pois há um fascínio grande por esse género de atividades, menos tradicionais, mais livres e que propiciam momentos de maior desconcentração, sem esquecer o objetivo primordial que é o conhecimento.

Estas experiências lúdicas exercem sobre os alunos um fascínio muito grande e surgem como algo desafiador e mais interessante que outras atividades mais tradicionais. Segundo Ausubel (1978, 41), o aluno tem a possibilidade de realizar uma atividade significativa, ou seja, consegue aliar o novo conteúdo à sua estrutura cognitiva, tornando-a mais rica e permitindo que seja usada posteriormente, no momento de outras aprendizagens. Desta forma, o aluno lembrará mais facilmente o que aprendeu. As experiências que os alunos viveram, os seus interesses, funcionam como um “motor” que impele novas aprendizagens e novas práticas pedagógicas, que o próprio docente tenta encontrar como forma de estimular os seus aprendizes.

Desta forma, Valentim (2002) completa esta ideia quando refere que o “jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe

estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico”

O jogo é para uma criança uma necessidade. Kamii (1996, 27) considera que globalmente o jogo é “um conjunto de actividades às quais o organismo se entrega, principalmente pelo prazer da própria actividade.”

Para Piaget (1975), o jogo é a elaboração de conhecimento, com o acréscimo de se poder retirar prazer a partir do ato de jogar. Os alunos podem ser estimulados a potencializarem a sua inteligência e o espírito de iniciativa, dando resposta à sua curiosidade.

Na mesma linha de pensamento, Carneiro (1990) considera que o jogo é uma óptima estratégia a ser implementada na sala de aula pois fomenta a aprendizagem pela descoberta, ao mesmo tempo que desenvolve o interesse, a liberdade e a expressão de modo a motivar. Além disso, constrói a sua personalidade, baseada na sua individualidade, estimulando a autonomia e a compreensão do sujeito.

Paulo Freire refere na obra de Dias (1997) algumas virtudes e saberes que se devem contemplar aquando do trabalho com os alunos. Ensinar não se trata simplesmente de uma mera transmissão de conhecimento, mas também saber ouvir, respeitar as características individuais dos alunos e as suas dificuldades e conhecê-los bem. Deverá saber alargar e espicaçar a curiosidade, ser capaz de estabelecer limites e dar autonomia. Para Freire, os docentes aprendem através da implementação dos jogos, a noção de flexibilidade de autonomia e os aspetos da tomada de decisão.

A utilização do lúdico pode, assim, desenvolver os próprios saberes dos docentes. É de salientar que a utilização de jogos na sala de aula tem simultaneamente um papel educativo, ao mesmo tempo que também tem um papel lúdico. Os discentes gostam de jogar ao mesmo tempo que se auxilia o desenvolvimento de conhecimentos e de competências várias. Deste modo, o interesse do jogo reside na combinação deste dois aspetos. Outro aspeto interessante é o adiantado por Dohme (2003) que considera que o jogo, por mais simples que seja, promove sempre um sentido crítico. Segundo Maley e Duff (1986, 6) o jogo facilita as relações interpessoais, uniformizando comportamentos, através de relações empáticas quer horizontalmente aluno-aluno ou verticalmente aluno-professor.



Num clima menos formal, os discentes sentir-se-ão à vontade para se exprimirem e até para esclarecer dúvidas, recorrendo sempre ao lúdico, como forma de interacção entre os intervenientes e a aprendizagem.

Desta forma, os conteúdos ficam mais “próximos” dos alunos e os alunos sentem que são mais capazes e conseguem assimilar os conteúdos de forma mais informal, mas mais enraizada.

#### ***4-Benefícios e as limitações do jogo lúdico***

“Jogar é uma das actividades em que a criança pode agir e produzir os seus próprios conhecimentos” (PETTY: 1995, 11).

O jogo didático é, sem dúvida, um recurso pedagógico fundamental para a aprendizagem dos alunos. Contudo, tem que ser bem escolhido, apresentar qualidade e sem nunca esquecer o seu objetivo. No entanto, não existem só potencialidades, há também algumas limitações.

No que diz respeito aos benefícios, podemos dizer que são exercícios e que mantêm a mente ocupada. Por outro lado, o jogo permite desenvolver a imaginação e contribui para o processo ensino-aprendizagem. Segundo Huizinga: “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e desenvolve” (HUIZINGA: 1990, 7). Nesta linha de pensamento, poder-se-á dizer que o jogo proporciona um ambiente agradável e de motivação.

Alguns autores consideram, também, que o jogo permite uma aprendizagem vivencial, uma vez que através dele o jogador analisa e retira aprendizagem do próprio jogo.

Segundo Rizzo (1999), outro dos benefícios do jogo é que desenvolve a atenção, a disciplina, o autocontrole, o respeito pelas regras e habilidades preceptivas e motoras no que diz respeito a cada tipo de jogo oferecido.

Importa referir que os benefícios e os limites do jogo não se resumem apenas ao grau de especialização, mas também ao perfil dos sujeitos envolvidos e as características da situação. Acrescenta-se, ainda, o perfil sociocultural e escolar dos alunos, as características da escola, a originalidade, a formação intelectual e pedagógica de cada docente e os próprios conteúdos que se pretendem abordar.

O jogador, ao participar no desafio, tem como objetivo ganhar, ele quer provar que consegue e que é melhor do que os outros. O medo de errar é também importante, quer a nível psicológico quer no ensino-aprendizagem. Os alunos ao vencerem este medo podem tornar-se pessoas mais interessadas na vida escolar, trata-se, por isso, de mais um benefício.

No que diz respeito às limitações, o facto de hoje em dia ser muito fácil aceder aos jogos faz com que os alunos não adiram rapidamente a estas atividades como antigamente por não serem consideradas inovadoras e interessantes. Desta forma, em vez de motivar, se não forem devidamente preparados, os jogos podem ser foco de distração dos alunos.

Grando (2001, 31-32) elencou um conjunto de vantagens e desvantagens que podem ser observadas no quadro seguinte.

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>(re) significação de conceitos</b> já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;</li> <li>- <b>introdução e desenvolvimento de conceitos</b> de difícil compreensão;</li> <li>- desenvolvimento de <b>estratégias de resolução de problemas</b> (desafio dos jogos);</li> <li>- aprender a <b>tomar decisões</b> e saber <b>avaliá-las</b>;</li> <li>- <b>significação</b> para conceitos aparentemente incompreensíveis;</li> <li>- propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (<b>interdisciplinaridade</b>);</li> <li>- o jogo requer a <b>participação activa do aluno</b> na <b>construção</b> do seu próprio <b>conhecimento</b>;</li> <li>- o jogo favorece a <b>integração social</b> entre os alunos e a consciencialização do <b>trabalho em grupo</b>;</li> <li>- a utilização dos jogos é um factor de <b>interesse</b> para os alunos;</li> <li>- dentro de outras coisas, o jogo favorece</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um <b>carácter puramente aleatório</b>, tornando-se um <b>“apêndice” em sala de aula</b>. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, <b>sem saber porque jogam</b>;</li> <li>- o <b>tempo gasto</b> com as actividades de jogo na sala de aula <b>é maior</b> e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;</li> <li>- as <b>falsas concepções</b> de que se devem <b>ensinar todos os conceitos através do jogo</b>. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros casinos, também sem sentido algum para o aluno;</li> <li>- a <b>perda da “ludicidade” do jogo</b> pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;</li> <li>- a <b>coerção do professor</b>, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, <b>destruindo a voluntariedade</b> pertencente</li> </ul>

<p>o desenvolvimento da <b>criatividade</b>, do <b>senso crítico</b>, da <b>participação</b>, da <b>competição</b> “sadia”, da <b>observação</b>, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do <b>prazer em aprender</b>;</p> <p>- as actividades com jogos podem ser utilizadas para desenvolver habilidades de que os alunos necessitam. É útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;</p> <p>- as actividades com jogos permitem ao professor identificar e diagnosticar algumas dificuldades dos alunos.</p>	<p>à natureza do jogo;</p> <p>- a dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Quadro 1-** As vantagens e desvantagens do uso dos jogos (GRANDO: 2001, 31-32)

Para Baretta (2006, 2), quando se implementam atividades lúdicas forma-se um ambiente de trabalho onde é possível que o discente se torne confiante e capaz de se integrar automaticamente no processo de aprendizagem. O jogo propicia o desenvolvimento cognitivo, pois pressupõe esforço mental por parte do aluno, ao mesmo tempo que se diverte. O jogo promove também a interação entre alunos e docente.

O aluno caracteriza-se pelas suas particularidades, pela sua personalidade e pelos seus próprios defeitos. O jogo possibilita aprender e estimular a criatividade, tal como referem Garfella e Lopez Martín (1999, 22). Estes autores explicam as vertentes fundamentais do jogo, tais como permitir aprendizagem, ao mesmo tempo que desenvolve a criatividade.

Em suma, dentro das vantagens podemos enquadrar a interdisciplinaridade, as tomadas de decisão, a integração social, o trabalho cooperativo, o desenvolvimento da criatividade, a observação, o sentido crítico, entre outros.

Por outro lado, as vantagens não são apenas para o aluno. Para o professor é uma vantagem a possibilidade de trabalhar com os alunos diferentes níveis e fazer comparações entre eles, diagnosticando, assim, melhor as suas dificuldades.

No que diz respeito às desvantagens, estas podem ser reduzidas se o docente tiver algumas preocupações, nomeadamente, ao nível da planificação do jogo. No entanto, podem-se enumerar algumas como, por exemplo, a utilização do jogo sem que haja um objetivo, a utilização dos jogos para ensinar todos os conteúdos. De facto, perder-se-ia o interesse, bem como o tempo despendido, pois pode prejudicar a abordagem de outros conteúdos importantes por parte do professor.

Neste sentido, o lúdico permite a participação, pois os alunos interagem e desenvolvem competências comunicativas, tal como referem Maley e Duff (1986, 12). Os jogos auxiliam o docente a tornar-se moderador do processo de ensino-aprendizagem, proporcionando, assim, um grupo de trabalho ativo.

Há, no entanto, ainda uma grande desvalorização no jogo no processo de ensino-aprendizagem, dado que há, no universo docente, ainda muitos professores que consideram o jogo como sinónimo de brincadeira, não lhe atribuindo, qualquer valor. Porém, tal pode não ser justo, visto que para que o jogo seja eficaz é necessário que se reflita bastante sobre o jogo e que se sigam alguns critérios para que se atinjam objetivos.

Ora, da mesma opinião, Freire (2005) sugere o jogo, de diferentes formas, como meio para dar uma resposta às lacunas que podem existir, apoiando, assim, a aprendizagem.

Os alunos consideram o ensino expositivo demasiado desmotivante. Prensky (1998) pensa que o recurso aos jogos nas aulas pode ser uma alternativa a essa desmotivação. O mesmo autor propõe que a apresentação do jogo é muito importante para o discente. No entanto, é de salientar que o jogo é uma pedra importante no desenvolvimento da aprendizagem.

Assim sendo, o autor considera que é necessário que o espaço onde se desenvolve o jogo seja agradável e tenha boas condições para o desenrolar da imaginação dos alunos. Caso se trate de crianças, os grupos deverão propiciar novas formas de

expressão, onde será possível ter atitudes que estão interditas numa aula de ensino tradicional.

Os momentos de jogo deverão criar um ambiente onde possa surgir diálogo sobre o que se está a trabalhar. O diálogo entre professor e discentes pode demonstrar a forma como o raciocínio é elaborado e sobre as estratégias que podem ser implementadas para resolver os problemas.

Participando no jogo, todos podem ter um papel ativo, respeitando os mais tímidos e proporcionando alternativas para ultrapassar essa timidez, nomeadamente podem ser observadores dos parceiros de jogo, júri ou coordenadores das atividades (GRANDO: 2001, 50).

Também Yolanda Tornero (2009) sintetiza algumas vantagens na realização do jogo: “jogo é uma ferramenta que permite desinibir; estimula o desenvolvimento cognitivo; facilita as relações interpessoais e em grupo, beneficia a aprendizagem significativa e a criatividade; favorece a aprendizagem de gramática; estabelece motivação e vínculo entre ensino e necessidade; assegura a participação; permite uma direta reflexão sobre a aprendizagem adquirida e atenua possíveis conflitos.

Além disso, através do jogo, os mais tímidos desinibem-se e promove-se um ambiente de maior convívio, cumplicidade e cooperação. Para a mesma autora, outra das desvantagens do jogo é que este pode criar na sala de aula algum ruído, mas que é inevitável, pois através da partilha de ideias pode-se chegar a boas conclusões. O ruído deve ser aceite como algo positivo e construtor, que de alguma maneira envolve e motiva para o jogo (GRANDO: 2001).

### ***5-O papel do jogo como recurso didático.***

“Nos jogos educativos, informáticos ou de simulação, a própria noção de jogo educativo costuma basear-se num equívoco. Certamente a criança, como o adulto, aprende, cria e descobre seu universo mediante esta atividade livre do espírito que são os jogos: mas isso não significa que se possa instruir pelos jogos quando bem se entenda. Um jogo educativo, como qualquer outro, não acarreta automaticamente o lúdico (...) Ou se instrui a criança ou se deixa que ela brinque livremente (...) Toda a tentativa de instruir, doutrinar ou informar mediante o lúdico está fadada ao fracasso, porque contraria a própria essência dos jogos.” (BOUSQUET: 1991, 7)

Por vezes, os discentes apresentam dificuldades de adaptação a alguns métodos de ensino. Esta dificuldade poderá ser ultrapassada através da forma como os conteúdos se articulam no processo ensino-aprendizagem.

Por outro lado, os alunos não detêm métodos de estudo que se coadunem com os conteúdos lecionados. No entanto, estas dificuldades podem ser minimizadas recorrendo a um conjunto de atividades interessantes para os alunos como por exemplo os materiais devem ser bem organizados de modo a que o aluno queira aprender.

O jogo também poderá ser um recurso motivador para que os alunos considerem o processo pedagógico mais interessante. O jogo é um recurso fundamental para a criança e acarreta muitas consequências pedagógicas. É através dele que o aluno compreende alguns conteúdos que são apresentados pelo professor. Neste sentido, os materiais didáticos e os recursos metodológicos assumem um papel fundamental.

Segundo Piaget, é essencial a escolha de um jogo que possibilite a exploração do potencial dos alunos no desenvolvimento de todas as habilidades (raciocínio lógico e intuitivo). Assim, o professor tem o papel de transformar o jogo espontâneo em pedagógico.

Neste sentido, pretende-se dar especial atenção ao jogo pedagógico e didático. Assim, Moura define “o jogo pedagógico como aquele adoptado intencionalmente de modo a permitir tanto o desenvolvimento de um conceito (...) novo como a aplicação de outro já dominado pela criança” (MOURA: 1992, 53).

Segundo Borralho, o jogo perspectiva ao aluno o outro lado das questões, fomentando o diálogo e a argumentação. Além disso, possibilita a transição entre o que não é conhecido para o reconhecido, do que é dado para aquilo que é assimilado e, por isso adquirido (BORRALHO: 2005, 35).

Grando (2001, 40-41) considera que o docente tem de se guiar por sete momentos de jogo durante as atividades. Esses momentos distribuem-se da seguinte forma:

*1º Momento: Familiarização dos alunos com o material do jogo*

*2º Momento: Reconhecimento das regras*

*3º Momento: O “jogo pelo jogo” – jogar para garantir regras*

*4º Momento: Intervenção pedagógica verbal*

*5º Momento: Registo do jogo*

*6º Momento: Intervenção escrita*

*7º Momento: Jogar com competência*

No que concerne ao primeiro momento, os alunos contactam com o jogo, fazendo o reconhecimento dos objetos, como acontece com os pins e os dados.

O aluno deverá depois reconhecer as regras e estas devem ser transmitidas claramente ou recordadas de formas variadas como, por exemplo, lidas pelo professor, explicadas pelos discentes, fazer simulações para que todos compreendam as regras, entre outras.

No que diz respeito ao terceiro momento, este permite que os alunos joguem para assimilarem a regra. É importante o cumprimento das regras do jogo. Seguidamente, no quarto momento, o professor intervém verbalmente, levantando questões de modo a que os alunos reflitam as próprias jogadas. Posteriormente, procede-se ao registo da pontuação. Por último, analisa-se o jogo e as observações efetuadas.



Estes momentos são importantes para que o trabalho pedagógico seja estruturado e organizado quando se aplicam jogos nas aulas.

O jogo didático ajuda o ser humano a compreender a importância que o lúdico tem para o Homem. Através do jogo, o Homem insere-se na sociedade. Ora, quando se fala em jogo fala-se em conhecimento, utilidade para os alunos e não se pode encarar apenas como passatempo.

Pode-se acrescentar que o participante do jogo constrói-se a si próprio. O jogo deverá ter características essenciais, como são exemplo a exploração, a competição e a socialização (FERRAN, MARIET e PORCHER: 1979, 22-25).

Ao jogar, os alunos estão a competir, o que permitirá ao jogador ultrapassar dificuldades e desenvolver várias capacidades quer afetivas, intelectuais ou psicossociais.

Desta forma, como se aprende através da experimentação, há uma maior sensibilização educativa para a aprendizagem. Tal como Cunha (2001, 14) explica, é muito importante que haja uma hora de aplicação de jogos na sala de aula e, por isso, é necessário ter uma ideia objetiva do que se pretende explorar e a forma como se vai fazê-lo.

O ato de jogar, a tal brincadeira, possibilita que, de uma forma descontraída, se construa conhecimento e se promova autonomia. Rego (2000, 79) pensa que o uso do jogo promove o desafio e estimula a vertente intelectual dos discentes. Desta forma, o jogo pelo jogo é uma situação estruturada sem grande importância. No jogo como recurso didático, o aluno relaciona a teoria com a prática fazendo com que o ensino-aprendizagem seja mais importante.

Posto isto, os jogos na sala de aula devem ser utilizados como métodos pedagógicos com um objetivo e devem ser planeados pelos professores para que a aprendizagem se torne acessível.

É de salientar, todavia, que a utilização dos jogos na sala de aula não é algo inovador, nem recente. Porém, trata-se de um instrumento que se adequa a uma educação multidisciplinar e motivadora e consigna alguns ideais previstos pela escola, renovando-a.

O recurso ao jogo didático potencializa a aproximação entre o docente e os alunos tornando-se num mecanismo interessante e enriquecedor para o processo ensino aprendizagem.

Através do jogo, é possível criar um ambiente agradável pois há colaboração, apoio mútuo no sentido de ultrapassar dificuldades. O jogo liberta de certa forma, algumas tensões, promove a criatividade e a espontaneidade ao mesmo tempo que desenvolve habilidades. Além disso, os discentes jogam voluntariamente, por gosto e não por imposição obrigatória.

Com base nas ideias de Borralho (2005, 29), o jogo pode ser uma ponte, isto é, um elo de ligação entre a aventura e a autoridade, lúdico e a aprendizagem. O jogo permite por isso, ensinar e apresentar a visão dos participantes. Todavia, para que a aprendizagem aconteça realmente é importante considerar que todos os elementos intervenientes da aprendizagem passem a ser considerados e não se restringir a bens materiais.

Desta forma, os jogos podem ser encarados como alternativas pertinentes e positivas aos obstáculos inerentes à prática pedagógica. Por outro lado, outro aspeto a salientar é a relação de tensão que existe no jogo, ou seja, o jogador faz um esforço para vencer. A descoberta, a experimentação de histórias, o dinamismo são implicações decorrentes do jogo e que poderão proporcionar maior segurança e autonomia (AREZ e NETO: 2000).

Paralelamente, a aplicação do jogo no contexto pedagógico pode proporcionar uma maior interação entre os alunos e entre alunos e professor e, assim, permitir um maior desenvolvimento dos alunos.

Já Huizinga (1943) dizia que o jogo deveria consignar um determinado objetivo anteriormente estabelecido para os alunos, de modo a que estes compreendam a sua utilidade e, ao mesmo tempo, coloquem a tónica no gosto pelo ato de jogar.

Assim sendo, os alunos deverão usufruir muito mais do próprio jogo do que da vitória. Quer-se com isto dizer, dar mais valor ao processo e menos ao produto. É de salientar, também, que o jogo visa atizar nos alunos o próprio conhecimento aprendido nas aulas e, assim, os discentes gostam mais das disciplinas. Para que isso aconteça é

imprescindível que os recursos didáticos sejam criativos e interessantes, de modo a cativar os discentes para o ensino-aprendizagem.

O jogo educativo não é exceção e deverá também ser criativo e motivante para que o aluno se sinta bem e interessado, num ambiente de aprendizagem complexo, mas enriquecedor. Ao mesmo tempo, o jogo diverte e permite a assimilação de conhecimentos.

Um dos autores que se debruçou pela importância do jogo para o ser humano foi John Huizinga. Este autor abordou o tema de forma muito intensa. O próprio refere no prólogo da sua obra intitulada *Homo Ludens. El juego como elemento de la historia*, que pretendeu, acima de tudo, aproximar dois conceitos muito importantes para qualquer sujeito, isto é, os conceitos de jogo e de cultura. Tendo em mente este objetivo, Huizinga presenteou-nos com temas que pretendiam entender o jogo como fenómeno cultural “naturaleza y significación del juego como fenómeno cultural, Juego y competencia como funciones creadores de cultura. El elemento lúdico en la cultura actual” apresentando a sua visão do papel do jogo e do espírito do jogador na história das sociedades e das culturas (SILVA: 2010, 17).

Para Brenelli, como o jogo poderá ser um momento para refletir e pensar, então o aluno poderá desenvolver várias competências pois “organiza e pratica as regras, elabora estratégias e cria procedimentos a fim de vencer as situações-problema desencadeadas pelo contexto lúdico. Aspetos afetivo-sociais e morais estão implícitos nos jogos, pelo facto de exigir relações de reciprocidade, cooperação, respeito mútuo. Relações espaço-temporais e causais estão presentes na medida em que a criança coordena e estabelece relações entre suas jogadas e a do adversário” (BRENELLI: 2001, 178).

Uma vez que o jogo é um meio antigo de comunicação é importante que se aplique na aquisição de conhecimento. Daí a grande importância que se dá ao jogo em contexto educativo quer para docentes, quer para discentes. Também a capacidade cognitiva dos alunos pode ser melhorada dado que ambientes motivadores promovem um maior desenvolvimento intelectual.

Já segundo Fetcher (1971) um jogo define-se de acordo com as seguintes características: existência de jogadores, regras, resultados, recursos entre outros.

Huizinga (1943, 17-25) enumera uma série de características do jogo.

“- ocorre dentro de limites de tempo e de espaço, o que não acontece na vida real”;

“- há a possibilidade de se repetir ou melhor, reproduzir-se e propagar-se. Neste sentido, poder-se-á até afirmar que esta estratégia favorece a aprendizagem quer de estruturas quer de léxico dado o seu carácter efectivamente repetitivo”;

“- é um acto voluntário, nunca constituindo um dever ou uma obrigação moral. Se fosse um dever ou uma obrigação, o prazer e a liberdade tão procurados não surgiriam, logo um dos objectivos do jogo seria aniquilado”;

“- o mundo “habitual” do quotidiano é posto de parte momentaneamente, surgindo um mundo novo, distante do ambiente diário, que permitirá à criança repousar”;

“-“alimenta-se” da tensão”.

Em suma, o jogo tem de ter algumas características essenciais: o cenário, os papéis, as regras e o sistema de tabulação. Os papéis do jogo poderão ser estruturados ou desestruturados. No que diz respeito ao cenário, este deve ter um ambiente acolhedor. As regras do jogo devem ser objetivas, concisas e claras. Elas devem aferir bem os limites (o que pode e não pode ser feito). O sistema de tabulação diz respeito ao registo do desenvolvimento do jogo.

Segundo Kishimoto, (2003, 46-47) “jogar com a realidade” significa que o jogo simbólico constitui a base da aquisição de conhecimento e da construção do próprio pensamento,

Desta forma, fica clara a ideia de que quanto mais de acordo estiverem os materiais relativamente ao contexto pedagógico, melhor serão os resultados didáticos que poderão daí advir.

## ***6-Planificação e avaliação das atividades lúdicas***

“Na perspectiva construtivista, a planificação passa pela criação de ambientes estimulantes que propiciem actividades que não são à partida previsíveis e que, para além disso, atendam à diversidade de situações e aos diferentes pontos de partida dos alunos. Isso pressupõe prever actividades que apresentem os conteúdos de forma a tornarem-se significativos e funcionais para os alunos, ou sejam desafiantes e lhes provoquem conflitos cognitivos, ajudando-os a desenvolver competências de aprender a aprender” (Braga, 2004, p. 27).

“Para outros, avaliação é peça-chave do sistema instrutivo” (ZABALZA: 1992, 219).

É fundamental para os docentes criar um bom ambiente na sala de aula que leve à aprendizagem. Para isso, têm que pensar previamente no que “querem que aconteça, com quem vai acontecer, quando vai acontecer e como vai acontecer” (Marques, 2001, p. 59).

Para Maria Proença, “a planificação do ensino é uma necessidade decorrente da concepção do processo didáctico como uma acção cientificamente conduzida para alcançar determinadas finalidades educativas” (PROENÇA: 1990, 140).

A mesma autora considera que “a planificação será sempre um marco de referência necessário para o professor verificar até onde chegou e o que lhe falta ainda alcançar” (PROENÇA: 1990, 150).

Acrescenta-se, ainda, que “a planificação é uma actividade prática que permite organizar e contextualizar a acção didáctica. O professor, ao planificar, vai reunir os vários elementos didácticos que o vão ajudar a estruturar o processo de ensino-aprendizagem” (PACHECO: 2001, 14).

No que concerne à planificação, importa ressaltar que esta implica que se tenha em conta os intervenientes, isto é, professor, alunos e escola. Destes, salienta-se o

professor, pois é ele que tem a tarefa de adequar as atividades tendo em vista o sucesso dos alunos.

Quando existem objetivos e estes são enunciados com nitidez é mais fácil para o professor escolher as actividades: “objectivos bem definidos ajudam a clarificar o que queremos que os alunos aprendam e proporcionam uma forma de medir os progressos e identificar as dificuldades (MARQUES: 2001, 60).

Contudo, “um bom plano deve prever problemas que surgem e deve ter em conta os recursos e o tempo disponível” (MARQUES: 2001, 59).

Por outro lado, a avaliação é outros dos itens fundamentais que o professor deve ter em conta para o bom resultado da aprendizagem. Porém, “a avaliação converteu-se, no seio dos usuais modelos de ensino, num autêntico campo de confrontação” (ZABALZA: 1992, 219).

Alguns autores consideram que ela é peça fundamental para conseguir um bom ambiente na sala de aula, mas para outros é considerado como “repressiva, é um instrumento de poder (...) reflecte um estilo conservador e autoritário de ensinar, provocam muitos efeitos negativos na personalidade e desenvolvimento intelectual das crianças” (ZABALZA: 1992, 219).

A avaliação é um processo, não um fim, ou seja, deve acompanhar a aprendizagem do aluno. As técnicas de avaliação referem-se ao conjunto de instrumentos, recursos, situações e procedimentos que intervém.

No entanto, o centro da avaliação é o discente, tendo sempre em vista a aquisição de conhecimento, a melhoria da aprendizagem e o seu desempenho. É esta a missão da avaliação. Por isso, é muito importante que se avalie os recursos, as estratégias, nomeadamente, ao nível da sua pertinência e eficácia. Ora, o jogo pode servir como mecanismo de avaliação do processo avaliativo, permitindo ao docente saber os resultados ou se deve ser melhorado.

Abascal (2010, 51) considera que quando uma atividade é avaliada, o aluno empenha-se mais, pois vai saber como foi o seu desempenho. De facto, a atenção é maior, o cuidado é maior quando o trabalho é avaliado, pois será de alguma forma quantificado.

A avaliação dos próprios discentes serve para que se afira qual o grau de interesse que um jogo didático consegue despertar nos alunos e que efeito terá no processo ensino-aprendizagem. Daí se avalia também o sucesso ou insucesso na atividade.

## 7. O estado da arte

“Quando joga, a criança descobre a importância de valorizar a antecipação, o planeamento, o pensar antes de agir. Por sentir-se desafiada, aprende a persistir, aprimora-se e melhora seu desempenho, não mais apenas como uma solicitação externa, mas principalmente, como um desejo próprio de autossuperação, porque quer ganhar a partida” (PETTY: 1995, 5)

É importante salientar que considere este tema pertinente, uma vez que não encontrei referências bibliográficas que dissessem respeito à aplicação do jogo didático nas aulas das disciplinas de História e Geografia.

Por outro lado, há vários estudos dedicados à aplicação do jogo educativo no contexto ensino-aprendizagem de várias disciplinas, particularmente, ao ensino das línguas (materna ou estrangeira) ou da Matemática.

Saliento, então, dois ou três trabalhos que se debruçaram sobre esta temática, tais como: Silva (2010) – *A Importância do jogo dramático nas aulas de língua*; Borralho (2005) -*O jogo no espaço fechado da sala de aula*; Sousa (2012) *O recurso ao jogo lúdico no ensino de ELE*; Marques (2009) - *Utilização pedagógica do jogo – Estudo de caso*.

Passo a referir alguns dos estudos realizados sobre esta temática. Vera Silva (2010) salientou a importância do jogo dramático nas aulas de Língua Estrangeira e Materna e dedicou-se à análise da aplicação prática de jogos dramáticos em contexto de sala de aula. Esta autora pretendeu explicar a importância do jogo dramático como recurso pedagógico na aprendizagem das línguas.

Borralho (2005) também escreve um artigo onde se debruça sobre o jogo, mais precisamente “o jogo no espaço fechado da sala de aula”. Neste artigo faz um estudo sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento.



Outra autora que se dedicou ao tema foi Sílvia Sousa (2012). No seu estudo, aborda o recurso ao jogo lúdico no ensino de Espanhol, tendo por objetivo oferecer alternativas educativas ao ensino de Língua Espanhola que promovam não só o crescimento linguístico, proporcionando o desenvolvimento de atitudes cognitivas e morais favorecedoras do aperfeiçoamento do indivíduo na sua totalidade.

Esta autora propôs a utilização de jogos lúdicos na aula de ensino da língua estrangeira. No seu trabalho, esta autora apresenta jogos didáticos que ajudam na aprendizagem de vocabulário da Língua Espanhola, mostrando como se podem aprender conteúdos, ao mesmo tempo que se usufrui de algum divertimento. Conclui que, de facto, pode-se aprender de forma dinâmica e eficiente, atraindo a atenção dos alunos.

Patricia Marques (2009) fez um estudo de caso acerca da utilização pedagógica em duas turmas de nono ano. Este estudo de caso permitiu conhecer melhor a pedagogia de jogo na aprendizagem matemática. Na área de Psicologia Piaget, Vygotsky, Montessori, Decroly e Froebel foram teóricos que contribuíram também para esta temática. A partir das suas concepções, alguns autores, como Kamii (1996) e Huizinga (1990) procuram atividades cujas características podem ser inseridas na categoria do jogo. Huizinga (1990) considera que o jogo permite a civilização e que esta possa desenvolver. Para ele, o jogo está presente em quase tudo que acontece no mundo.

## **8. O jogo no contexto das disciplinas de História e Geografia**

“O jogo permite ainda assimilar mais experiências e dessa forma alargar a compreensão do mundo” (Currículo Nacional do Ensino Básico, 2001, p. 177).

“Cada homem tem em si um continente de carácter por descobrir. Feliz daquele que age como Colombo na sua própria alma” (J. Stephen).

As competências essenciais de Geografia e História começam a ser desenvolvidas logo nos primeiros anos de escolaridade, integradas na disciplina de Estudo do Meio. As disciplinas de Geografia e História autónomas surgem só no Terceiro Ciclo do Ensino Básico.

Através da Geografia, os discentes percebem o modo de vida das sociedades ajudando-as a perceber os espaços que os rodeiam, através da História conhecem um pouco das vivências de pessoas e alguns factos.

Assim segundo o Currículo Nacional do Ensino Básico, “a presença da História no currículo do ensino básico encontra a sua justificação maior e no sentido de que é através dela que o aluno constrói uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e em permanente mudança. A função do professor de História, enquanto agente que participa na construção do conhecimento histórico, é enquadrar o aluno no estabelecimento de referenciais fundamentais em que assenta essa tomada de consciência do tempo social, estimulando-o a construir o saber histórico através da expressão de “ideias históricas” na sua linguagem, desde os primeiros anos de escolaridade” (2001, 87). Este saber é construído de forma progressiva, tendo em conta as vivências experimentadas.

Ainda no mesmo documento, no que diz respeito à Geografia, esta “procura responder às questões que o Homem levanta sobre o meio físico e humano, utilizando diferentes escalas de análise” (2001, 107).

A Geografia dedica-se ao conhecimento de regiões e lugares, à compreensão de documentos cartográficos, bem como à resolução de alguns problemas no âmbito da investigação, quer na sala quer no seu exterior. Através da Geografia, os discentes contactam com outras culturas e sociedades, localizando-as e relacionando-as num espaço. Esta disciplina promove também a educação, quer seja para a educação individual, quer seja para a educação para o civismo e cidadania, alicerçada na educação ambiental. Neste âmbito, o ensino de Geografia, juntamente com o da História, está cada vez mais unido, daí que tenha uma função pedagógica aplicada, nomeadamente, no que diz respeito à capacidade de estimular e desenvolver a conceptualização do que é ser um “bom cidadão”.

Um grande número de alunos demonstra dificuldades na compreensão e sobretudo na assimilação de conteúdos abordados em contexto de sala de aula. Isto acontece tanto em Geografia como em História.

É comum ouvir-se da parte dos alunos que aquilo que se aprende nas aulas de Geografia e/ou nas aulas de História não tem utilidade nenhuma e que não precisarão daquilo para nada. Ora, tal facto acontece porque os alunos não conseguem transportar os saberes que adquiriram em contexto escolar para o seu próprio contexto, isto é, para a sua própria realidade. É nesta conjuntura que se tornou urgente encontrar soluções que colmassem esta desmotivação e dificuldade e que de alguma forma despertassem nos discentes o interesse que desaparecia.

Além disso, é importante também perceber o lugar da História e da Geografia no Currículo, salientando os objetivos que se pretendem alcançar no Programa destas disciplinas. Em termos de competências, quer na disciplina de Geografia, quer na disciplina de História, são desenvolvidas em três ciclos do Ensino Básico, por meio de várias experiências de aprendizagens, com o intuito de permitir aos discentes usufruir de atividades que visem desenvolver o saber pensar o espaço e o saber atuar no meio envolvente.

Vários estudiosos tentaram implementar mudanças no ensino tradicional, sobretudo ao nível da didática e da pedagogia. Neste sentido, embora a sociedade e o mundo tenham evoluído, a escola e as suas componentes demonstraram dificuldade em seguir o ritmo dessa mudança. Apesar de muito tentar há uma certa urgência de essa

mudança, na realidade pouco muda, ou se acontece de forma muito lenta. Para que essa mudança se faça num ritmo mais acelerado é imprescindível que se implemente um modelo moderno e dinâmico, de modo a que os discentes, ao mesmo tempo, compreendam e aprendam.

Assim, Perrenoud (1999) sugere que se deverá aplicar novos métodos quer ao nível do ensino, quer ao nível da aprendizagem. Neste contexto, o uso de jogos tem muita importância, pois visa não só a aprendizagem discente, ou seja, uma melhor compreensão dos conteúdos, mas contribui para o crescimento e desenvolvimento cognitivo e intelectual do aluno.

Desta forma, o docente de História e Geografia pode recorrer ao jogo na sala de aula. Este recurso pressupõe que o ensino-aprendizagem saia dos limites do ensino tradicional onde há uma exposição de conteúdos através da utilização do manual e do quadro. Por isso, através do jogo, o discente pode encarar a História e a Geografia como algo que pode, além de ser mais acessível, ser, também, mais simples.

O jogo poderá motivar um estudo envolvente. Cabe ao professor a tarefa de planificar e seleccionar os conteúdos mais adequados a serem abordados através do jogo educativo, retirando deles as maiores potencialidades, com a finalidade de explorar ideias ainda desconhecidas para os alunos. Simultaneamente a aprendizagem potencia-se em ambiente livre com prazer e diversão.

A aprendizagem ressalta e apoia o desenvolvimento intelectual de uma forma simples e eficiente. Não é nova esta necessidade, pois as novas técnicas motivam, chamam a atenção dos discentes para as disciplinas (História e Geografia) e criam condições para o sucesso escolar. O mais difícil, actualmente, é cativar o interesse do discente no seio da sala de aula, quanto mais o professor conseguir surpreender e motivar os alunos melhores resultados obterá. Por vezes o jogo pedagógico é uma alternativa viável que surpreende os alunos e os leva a colaborar nas aulas.

Quando se fala de jogo educativo, fala-se de um perspectiva ampla apenas salientando a aplicação do jogo no contexto educativo. Neste sentido, interessa agora focalizar a atenção para as disciplinas de História e Geografia. Em primeiro lugar, a disciplina de História é uma disciplina de cariz teórico que os alunos consideram aborrecida. Ora, assim sendo, os docentes foram fazendo face às dificuldades

implementando pequenos jogos dramáticos com intuito de recriar personagens históricas que viveram e tiveram importância do ponto de vista histórico.

No caso do ensino da História e Geografia um jogo de tabuleiro poderá ser um material de apoio e facilitador no despertar do interesse dos alunos. Na ótica de Schaeffer (2006) o jogo de grupo permite colaborar, ter consciência da soberania das regras.

Para Jiménez e Gaite “jogos de simulação são para a Geografia, e para as Ciências Sociais em geral, como as experiências de laboratório para as ciências experimentais. O Geógrafo não consegue reproduzir no laboratório os factos e fenómenos que estuda, o que reproduzem recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de carácter complexo, (...) sendo adequadas ao processo de ensino – aprendizagem” (JIMÉNEZ e GAITE: 1995, 83).

Este tipo de técnica torna-se pertinente para o ensino e aprendizagem da Geografia pois funciona como uma motivação e o aluno constrói o seu saber através da realização de várias e entusiasmantes experiências que quase sem se dar conta, vai desenvolvendo. É necessário que se procure sempre o novo, o inovador. Os jogos como contexto da Geografia vêm dar alento ao ensino e modificar os padrões estipulados, surgindo como uma boa alternativa para os docentes.

Assim sendo, o jogo educativo e a utilização do jogo em contexto pedagógico poderia ser um instrumento interessante e pertinente para aplicar no processo ensino-aprendizagem, concretamente nas aulas de Geografia e de História. Para isso, avaliar e propor jogos na sala de aula foi o primeiro passo e o que se seguiu foi a aplicação ao ensino da História e da Geografia. O jogo educativo cumpria por um lado o seu papel pedagógico, ao mesmo tempo servia de motor de motivação para a aprendizagem, como já foi referido anteriormente.

## **Capítulo II- Estudo de Caso: O jogo no ensino da História e da Geografia**

## ***1.Introdução - caso prático***

Este relatório surge como resultado de um trabalho de investigação realizado no âmbito do Mestrado em Ensino em História e Geografia e pretende ser uma reflexão pedagógica sobre a aplicação do jogo didático na sala de aula nestas mesmas disciplinas.

Neste capítulo, apresento o trabalho desenvolvido no terreno propriamente dito. Assim, considerei importante caracterizar o campo da investigação, nomeadamente, no que diz respeito à escola, aos instrumentos e aos procedimentos metodológicos bem como todos os passos inerentes a todo o processo de recolha de dados. Além disso, para que o estudo fique mais completo apresento a sua elaboração, respetivas regras de aplicação do jogo e posterior reflexão e análise dos resultados obtidos e conclusões.

Quando fiz as minhas primeiras observações nas turmas do 3ºciclo, notei que os alunos estavam motivados para aprender tanto História como Geografia, mas demonstravam dificuldades em adquirir conhecimentos e mobilizá-los em contexto de sala de aula. Neste sentido, a escolha deste tema prendeu-se, também, devido à necessidade que senti em ajudar os alunos com mais insucesso nas disciplinas. Aliado a este insucesso, não esqueci, no entanto, o desinteresse dos alunos na sala de aula e as dificuldades que por vezes enfrentam em relação a estas disciplinas.

No sentido de tentar solucionar estas dificuldades nos alunos e no sentido de tentar tornar as aulas mais produtivas, pensei adotar este recurso didático. Pretendi estimular diferentes aprendizagens aos meus alunos “*sentir tudo de todas as maneiras*” como dizia o heterónimo Álvaro Campos e aprender a interagir com tudo que os rodeia.

Neste sentido, e seguindo a linha de ideias de Quintas (2009, 13), “a utilização de jogos como recurso pedagógico na sala de aulas permite que os alunos adquiram e desenvolvam algumas competências”. Assim, para mim, o jogo permite explorar e desenvolver a competência comunicativa dos alunos, o jogo lúdico pode oferecer o espaço ideal para a construção e conhecimento de si próprio, assim como para o estabelecimento de uma relação de cooperação com o outro.

Este estudo de natureza quantitativa incidiu sobre os alunos do ensino básico do Terceiro Ciclo centrando-se em duas turmas do 7ºano, durante o ano letivo 2011/2012 na Escola Secundária Serafim Leite em São João da Madeira.

Neste sentido, para o meu estudo, constituí o seguinte objetivo: analisar a importância do jogo como consolidação dos conteúdos temáticos.

A meu ver, o jogo pode contribuir para a aprendizagem nas disciplinas de História e Geografia, bem como culturalmente os alunos poderão ficar mais enriquecidos. Em conjunto podem apoiar na formação da cidadania. O jogo, além de ser considerado uma fonte de saber pode promover a motivação dos alunos para a aprendizagem da Geografia e da História.

Efetivamente, quando se pensa em jogos é necessário ter em conta o conhecimento, a forma de funcionamento e a sua utilidade. O jogo surge como algo que pode auxiliar a compreensão dos conteúdos, isto é aproximar os conteúdos aos discentes estimulando e motivando para a aprendizagem.

Borrvalho (2005) considera que a aprendizagem surge da experiência e muitas vezes o próprio jogo já ensina. O jogo potencia uma interação entre os alunos, ativando o conhecimento aprendido nas aulas, o que levará os alunos a gostarem das disciplinas. Para que este interesse surja, é necessário que os jogos sejam criativos e cativem os alunos para o processo pedagógico.

Alem disso, a aprendizagem dos alunos através dos jogos poderá contribuir para a formação, para a cidadania, para o espírito crítico sobre os conteúdos. É evidente que a maior dificuldade dos discentes é a capacidade de reflexão, compreensão e interpretação de problemas, de textos e de resultados (PEREIRA: 2008).

Ora, é papel do professor procurar novas atitudes que auxiliem os alunos a superar dificuldades.



## **2- Jogo da Glória**

No estudo, utilizei um jogo de percurso, mais concretamente o *Jogo da Glória*. Este foi o jogo escolhido para ser utilizado neste relatório, uma vez que foi o tipo de jogo previamente seleccionado pelos alunos. Esta minha opção alicerçou-se, também, no estudo de Schmidt que considera que a eficaz difusão deste género de jogo foi a hipótese de utilizar jogos como estratégia e empregar no ensino (2009, 29).

Segundo este autor, o "Jogo da Glória", ou "Jogo do Ganso", ou "The Royal Game of Goose", ou "Game of Goose", ou "Jeu de l'oie", ou Jogo de Tabuleiro terá sido criado na Alemanha durante a Idade Média (possivelmente no séc. XV), mas acabou por se tornar conhecido, por volta do século XVI, em França. A nomenclatura "Jogo do Ganso", talvez tenha surgido do facto de, na Grécia, o ganso ser um animal sagrado.

O jogo ficou conhecido através Francesco de Médici, que chefiou a cidade de Florença, entre 1574 e 1587, e ofereceu a Felipe II de Espanha um exemplar. Este ficou admirado com as “inesperadas reviravoltas da sorte” que foram acontecendo durante o percurso do jogo. (SCHMIDT: 2009)

Ainda no estudo de Schmidt denominado *Jogo da Gloria: considerações sobre o projecto de graduação em poéticas visuais*, o tabuleiro mais antigo que se conhece tem data de 1640, e teria sido elaborado na cidade italiana de Veneza. Aos longos dos tempos houve poucas mudanças relativamente aos temas explorados. Em França, os tabuleiros tinham imagens relacionadas com a Revolução Francesa, como Napoleão, entre outras figuras históricas. Assim sendo, o tabuleiro não é uniforme, podendo variar de acordo com o propósito do tema do jogo.

Este tipo de jogo possui uma versão mais conhecida, com um circuito em espiral, constituído por 63 casas, que são percorridas de acordo com o lançamento de dois dados. Cada casa do percurso do jogo representa alegorias simbólicas da vida quotidiana da época.

As ilustrações representavam os perigos e as dificuldades (físicas e morais) do percurso de vida. Da mesma forma havia prémios e punições. Vence quem chegar primeiro ao fim do percurso. De salientar que chegar ao fim é o mesmo que atingir um objetivo, um fim e uma das razões da rápida difusão deste de tipo jogo foi a

possibilidade de usarem os tabuleiros como meios de publicidade política e religiosa, servindo assim, alguns interesses de quem os criou.

### ***3- Contexto da Escola***

Considerarei, também relevante, descrever física e afetivamente a escola onde se inserem as referidas turmas, assim como salientar alguns dos aspetos que considere relevantes do Projeto Educativo da Escola Secundaria Serafim Leite.

A Escola Secundária de Serafim Leite foi inaugurada no ano de 1958, situa-se na Rua Manuel Luís da Costa, em Fundo de Vila. Localiza-se na freguesia de São João da Madeira e pertence ao Distrito de Aveiro. Possuía em 2011 cerca de 21685 habitantes.

No que diz respeito ao espaço físico, pode-se considerar que a escola se encontra em bom estado e está bem organizada em três blocos.

Segundo os órgãos dirigentes escolares, o objetivo da escola é ocupar um lugar de referência no espaço da comunidade através de um projeto que lhe proporcione a identificação e o reconhecimento.

Os princípios definidos pelo Projeto Educativo de Escola passam pela autonomia, a gestão democrática comprometida com a comunidade, a defesa do meio ambiente, a maturação cívica e moral, ocupação dos tempos livres, a dignificação da pessoa humana e o progresso social.

No que concerne aos valores pretende-se desenvolver a democracia, a liberdade, a responsabilidade, a solidariedade, a abertura de espírito, a igualdade de direitos e oportunidades, a tolerância, a tradição cultural e o multiculturalismo.

Por outro lado, as finalidades propostas no Projeto Educativo de Escola “passam por desenvolver e formar todos os alunos em condições de igualdade de oportunidades no respeito pela diferença e autonomia de cada um, garantir a liberdade de aprender e ensinar, desenvolver um espírito de educação “para toda a vida”, baseado nos pilares educativos da UNESCO, aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver juntos, aprender a ser, mobilizar a Comunidade Educativa, alertando-a para a importância da sua participação no Projeto Educativo e para lhe inculcar mais credibilidade e legitimidade.

Em relação aos recursos humanos, o corpo docente desta escola é composto por cento e cinquenta elementos. No que concerne ao departamento de Geografia e de

História damos especial enfoque ao bom relacionamento social. O facto de ser uma escola já com 50 anos de existência contribui para que cerca de três quartos do pessoal docente pertença ao quadro da Escola Secundária Serafim Leite. Por este motivo, há uma grande ligação entre os professores e a escola, o que se reflete nas atividades que são desenvolvidas anualmente. Por outro lado, este facto permite que os professores possam acompanhar os seus alunos ao longo do ciclo de ensino, sendo este um dos critérios de distribuição de serviço que a escola tem seguido ao longo dos anos.

Relativamente à população não docente desta escola, esta é constituída por trinta funcionários auxiliares e sete funcionários administrativos, bem como um conjunto de serviços de apoio às atividades letivas.

Em termos de recursos físicos as salas de aula, onde se lecionam as disciplinas de Geografia e de História, encontram-se equipadas com computadores (um computador por dois alunos), quadros interativos e um conjunto de software de apoio à disciplina, para além de possuir televisor, leitor de cassetes/DVD, retroprojektor e *data show*, acesso à internet.

Para além do equipamento informático, beneficia também de mapas, atlas, globos, manuais escolares e de um conjunto de referências bibliográficas pertinentes para a disciplina. Possui uma biblioteca com uma vasta gama de recursos bibliográficos e audiovisuais, quadros interativos nas respetivas salas ligados à Internet, entre outros. Quanto às salas de aula, estas encontram-se bem equipadas no que se refere aos materiais audiovisuais (projetores multimédia, computadores com acesso à internet, quadros interativos).

#### ***4-As turmas***

Para colocar o meu estudo em prática recorri ao contributo de duas turmas do ensino básico, a turma do 7.º L e do 7.º H.

A turma do 7.º L é constituída por vinte alunos, nove do sexo feminino e onze do sexo masculino, cujas idades estão compreendidas entre os onze e os quinze, sendo a média de doze anos. Salienta-se de que nesta turma existem duas alunas com necessidades educativas especiais.

Importa, ainda, salientar que no que concerne a dificuldades foram detetadas as seguintes dificuldades na seleção e organização do material recolhido: dificuldade em cumprir prazos, fraca capacidade de concentração e autonomia demonstrada pela maioria dos alunos (são muito distraídos, faladores e barulhentos). Revelam ainda falta de estudo.

No que concerne ao 7.º H esta turma é constituída por vinte e cinco alunos, doze do sexo feminino e treze do sexo masculino, com idades compreendidas entre os onze e os catorze anos, sendo a idade mais frequente os doze anos.

Ao nível de dificuldades, esta turma revela dificuldades de participação ordenada dentro da sala de aula, falta de atenção e de concentração, dificuldade na interpretação de enunciados orais e escritos, dificuldade na estruturação lógica do pensamento, dificuldade na expressão oral e escrita.

### ***5-Instrumentos e procedimentos da metodologia aplicada***

Para a realização deste trabalho desenvolveu-se um estudo de caso, baseado numa análise quantitativa, em duas turmas do sétimo ano de uma escola pública, totalizando cerca de quarenta e quatro alunos.

Pretendeu-se com esta pesquisa saber se a utilização do jogo como recurso contribui para consolidação de conhecimentos de Geografia e História por parte dos alunos.

Como já foi dito, a minha proposta baseou-se numa reflexão pedagógica sobre o sucesso das atividades lúdicas em contexto de sala de aula e sobre o que estas podem oferecer ao processo de ensino-aprendizagem, nomeadamente no que diz respeito à aquisição e consolidação dos conteúdos, pois, a meu ver, os jogos podem ser utilizados como instrumentos de Avaliação Formativa

Para levar a cabo esta pesquisa, apresentei a proposta da aplicação do jogo na Escola Secundária Serafim Leite. Após várias conversas com a Coordenadora do Departamento de Ciências Sociais, a Professora Vanda Novais, cheguei à conclusão que seria bastante pertinente aplicar ambos, um jogo para cada uma das áreas disciplinares.

Na metodologia implementada neste trabalho empírico, elaboraram-se dois jogos e também duas fichas de trabalho, quer para os conteúdos de Geografia, quer para os conteúdos de História. Os conteúdos abordados visaram a avaliação da assimilação dos conhecimentos dos alunos. De acrescentar que a ficha de trabalho foi um instrumento de apoio para a comparação de resultados.

As escolhas das turmas foram feitas aleatoriamente, dentro das turmas atribuídas aos meus orientadores da Escola Serafim Leite. À turma do 7.º H foi aplicado o jogo didático utilizando conteúdos de História, esse jogo chamou-se de “Viagem no Tempo”. Na mesma turma, os alunos responderam a uma ficha de trabalho sobre conteúdos da disciplina de Geografia.

Por outro lado, o 7.º L realizou o jogo didático denominado de “Aventura pelo Mundo”, na disciplina de Geografia e uma ficha de trabalho, relativa a conhecimentos da disciplina da História.

Importa também referir que os temas que foram analisados na disciplina de História foram o tema B “A Herança do Mediterrâneo Antigo”, particularmente “Os Gregos do Século V a. C.”. No que diz respeito à disciplina da Geografia foi o tema “Meio Natural”, nomeadamente, o “Relevo” “Distribuição dos grandes conjuntos de relevo”.

Neste sentido, considerei pertinente analisar estas atividades como algo motivador para a aquisição de saberes de conteúdos e capacidades que ajudam o discente a agir, assimilando vários saberes. Para a construção do jogo tive em conta vários aspetos positivos que dizem respeito à prática pedagógica através dos jogos.

Deste modo, para que o jogo seja marcante e interessante para os alunos, a sua apresentação, constituído pelas imagens e cores, este instrumento deverá ser atrativo para chamar a atenção. Uma vez que o jogo foi construído por mim tive em consideração todas as características do jogo lúdico, ou seja, a exploração, competição e socialização. Assim, permite que os alunos cooperem explorando as suas descobertas.

Além disso, tentei explorar o lado competitivo o que permitia ao jogador ultrapassar as dificuldades desenvolvendo várias competências.

Por outro lado, estabeleci que cada jogo ia ter um percurso linear, porém com uma divisão sequencial construído com trinta e duas etapas distintas. Defini, também, que seria um percurso com perguntas e elaborei perguntas abertas e fechadas.

Desta forma, o jogo permite juntar o conhecimento à sorte o que estimula e motiva os alunos. Para isso é necessário conhecer quais são as componentes do jogo que lhe dão estrutura, questionando se analisamos as suas escolhas e atitudes durante o jogo.

Os materiais utilizados foram cartolinas, papel autocolante, impressora, imagens relativas a cada tema, tesoura, material de desgaste. A sua dimensão é de trinta centímetros por quarenta e dois centímetros. Importa ainda referir que os dois jogos têm as mesmas dimensões. O jogo é constituído por trinta e dois cartões, cinco pins e um dado.

Uma vez que o jogo foi desenvolvido por grupos, a cada um deles foi atribuído um porta-voz de cada grupo. Este fica responsável pelo pin da sua equipa. Ganha o grupo que primeiro atingir a “casa” número trinta e três.

O percurso de jogador é determinado por suas próprias respostas às perguntas e pelos números sorteados pelo dado. O dado é sempre jogado, com exceção das casas que tenham indicações obrigatórias sem uso do dado. No jogo as dificuldades são representadas pelos perigos de cada “casa”. Responder corretamente às questões tem como maior objetivo que os alunos consolidem e assimilem os conteúdos.

No que diz respeito às regras do jogo, elas são bem simples e foram aplicadas as seguintes:

- Máximo de 25 participantes ou 5 grupos;
- Joga em primeiro lugar o participante (ou grupo) que obtiver mais pontos no primeiro lançamento do dado;
- Devem ser respeitadas as penalidades e prémios presentes ao longo do jogo;
- Vence o participante ou jogador que chegar em primeiro lugar à última casa, mais precisamente a número trinta e dois;
- Caso errem a questão correspondente voltam à “casa” anterior. Se acertarem permanecem na mesma “casa”.

Salienta-se o facto de os jogadores terem de estar atentos ao número sorteado no dado.

De seguida, apresento duas fotografias dos jogos apresentados aos alunos.





Figura 1: Jogo Didático de História

Seguem em anexo os cartões com as questões de cada um dos jogos. (ver anexo 1).



Figura 2: Jogo Didático de Geografia







## ***6-Aplicação do jogo***

O jogo didático foi aplicado no ano letivo 2011/2012, durante o segundo e terceiro período. Antes do início da aula, organizei a sala de modo a que esta ficasse preparada para a recepção aos alunos e de uma forma que fosse possível a aplicação do jogo. Assim, a sala de aula estava organizada de modo a que todos os grupos se reunissem em redor de um conjunto de mesas no centro da sala, de maneira a cada grupo ficar em redor das mesmas com o respetivo jogo, isto aconteceu quer na aula de História quer na aula de Geografia.

No dia da realização do jogo, a professora juntamente com os alunos constituiu os grupos. O critério que foi utilizado para a escolha dos grupos foi a “ordem alfabética” dos nomes próprios dos alunos. Posteriormente, orientei os grupos para os seus devidos lugares.

Assim, antes de se iniciar o jogo os alunos tiveram oportunidade de ter contato direto com o jogo, isto é (“familiarização dos alunos com o material do jogo”). De seguida, a professora explicou, verbalmente, as regras do jogo, a cada grupo, ou seja, “o reconhecimento das regras”. Durante a explicação foram feitas simulações de jogadas de modo a exemplificar situações de jogo, isto é, “jogar para garantir regras”. (GRANDO: 2001, 40-41)

Devo salientar que os discentes mostraram bastante interesse na interiorização das regras. O jogo foi a razão para a existência de um momento de interação social, cumprindo-se as regras e a estratégia de jogo pressupunha a relação com o colega ao mesmo tempo que se procura soluções diferenciadas para um mesmo jogo.

Importa, também, salientar que à medida que o jogo decorria, ia tomando notas e preenchendo os documentos que haviam sido criados.

Embora o jogo esteja muito ligado às atividades preferidas das crianças, este também pode ser um bom indicador ao desenvolvimento global do indivíduo não só físico mas também social e cognitivo.

No que diz respeito à ficha de trabalho esta foi previamente construída com as mesmas questões do jogo, ou seja, vinte questões para que pudessem analisar e

comparar os resultados. As fichas de trabalho seguem em anexo (anexo 3- Ficha de trabalho de História e anexo 4 – Ficha de trabalho Geografia).

### ***7-Reflexão e análise dos resultados obtidos***

Para refletir sobre os dados foi importante recorrer às grelhas preenchidas aquando da realização de ambos os jogos.

No que diz respeito à turma 7.º H, que participou no jogo didático na aula disciplina de História, foram registadas as respostas certas de cada grupo e avaliam-se, assim, as atitudes evidenciadas por cada um dos elementos dos grupos. As atitudes avaliadas foram a atenção, o interesse, o empenho, a comunicação e a participação.

Salienta-se que todos os grupos responderam corretamente a todas as questões exceto um grupo, o grupo I. Contudo, uma vez que o número de questões colocadas varia consoante o número de pontos que saiu no dado, foi o grupo II que mais respostas acertou. Todavia, foi também o que teve dois elementos mais desmotivados e distraídos.

De seguida apresenta-se a grelha com os resultados obtidos, respeitantes ao desempenho turma 7.º H.

UNIVERSIDADE DO PORTO														
GRELHA DE AVALIAÇÃO														
Jogo Didático da Disciplina de História														
Grupos	Alunos	CONTEÚDOS	ATITUDES										TOTAL	
		Respostas	Atenção	Interesse	Empenho	Comunicaç ão	Participação							
			O aluno esteve / não esteve atento no jogo	O aluno esteve/não esteve interessado no jogo	O aluno mostrou/nã o mostrou empenho no jogo	O aluno comunicou ou não no decorrer do jogo	O aluno participou/não participou no jogo	Verde	Vermelh o					
I		Acertaram 3 em 6						3	2					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
II		Acertaram 8 em 8						5	0					
								2	3					
								5	0					
								5	0					
								3	2					
III		Acertaram 6 em 6						5	0					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
								3	2					
IV		Acertaram 7 em 7						5	0					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
V		Acertaram 6 em 6						5	0					
								3	2					
								5	0					
								5	0					
								5	0					
TOTAL			23	1	19	5	19	5	24	0	24	0		

**Legenda:**

O aluno está atento/ interessa-se/empenha-se/comunica

O aluno não está atento/ não se interessa/não se empenha/não comunica

**Grelha 3:** Grelha de Avaliação Jogo Didático de História

Pode-se concluir que ao nível da comunicação e da participação todos os alunos estiveram de acordo com o esperado.

Por último, é de salientar a prestação de todos os elementos do grupo quatro que foram avaliados positivamente em todas as atitudes.

Apresento agora a grelha avaliação da turma 7.º L.

GRELHA DE AVALIAÇÃO												
Jogo Didático da Disciplina de Geografia												
Grupos	Alunos	CONTEUDOS	ATITUDES								TOTAL	
		Respostas	Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação	Verde	Vermelho			
			O aluno esteve / não esteve atento no jogo	O aluno esteve/não esteve interessado no jogo	O aluno mostrou/não mostrou empenho no jogo	O aluno comunicou ou não no decorrer do jogo	O aluno participou/não participou no jogo					
I		Acertaram 8 em 8							5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
II		Acertaram 7 em 7							5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
III		Acertaram 8 em 8							5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
									5	0		
IV		Acertaram 8 em 8							5	0		
									5	0		
									1	4		
									1	4		
									5	0		
TOTAL			19	1	19	1	19	1	20	0		

Legenda:	
O aluno está atento/ interessa-se/empenha-se/comunica	
O aluno não está atento/ não se interessa/não se empenha/não comunica	

**Grelha 4:** Grelha de Avaliação Jogo Didático de Geografia

Relativamente à grelha de avaliação do jogo didático do 7.º L, é de salientar que se registaram, tal como na grelha de avaliação da turma 7.º H, as atitudes e as respostas certas.

Em termos globais e, positivamente, destaca-se que todos os grupos responderam corretamente a todas as questões que foram realizadas.



Por outro lado é de realçar de forma geral, que a maior parte dos alunos se demonstrou empenhada, atenta, interessada, comunicativa e participativa. Com exceção de dois elementos do grupo quatro que embora tenham participado no jogo, mas nas restantes atitudes obtiveram níveis negativos.

Segue-se agora, a análise à grelha de avaliação da ficha de trabalho de História do 7.º L (ver anexo 5). A modalidade de avaliação é tripartida, ou seja, as respostas foram classificadas como respostas correta, parcialmente corretas e incorretas. Esta divisão é por si só diferente do jogo onde apenas havia a resposta correta e a incorreta.

Desta forma, as questões 1, 3, 7, 14, 15, 17 e 18 foram aquelas que os alunos responderam de forma incorreta. Estas questões encontram-se no domínio da compreensão histórica. A questão número oito foi respondida pela maioria dos alunos de forma “parcialmente” correta. De salientar que às questões 2, 6, 10, 11, 12, 13 e 19 todos os alunos responderam corretamente. As respetivas questões que os alunos responderam corretamente localizam-se no domínio da compreensão histórica e interpretação de fontes.

Dedico-me agora à análise da grelha de avaliação (ver anexo 6) relativa à ficha de trabalho de Geografia do 7.º H. O sistema de avaliação utilizado foi o mesmo que o utilizado na grelha do 7.º L. Desta forma, destacam-se as questões 4, 5, 9, 11, 17, 18, 19 respondidas corretamente por todos os alunos. Em contrapartida, os alunos responderam de forma incorreta às questões 7, 8, 14, 20. As questões 12 e 13 foram respondidas pelos alunos de forma “parcialmente” correta. A questão 10 e 6 foram respondidas de forma correta pela maioria dos alunos.

No que diz respeito à ficha de trabalho trata-se de um documento de avaliação ao qual os alunos estão mais habituados. Por outro lado, as respostas são dadas por escrito o que pode ser uma dificuldade para os alunos. Assim, a expressão escrita pode ser um entrave. Ora, isto não aconteceu no caso do jogo educativo pois os alunos respondem oralmente.

No que diz respeito à aplicação do jogo, este ocorreu como previsto. Devo salientar que o jogo funcionou bem, a organização da sala de aula e os diferentes momentos do jogo também foram positivos. Os alunos demonstraram estar interessados, motivados e empenhados. Assim, os objetivos pretendidos foram alcançados,

contribuindo para a aprendizagem, o enriquecimento cultural ou para a prática da cidadania dos alunos.

Os jovens desenvolveram, quanto a mim, uma perspetiva reflexiva, ativa, crítica. Desenvolveram, também, competências de participação cívica, através da consolidação de conhecimentos.

Assim sendo, considero que, de uma forma progressiva, todos os alunos, uns mais do que outros, conseguiram desenvolver as suas capacidades intelectuais, expressivas, imaginativas, bem como a capacidade de concentração. No entanto, convém ressaltar que cada aluno continuará a ter um ritmo e uma maneira de interagir próprias, pois não podemos esquecer o facto de que se trata de turmas bastante heterogéneas.

Assim sendo, foi muito interessante constatar que os alunos desta turma, até os mais tímidos e menos confiantes, com mais dificuldades se mostraram mais seguros e mais envolvidos na atividade.

Importa referir, também, que no final do jogo realizado em ambas as turmas, houve um momento para a comunicação e reflexão sobre a atividade que tinha acabado de acontecer. Assim, foram vários os alunos que sugeriram a realização deste tipo de atividades noutras disciplinas. Acrescenta-se, ainda, que foram os próprios alunos a concluir que se tratou de uma atividade em que conseguiram trabalhar e consolidar conhecimentos de História e Geografia de forma divertida.

Assim, pude comprovar que as atividades implementadas foram pertinentes para os alunos, pois foram o desafio bastante estimulante. Promovendo a criatividade conseguiu-se ativar mecanismos mentais que auxiliam a aprendizagem.

## ***8-Conclusões Finais***

Com este estudo, baseado na aplicação de jogo didático na sala de aula, concluí que o jogo demonstrou ser um recurso didático adequado à consolidação de conhecimentos, tanto para conteúdos de História como para os de Geografia, do que a Ficha de Trabalho.

Os resultados obtidos depois da aplicação do jogo permitiram concluir que houve um sucesso da aplicação deste recurso didático na sala de aula, isto é, uma consolidação dos conhecimentos e aprendizagem eficazes.

Uma das hipóteses que se pode colocar é que a Ficha de Trabalho demonstra ser um recurso didático que os alunos estão habituados a realizar. Este recurso, que se enquadra no Ensino tradicional, é menos motivador para os alunos, na medida que isto se reflete nos resultados em comparação com o jogo, embora haja também a limitação na expressão escrita, por oposição à expressão oral.

Tendo em conta que o recurso o jogo foi realizado em grupo, levando os alunos a estarem mais interessados e motivados, isto é, com vontade de aprender e de cooperar uns com os outros. Por outro lado, o grupo era constituído por número de elementos, onde existia um porta-voz, que por sua vez, tinham de conversar entre si e chegar a um consenso para dita resposta.

Por sua vez, a ficha de trabalho foi realizada individualmente, realçando melhor as dificuldades dos alunos em expor os conteúdos aprendidos. Daí que os resultados da ficha de trabalho não se tenham mostrado tão satisfatórios como os obtidos no jogo didático.

Com o meu estudo concluí, também, que os jogos não se opõem ao trabalho, permitem sim, o estímulo da imaginação e a criatividade aliada à razão levando a uma aprendizagem significativa.

Contudo, na minha pesquisa bibliográfica encontrei autores que consideram que o fácil acesso aos jogos por parte dos alunos torna este tipo de atividades pouco inovadoras, interessantes e pouco motivantes. No entanto, com os jogos que apliquei concluí que os alunos se mostraram muito motivados, interessados e admirados por

poderem jogar e participar na realização e conclusão dos mesmos, tanto na disciplina de Geografia como na de História.

Penso que utilizando o jogo didático nasce com alguma facilidade um ambiente de desafio, os alunos, pois estes desinibem-se adquirindo e consolidando mais facilmente os conteúdos estudados. Desta forma, os alunos sentem-se participantes e não apenas meros espetadores da sua aprendizagem.

De facto, se por um lado, para filosofia o conceito de jogo ainda não está bem definido, por outro enquanto estratégia de ensino no contexto de sala de aula a sua pertinência é inquestionável (KISHIMOTO: 1993, 30).

Assim, através da análise dos resultados pude concluir que a ideia de jogo em contexto de sala de aula pode tornar-se numa aprendizagem eficaz. Assim, o aluno consolida conhecimentos de uma maneira divertida e interventiva. Neste contexto, o jogo permite ainda estimular as competências comunicativas e de cooperação entre os alunos, não esquecendo também a relação interpessoal.

Conclui-se também que o interesse do aluno aumenta com a ideia de que se vai por à prova o conhecimento, podendo experimentar os seus conhecimentos em casos concretos nas atividades lúdicas, criando no aluno uma vontade de aprender mais e mais, para vencer etapas e ganhar o jogo.

“O jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”(KISHIMOTO: 1994, 19).

Com este trabalho pretendi exemplificar que a aplicação de jogos didáticos beneficia os alunos na sua formação, pois ajudou, também os discentes a desenvolver as suas competências.

Em conclusão, nos nossos dias, face às dificuldades em ensinar, esta foi uma proposta a aplicar na sala de aula que alia o lazer à disciplina, aproveitando a disponibilidade dos alunos em construir o seu saber. Assim, “o grande desafio para a educação é pôr em prática hoje o que vai servir para o amanhã ” (D'AMBROSIO:1996, 80).

## Referências bibliográficas

- ABASCAL, M.D. (2010) - *Evaluación del uso oral como proyecto de centro. Textos de didáctica de la lengua y de la Literatura*, pp. 48-57. S/L e S/ED.
- ABRANTES, Paulo (coord.) (2001) - *Currículo Nacional do Ensino Básico. Competências essenciais*, Lisboa: Ministério da Educação, Departamento da Educação Básica.
- AREZ, A. & C. Neto (2000) - *The study of independent mobility and perception of the physical environment in rural and urban children*, In C. Neto (Ed.), *Play and Community – Proceedings of XIV 1999 IPA World Conference*. Lisboa: Edições CML.
- AUSUBEL, D. P., NOVAK, J. D., HANESIAN, H. (1978) - *Educational Psychology: a cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- BARETTA, Danielle (2006) - *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*. Revista RedELE, revista electrónica de didáctica / español lengua extranjera, número 7.
- BORIN, Júlia (2004) - *Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática*. 5ª. ed. São Paulo: CAEM / IME-USP, 100p.
- BORRALHO, Maria Luísa Malato (2005) - *Magister Ludi. O jogo no espaço fechado da sala de aula*, in Revista da Faculdade de Letras - Línguas e Literaturas, II Série, vol. XXII, 2005, pp. 29-45.
- BOUSQUET, M. M (1991) - *Um Oásis de Felicidade- Correio da UNESCO*. Ano 9, nº7.
- BRAGA, Fátima, et al (2004) - *Planificações novos papéis, novos modelos*: Porto: Edições Asa.
- BRENELLI, R. P. (2001) - *Espaço lúdico e diagnóstico em dificuldades de aprendizagem: contribuição do jogo de regras*. SISTO, F. F. (org.) et al.

*Dificuldades de aprendizagem no contexto psicopedagógico.* Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, p. 167-189.

•BROUGÈRE, Gilles (1998) - *Jogo e educação.* Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas.

•CARNEIRO, M.A.B. (1990) - Jogando descobrindo aprendendo: depoimentos de professores e alunos do terceiro grau. São Paulo: Tese de Doutorado em Artes. Escola de comunicações e Artes. USP. 197p.

•CARNEIRO, M.A.B. (2003) - Brinquedos e brincadeiras: formando ludo-educadores. São Paulo: Ed. Articulação Universidade Escola.

•CUNHA, Nylse Helena Silva (2001) - *Brinquedoteca: um mergulho no brincar.* São Paulo. Ed.Vetor.

•D'AMBROSIO (1996) - *Educação Matemática: da teoria à prática.* Campinas: Papirus, 121p.

•DIAS.M.C. (1997) - *Saberes essenciais ao educador de primeira infância: uma reflexão na perspectiva dos seus protagonistas.* São Paulo: tese de doutoramento em Educação. Faculdade de Educação, USP.

•DOHME, Vânia (2003) - *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.* Petrópolis, RJ: Vozes.

•DUFLO, Colas (1999) - *O jogo: de Pascal a Schiller.* Porto Alegre: Artmed.

•FERRAN, Pierre, MARIET, François, PORCHER, Louis (1979) - *Na Escola do Jogo*, trad. M. Assunção Santos, Lisboa: Editorial Estampa.

•FETCHER, J.L. (1971) - *The effectiveness of simulation game as learning environments.* S/L,S/Ed 2, 425-454.

•FREIRE, João Batista (2005) - *A inteligência em jogo no contexto da educação física escolar.* Lisboa, Adonis Marcos.*Motriz*, v. 11, n 2, p. 121-130.

•FREIRE, Paulo (2005) - *Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.* São Paulo: Paz e Terra.

- FRIEDMANN, Adriana (1996) - *Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- GARFELLA, P. e LÓPEZ, R. (1999) - *El juego como recurso educativo*. Valencia S/Ed
- GRANDO, R. C. (2001) - *O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática*. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas.
- GRANDO, Regina (2000) - *O Conhecimento Matemático e o uso de jogos na sala de aula*. São Paulo: Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas. Tese de Doutorado.
- HUIZINGA, J. (1990) - *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 2. ed. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva. 236p.
- HUIZINGA, J. (1971) – *O jogo como elementos da cultura*. São Paulo Perspectiva.
- HUIZINGA, Johan (1943) - *Homo Ludens. El juego como elemento de la historia*, Lisboa: Editorial Azar.
- JIMÉNEZ A. M.; GAITE, M. J. M. G. (1995) - *Enseñar Geografía – De La teoria a La práctica*. Editorial Síntesis.
- JULIA, Paula (1996) - *Refletindo sobre o jogo*, Motriz, v. 2, n. 2.
- KAMII, C. (1996) - *A Teoria de Piaget e a Educação Pré-escolar*. Lisboa: Instituto Piaget.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). (1994) - *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- KISHIMOTO, T. M. (org.). (1996) - *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- KISHIMOTO, T.M (1997) - *Construir brinquedos e organizar espaço de brincadeiras com parte integrante do projeto pedagógico*. São Paulo. LABRIMP/Fundação ORSA.

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.).(2003) - *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 7. ed. São Paulo: Cortez.
- LOPES, M. da G. (2001) - *Jogos na Educação: criar, fazer e jogar*. 4º Edição revista, São Paulo: Cortez.
- MALEY, Alan; DUFF, Alan (1986) - *Drama techniques in language learning*. Cambrige: University Press.
- MARQUES, Patrícia (2009) – *Utilização Pedagógica do jogo - um estudo de caso*. Lisboa: Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa. Dissertação da tese de Mestrado em Matemática para professores.
- MARQUES, Ramiro (2001) - *Saber Educar*. Lisboa. Editorial Presença.150p.
- MOTA, Paula (2009) – *Jogos no ensino da matemática*. Porto: Dissertação de Mestrado da Universidade Portucalense Infante D.Henrique.142p.
- MOURA, M. (1992) - *A Construção do Signo Numérico em Situação de Ensino*. SP: Tese de Doutorado. Faculdade de Educação, USP.
- PACHECO, José (2001) – *Currículo: Teoria e Práxis*. Porto: Porto Editora.
- PEREIRA, R. F. (2008) - *Desenvolvendo jogos educativos para o ensino de Física: um material didático alternativo de apoio ao binômio ensino-aprendizagem*. 2008. Dissertação (Mestrado). Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática, Universidade Estadual de Maringá.
- PERRENOUD, P. (1999) - *Avaliação: da excelência a regulação das aprendizagens. Entre duas Lógicas*. Tradução Patrícia Chittoni Ramos. Art Med Editora: Porto Alegre.
- PETTY, A. L. S. (1995) - *Ensaio sobre o Valor Pedagógico dos Jogos de Regras: uma perspectiva construtivista*. São Paulo, Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia, USP.



- PIAGET, Jean (1975) - *Psicologia e pedagogia: a resposta do grande psicólogo aos problemas do ensino*. S/L. Forense universitária.
- PONTE, João Pedro (1988) - *O computador como instrumento de mudança educativa*. Projecto Minerva, Lisboa: Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa.
- PRENSKY, Marc (1998) - *Reaching Younger workers who think differently. Cover story of the January issue of the conference Board's magazine*. Across the Board. s/ l
- PROENÇA, Maria Cândida (1990) – *Ensinar/Aprender História - questões de didáctica aplicada*. Lisboa: Livros Horizonte.
- QUINTAS, Abílio (2009) – *Aprendizagem da Matemática através dos jogos*. Porto: Universidade Portucalense Infante D. Henrique. 215p.
- REGO, T. C. (2000) - *Vygotsky: uma perspectiva histórica – cultural da educação*. Petrópolis. Editora Vozes
- RIZZO, G. (1999) - *Alfabetização Natural*. -Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil Ltda, 3a edição.
- SANTOS, G. C (2000) - *Manual de Organização de Referências e Citações Bibliográficas para Documentos Impressos e Eletrônicos*. Campinas: Autores Associados/UNICAMP, 2000.92p.
- SCHAEFFER, E. H. (2006) - *O jogo matemático como experiência de diálogo: análise fenomenológica da percepção de professores de matemática*. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.
- SCHMIDT, Cristiane (2009) - *Jogo da Glória: Considerações sobre o Projecto de Graduação em Poéticas Visuais*. Porto Alegre. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- SILVA, Vera Mónica da Costa e (2010) - *A importância do jogo dramático nas aulas de língua*, Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto. Dissertação de Mestrado.

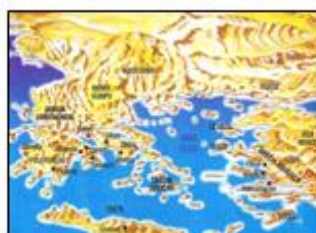
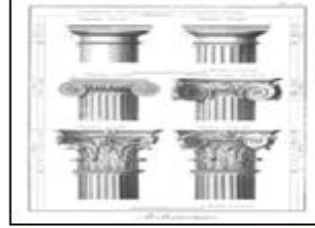
- SOARES, M.H.F.B. (2008) - *Jogos e atividades lúdicas no ensino de química: teoria, métodos e aplicações*. Em: Departamento de química da UFPR (Org), *Anais, XIV Encontro Nacional de Ensino de Química*.
- SOUSA, Sílvia (2012) - *O recurso ao jogo lúdico no ensino de ELE*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.103p.
- TORNERO, Yolanda (2009) - *Las Actividades Lúdicas en la Clase de E/LE. Ventajas e inconvenientes de su puesta en práctica*, Madrid: Editorial Edinumen.
- VALENTIM, Mónica S.V. (2002) - *Brincadeiras infantis: importância para o desenvolvimento neuropsicológico. S/l. S/Ed*
- WAJSKOP, Gisela (2001) -*Brincar na pré-escola*. 5 ed. São Paulo: Cortez.
- ZABALZA, Miguel A (1992). – *Planificação e Desenvolvimento Curricular na Escola*. Porto: Edições ASA.

## Anexos

### Anexo 1- Jogo Didático de História

#### Cartões do Jogo Didático de História – Lado 1





### Cartões do Jogo Didático de História – Lado 2

<p><b>1.</b>Avance uma casa.</p>	<p><b>2.</b>Avance três casas.</p>	<p><b>3.Complete</b> a seguinte frase: Uma cidade-estado ou pólis é...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) uma comunidade de homens livres que se governavam a si próprios.</li> <li>b) uma vila de grandes dimensões.</li> </ul>
<p><b>4.Indique</b> o nome dos órgãos de poder da cidade-estado Atenas.</p>	<p><b>5.</b>Retroceda duas casas.</p>	<p><b>6.Refira</b> duas das principais características da arquitetura grega.</p>
<p><b>7.</b>Avance uma casa.</p>	<p><b>8.Indique</b> o nome das três ordens arquitectónicas gregas.</p>	<p><b>9.Complete</b> a seguinte frase: Ser politaísta é...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) adorar vários Deuses.</li> <li>b) adorar um só Deus.</li> </ul>
<p><b>10.</b>Avance duas casas.</p>	<p><b>11.Complete</b> a seguinte frase: Para os gregos os seus Deuses eram ...</p>	<p><b>12.Refira</b> um local onde, atualmente, podemos contactar com a pintura grega nos nossos dias.</p>
<p><b>13.</b>Mantenha-se na mesma casa.</p>	<p><b>14.</b>Avance duas casas.</p>	<p><b>15.</b> Dê dois exemplos de tipos de culto que conhece.</p>



**16. Identifique** o tipo de regime político ateniense do século V a.C.

**17. Avance** duas casas.

**18. Complete** a frase: Os oráculos são...

- a) uma forma de lazer.
- b) uma prática religiosa destinada a prever o futuro.

**19. Indique** o nome das mais ricas e originais criações artísticas gregas.

**20. Complete** a seguinte frase:

A Grécia localiza-se...

- a) numa região montanhosa.
- b) numa região com muitas planícies.

**21. Avance** quatro casas.

**22. Refira** o nome dos mares que banham a Grécia Antiga

**23. Para** além da religião,  **mencione** outro elemento de união do Mundo helénico.

**24. Refira** o que os gregos organizavam em honra dos seus principais deuses.

**25. Avance** três casas.

**26. Indique** os monumentos que são representativos da Arte grega.

**27. Avance** uma casa.

**28. Indique** os edifícios arquitectónicos que a arquitectura grega deu particular atenção.

**29. Mantenha-se** na mesma casa.

**30. Complete** a seguinte frase: A imortalidade é uma característica...

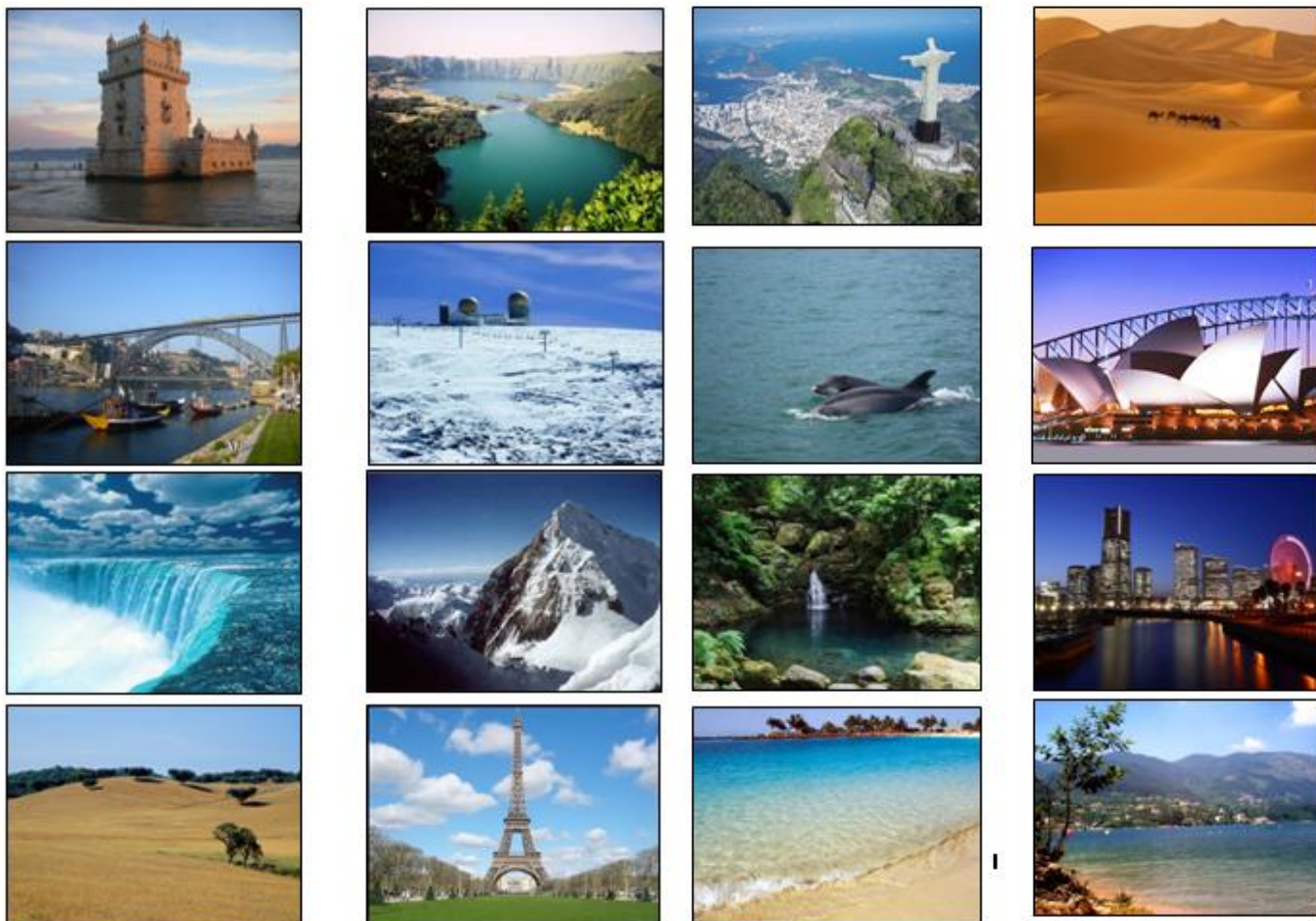
- a) dos homens.
- b) dos Deuses.

**31. Retroceda** uma casa.

**32. Refira** o nome de um autor de uma tragédia grega.

## Anexo 2- Jogo Didático de Geografia

### Cartões do Didático de Geografia – Lado 1







### Cartões do Didático de Geografia – Lado 2

**1. Indique** o nome do continente onde se encontram as cordilheiras montanhosas dos Andes.

**2.** Avance três casas.

**3. Indique** o nome de dois países atravessados pelo rio Amazonas

**4. Identifique** as duas maiores quedas de água do mundo.

**5. Indique** o nome do rio que desagua na cidade de Lisboa.

**6. Indique** o nome do continente onde se localiza o lago Michigan.

**7.** Retroceda duas casas.

**8. Indique** o nome do continente em que se encontram as cordilheiras montanhosas dos Alpes.

**9. Identifique** o ponto mais elevado do continente asiático.

**10. Indique** o nome das duas principais cordilheiras mundiais.

**11.** Retroceda uma casa.

**12. Refira** o país onde se localiza o lago Vitória.

**13. Indique** o nome da serra com maior altitude de Portugal Continental.

**14. Refira** o que representa o mapa hipsométrico.

**15. Indique** o nome do ponto mais elevado do continente africano.

**16.**Avance duas casas.

**17.**Avance duas casas.

**18. Complete** a seguinte frase: Relevo é...

- a) conjunto de formas na superfície terrestre com altitudes superiores a 5000 metros.
- b) conjunto de montanhas, planícies e vales.
- c) conjunto de formas que a superfície terrestre apresenta, entre as quais se destacam

**19.**Avance três casas.

**20.**Mantenha-se na mesma casa.

**21.Complete** a seguinte frase: Uma curva de nível é...

- a) linha que une pontos com a mesma altitude.
- b) linha que une pontos com igual valor de pressão.
- c) linha que une pontos com igual valor de latitude.

**22.**Avance duas casas.

**23.**Avance quarto casas.

**24.Enumere** as diferentes formas de relevo que conhece.

**25.**Avance uma casa.

**26. Identifique** os dois continentes onde se localizam os dois maiores lagos do Planeta Terra.

**27.**Avance uma casa.

**28.**O ponto que se localiza a 120 metros de altitude apresenta uma altitude:

- a) Positiva
- b) Negativa

**29.**Mantenha-se na mesma casa.

**30. Complete** a frase: A altitude é...

- a) a distância em metros desde o topo até à base da montanha.
- b) a distância em metros medida na vertical, desde o nível médio da água do mar até um lugar considerado.
- c) a distância em metros medida na vertical até ao alto da montanha.

**31.Indique** o nome do rio que nasce na Serra Urbion.

**32.Indique** o nome do continente onde se encontram as cordilheiras montanhosas dos Himalaias.

### Anexo 3- Ficha de Trabalho de História

**Escola Secundária Serafim Leite**

**Ano Letivo 2011 / 2012**

**Ficha de trabalho de História**

**7.º L**



Nome: \_\_\_\_\_ Duração: 40 minutos

**1. Refira** o nome de um autor de uma tragédia grega.

\_\_\_\_\_

**2.Complete** a seguinte frase: Uma cidade-estado ou pólis é...

- a) uma comunidade de homens livres que se governavam a si próprios.
- b) uma vila de grandes dimensões.

**3.Indique** o nome dos órgãos de poder da cidade-estado Atenas.

\_\_\_\_\_

**4.Refira** duas das principais características da arquitetura grega.

\_\_\_\_\_

**5.Indique** o nome das três ordens arquitectónicas gregas.

\_\_\_\_\_

**6.Complete** a seguinte frase: Ser politeísta é...

- a) adorar vários Deuses.
- b) adorar um só Deus.

**7.Complete** a seguinte frase: Para os gregos os seus Deuses eram ...

\_\_\_\_\_

**8.Refira** um local onde, atualmente, podemos contactar com a pintura grega nos nossos dias.

\_\_\_\_\_

**9.** Dê dois exemplos de tipos de culto que conheces.

\_\_\_\_\_

**10.Identifique** o tipo de regime político ateniense do século V a.C.

\_\_\_\_\_

**11.Complete** a frase: Os oráculos são...

- a) uma forma de lazer.
- b) uma prática religiosa destinada a prever o futuro.

**12.Indique** o nome das mais ricas e originais criações artísticas gregas.

---

**13.Complete** a seguinte frase: A Grécia localiza-se...

- a) numa região montanhosa.
- b) numa região com muitas planícies.

**14.Refira** o nome dos mares que banham a Grécia Antiga

---

**15.**Para além da religião, **menção** outro elemento de união do Mundo helénico.

---

**16.Refira** o que os gregos organizavam em honra dos seus principais deuses.

---

**17.Indique** os monumentos que são representativos da Arte grega.

---

**18.Indique** os edifícios arquitectónicos que a arquitectura grega deu particular atenção.

---

**19.Complete** a seguinte frase: A imortalidade é uma características...

- a) dos homens.
- b) dos Deuses.

## Anexo 4- Ficha de Trabalho de Geografia

**Escola Secundária Serafim Leite**

**Ano Letivo 2011 / 2012**

**Ficha de trabalho de Geografia**

**7.º H**



Nome: \_\_\_\_\_ Duração: 40 minutos

**1. Indique** o nome do continente onde se encontram as cordilheiras montanhosas dos Andes.

\_\_\_\_\_

**2. Indique** o nome de dois países atravessados pelo rio Amazonas

\_\_\_\_\_

**3. Indique** o nome das duas principais cordilheiras mundiais.

\_\_\_\_\_

**4. Indique** o nome do rio que desagua na cidade de Lisboa.

\_\_\_\_\_

**5. Complete** a frase: A altitude é...

- a) a distância em metros desde o topo até à base da montanha.
- b) a distância em metros medida na vertical, desde o nível médio da água do mar até um lugar considerado.
- c) a distância em metros medida na vertical até ao alto da montanha.

**6. Identifique** as duas maiores quedas de água do mundo.

\_\_\_\_\_

**7. Indique** o nome do continente em que se encontram as cordilheiras montanhosas dos Alpes.

\_\_\_\_\_

**8. Refira** o país onde se localiza o lago Vitória.

\_\_\_\_\_

**9. Indique** o nome da serra com maior altitude de Portugal Continental.

\_\_\_\_\_

**10. Identifique** os dois continentes onde se localizam os dois maiores lagos do Planeta Terra.

---

**11. Completa** a seguinte frase: Uma curva de nível é...

- a) linha que une pontos com a mesma altitude.
- b) linha que une pontos com igual valor de pressão.
- c) linha que une pontos com igual valor de latitude.

**12. Enumere** as diferentes formas de relevo que conheces.

---

**13. Refira** o que representa o mapa hipsométrico.

---

**14. Complete** a seguinte frase: Relevo é...

- a) conjunto de formas na superfície terrestre com altitudes superiores a 5000 metros.
- b) conjunto de montanhas, planícies e vales.
- c) conjunto de formas que a superfície terrestre apresenta, entre as quais se destacam as montanhas, os vales, as planícies e os planaltos.

**15. Indique** o nome do continente onde se localiza o lago Michigan.

---

**16. Identifique** o ponto mais elevado do continente asiático.

---

**17. Indique** o nome do continente onde se encontram as cordilheiras montanhosas dos Himalaias.

---

**18. O** ponto que se localiza a 120 metros de altitude apresenta uma altitude:

- a) Positiva
- b) Negativa
- c) Nula

**19. Indique** o nome do rio que nasce na Serra Urbion.

---

**20. Indique** o nome do ponto mais elevado do continente africano.

---

## Anexo 5- Grelha de Avaliação da Ficha de Trabalho de História

GRELHA DE AVALIAÇÃO - Ficha de Trabalho de História																						
7ºC																						
	Questões																			TOTAL		
Alunos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	V	A	V
																				9	8	2
																				11	5	3
																				11	6	2
																				9	2	8
																				18	0	1
																				12	0	7
																				10	5	4
																				19	0	0
																				19	0	0
																				12	2	5
																				10	5	4
																				12	1	6
																				11	1	7
																				10	5	4
																				12	1	6
																				12	1	6
																				12	1	6
																				10	5	4
																				8	4	7
																				14	1	4
			</																			

Legenda:

Resposta correta	
Resposta parcialmente correta	
Resposta incorreta	

## Anexo 6- Grelha de Avaliação da Ficha de Trabalho de Geografia

GRELHA DE AVALIAÇÃO - Ficha de Trabalho de Geografia 7º B																																																
	Questões																TOTAL																															
Alunos	1	2	3	4 e 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15 e 16	17, 18 e 19	20	V	A	V																													
																	9	5	6																													
																	13	2	5																													
																	20	0	0																													
																	19	0	1																													
																	18	2	0																													
																	20	0	0																													
																	7	6	7																													
																	20	0	0																													
																	20	0	0																													
																	16	3	1																													
																	20	0	0																													
																	20	0	0																													
																	20	0	0																													
																	17	3	0																													
																	9	4	7																													
																	17	3	0																													
																	14	2	4																													
																	15	5	0																													
																	20	0	0																													
																	16	4	0																													
																10	2	8																														
																16	4	0																														
																20	0	0																														
																18	1	1																														
Total	20	0	4	17	4	3	21	2	1	24	0	0	17	6	1	19	0	5	18	0	6	24	0	0	16	8	0	24	0	0	11	13	0	4	13	0	19	0	5	20	0	4	24	0	0	17	0	7

Legenda:

Resposta correta	
Resposta parcialmente correta	
Resposta incorreta	



