



Ana Luísa Lopes Pereira

2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário

## **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**

2013

Orientador: Professor Doutor Luís Alberto Alves

Coorientadora: Professora Doutora Elsa Pacheco

Classificação: Ciclo de estudos:

Dissertação/relatório/Projeto/IPP:

Versão definitiva

## Resumo

Numa sociedade em que a tecnologia toma a dianteira no desenvolvimento à escala global, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o aluno, ou seja, a escola deve ser um espaço de inovação, de experimentação e de novos métodos.

Os jogos aparecem como uma boa ferramenta de trabalho. Por se tratar de jogos didáticos, onde se aprende a jogar uns com os outros ao invés de uns contra os outros, onde diversas competências são desenvolvidas e onde os alunos aprendem a relacionar, a questionar e a construir, o jogo poderá ser uma alternativa que desperte no aluno a curiosidade e a vontade de aprender.

Este relatório retrata “A utilização do Jogo didático como recurso de motivação e aprendizagem”. Surge na sequência de um trabalho que decorreu ao longo do ano letivo 2012/2013, no contexto da iniciação à prática profissional numa turma do 8º ano de escolaridade, no âmbito das disciplinas de História e Geografia.

Utilizou-se uma metodologia qualitativa e quantitativa. A recolha de dados foi baseada nos seguintes instrumentos: inquérito inicial e final aos alunos; ao longo da aplicação do jogo foi registado com apoio de tabelas de registos de observação; fichas de trabalho; registo de opiniões/sugestões.

Desta forma, os alunos trabalharam, maioritariamente, em pequenos grupos, num ambiente de sala de aula, promovendo atividades de exploração, resolvendo problemas, desenvolvendo competências geográficas e históricas e de socialização. O jogo permitiu estimular as competências comunicativas e de cooperação entre os alunos, não esquecendo também a relação interpessoal criando no aluno uma vontade de aprender mais. O aluno colocou à prova o conhecimento, usando-o em situações lúdicas concretas.

**Palavras-chave:** Jogo Didático; Geografia; História; Motivação; Aprendizagem

## Abstract

In a society where technology takes the lead on the development on a global scale, education should be practiced in a motivational way that stimulates the student, in other words, the school should be a space of innovation and experimentation of new methods.

Games appear as a good work tool. Because they are educational games, where you learn to play with others instead of against each other, where several skills are developed and where students learn to associate, question and build, the game may be an alternative that awakens in the student the curiosity and will to learn. This report depicts "The use of an educational game as a motivating and learning resource. It appears in the sequence of a project that took place over the school year of 2012/2013, in the context of initiation to professional practice in an 8<sup>th</sup> graders class, within the subjects of History and Geography.

A qualitative and quantitative methodology was used and the data collection was therefore based on the following aspects: initial and final inquiry to the students, along the game the data was registered with the support of charts and observation records, worksheets, opinion/suggestions registry.

In this way, the students worked mostly in small groups, in a classroom environment, promoting exploration activities, solving problems, developing geographic, historical and social skills. The game allowed to stimulate communicational and cooperation skills between the students, not forgetting the interpersonal relation that caused the student to have a stronger will to learn. The student put to the test his knowledge, being able to try his learning in concrete cases during play activities.

**Key-words:** Educational Game, Geography, History, Motivation, Learning

## **Agradecimentos**

Todo este trabalho só foi possível graças ao apoio familiar. Aos meus pais por terem dado condições para o estudo, por mostrarem o valor de uma conquista, o valor do conhecimento e do amor.

A toda a minha família que, em todos os momentos, incentivaram-me, apoiaram-me e compreenderam a minha ausência, em especial, ao meu irmão.

Aos meus amigos pela força, amizade e pelo apoio neste longo percurso.

Agradeço também aos meus colegas de mestrado, sobretudo aqueles com quem trabalhei de forma mais próxima.

Agradeço finalmente ao orientador Professor Doutor Luís Alberto Alves e à co-orientadora Professora Doutora Elsa Pacheco que me foram dando orientações preciosas e pela disponibilidade revelada.

A todos que, direta ou indiretamente contribuíram para este trabalho, o meu muito obrigado.

	<b>Índice</b>
Resumo.....	2
Abstract.....	3
Agradecimentos.....	4
Índice	
Índice de Quadros e Tabelas	
Índice de Anexos	
<b>Capítulo I – Introdução.....</b>	<b>8</b>
1.1 Motivação.....	9
1.2 Problema de investigação.....	10
1.3 Enquadramento teórico.....	11
1.4 Estrutura do relatório de estágio.....	13
<b>Capítulo II – O Jogo.....</b>	<b>15</b>
2.1 Definição de Jogo.....	15
2.2 História do Jogo.....	18
2.3 O jogo e a Educação.....	21
2.3.1 Os vários papéis do professor.....	27
<b>Capítulo III – Inclusão do Jogo nas aulas de Geografia e História.....</b>	<b>30</b>
<b>Capítulo IV – Metodologia da investigação.....</b>	<b>37</b>
4.1 Introdução.....	37
4.2 Objetivos.....	39
4.3 Opções metodológicas.....	41

<b>Capítulo V – Operacionalização da atividade didática.....</b>	<b>43</b>
5.1 Caracterização da escola e do grupo de estudo .....	43
5.2 Contextualização da atividade didática.....	45
<b>Capítulo VI – Análise e Discussão dos resultados.....</b>	<b>52</b>
6.1 Instrumentos de recolha de dados.....	53
6.2 Tratamento dos dados.....	57
6.3 Apresentação e discussão dos resultados.....	59
<b>Capítulo VII – Conclusões e recomendações.....</b>	<b>75</b>
7.1 Conclusões do estudo.....	75
7.2 Projeção do trabalho em estudos futuros.....	78
<b>Bibliografia.....</b>	<b>79</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>88</b>

## **Índice de Quadros e Tabelas**

Quadro 1 – As vantagens e desvantagens do uso dos jogos.....	24
Quadro 2 – Instrumentos utilizados na recolha de dados.....	58
Tabela 1 – Tabela de avaliação modelo do jogo didático.....	49
Tabela 2 – Tabela de avaliação modelo da ficha de trabalho.....	50
Tabela 3 – Tabela de observação do jogo didático de Geografia.....	64
Tabela 4 – Tabela de observação do jogo didático de Geografia.....	66
Tabela 5 – Tabela de observação do jogo didático de História.....	67
Tabela 6 - Tabela de avaliação – Ficha de Trabalho de História – “Jogo da Glória” .....	70
Tabela 7 - Tabela de avaliação – Ficha de Trabalho de Geografia – “Jogo Vai e Vem” ..	72

## **Índice de Anexos**

Anexo 1 – Jogos Didáticos de História.....	88
Anexo 2 – Jogos Didáticos de Geografia.....	95
Anexo 3 – Ficha de Trabalho de História – Jogo da Glória.....	101
Anexo 4 – Ficha de Trabalho de História – Jogo do Crucigrama.....	104
Anexo 5 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo dos Climas.....	107
Anexo 6 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo Quem sou eu.....	111
Anexo 7 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo de Sopa de Letras.....	113
Anexo 8 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo do Vai e Vem.....	116
Anexo 9 – Tabela de Avaliação – Fichas de Trabalho de História.....	118
Anexo 10 – Tabela de Avaliação- Fichas de Trabalho de Geografia.....	120
Anexo 11 – Tabelas de Observação de História.....	125
Anexo 12 – Tabelas de Observação de Geografia.....	129

Os desafios que hoje se deparam a uma aprendizagem de sucesso são vários. A humanidade criou momentos e espaços diferentes, mais ambiciosos, mais rápidos, mais intensos e exigentes, ou seja, ser professor no século XXI pressupõe assumir que o conhecimento e os alunos se transformam a uma velocidade maior à que estávamos habituados e que teremos de fazer um esforço redobrado para continuar a aprender.

A escolaridade básica é um suporte do processo educativo e da formação ao longo da vida. Se o jovem possui uma base escolar sólida, ele torna-se mais apto a enfrentar autonomamente e de forma crítica, os desafios da sociedade atual.

Aqui cabe analisar a aprendizagem que atualmente se faz em Geografia e em História e aquela que se poderia fazer, dado o valor formativo dos processos de que atualmente se dispõe, nomeadamente de recursos didáticos inovadores. Esta visão de educação implica a adoção de uma pedagogia ativa, que mobilize a experiência e o interesse dos alunos.

Para Spaulding (1992), é necessário repensar todo o processo através do qual os alunos aprendem com vontade, motivados, curiosos, com satisfação, com intenções e expectativas. O desejo e a vontade de aprender são talvez os mais importantes alicerces da aprendizagem e do desenvolvimento humano, por isso é fundamental que a escola e os professores criem um ambiente de aprendizagem motivador, pois a relação entre a motivação e o desempenho é recíproca.

Neste contexto, este trabalho propõe o estudo e análise sobre a utilização do jogo didático como recurso motivador e de aprendizagem na disciplina de História, “ya que se considera que la enseñanza de esta ciencia puede darse en forma dinámica, amena e interesante, evitando el aprendizaje memorístico o repetitivo que, en ocasiones, suele aplicarse en algunas escuelas básicas,” (Timaure,2000: 7) como na disciplina de Geografia que procura centrar a aprendizagem da disciplina na procura de informação, na observação, na tomada de decisão, no desenvolvimento de atitudes críticas, no trabalho individual e de grupo.



## 1.1 Motivação

Um relatório de estágio é um trabalho que permite o alargamento de horizontes em determinada temática.

Numa sociedade digital em rápida mudança, é urgente que se alterem métodos, se criem momentos pedagógicos dinâmicos, motivadores e ajustados à realidade educativa. O aluno cresce sem preparação para enfrentar um futuro que não se apresenta fácil, que se rodeia de problemas a serem resolvidos e que, sem capacidade de refletir, de problematizar, de solucionar, de alterar não encontrará a devida integração.

A Geografia e a História possuem um potencial único para conseguir tudo isto porque desperta no aluno a curiosidade e a oportunidade de explorar novos lugares, promovendo a reflexão e a associação entre o passado e o presente.

Num trabalho que tentou encontrar mais uma forma de enaltecer a motivação e a aprendizagem dos alunos, agrada tentar perceber até que ponto determinados jogos didáticos conseguem ter a capacidade e o potencial de conseguir essa motivação. Porque não aproveitar as temáticas geográficas e históricas para aplicar esses jogos? Este foi o desafio em que o presente trabalho se baseou e que pretende por outro lado, demonstrar que a Geografia e a História vão muito além dos manuais escolares.

## 1.2 Problema de Investigação

Este relatório de estágio resulta da implementação em sala de aula de uma experiência acerca da utilização e importância do jogo na aprendizagem e motivação. Com este trabalho pretendo obter um maior conhecimento acerca da aprendizagem de Geografia e História utilizando o jogo em sala de aula. Partindo da necessidade de resposta à questão:

De que forma o jogo didático pode contribuir como recurso de motivação e de aprendizagem?

Procurei compreender a motivação pedagógica criada pelo recurso e competências possíveis de serem desenvolvidas.

Ao analisar o potencial deste recurso, pretendi ir de encontro aos seguintes objetivos:

- perceber a motivação pedagógica criada com este recurso;
- analisar a capacidade dos alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso;
- medir a influência dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem em Geografia e História;
- verificar os resultados refletidos pela implementação do jogo.

Após os objetivos, o trabalho foi no sentido de analisar o recurso em causa de maneira a que lhe seja reconhecido mérito de utilização no ensino.

### 1.3 Enquadramento teórico

Nos dias de hoje a evolução das tecnologias da informação e comunicação assim como a ciência têm sofrido avanços nunca antes vistos. Vive-se numa época de constante mudança e dinamismo. Neste contexto, é imprescindível que as escolas estejam recetivas a novos desafios, ou seja, a constante inovação tecnológica incita à existência de recursos e estratégias de aprendizagem diversificados e apelativos para serem adotados no ensino. Como deve ser o ensino da Geografia e da História face a esta situação?

O século XX terminou e a realidade da sala de aula, neste século XXI traz consigo um conjunto de expectativas para professores e alunos que exigem um esforço de mudança de ambas as partes.

O trabalho da educação geográfica e histórica já não é de memorização mas consiste em levar os alunos, futuros cidadãos, a uma consciência crítica e espacial com um bom entendimento sobre os factos sociais. Pretende-se que os alunos aprendam não apenas a avaliar a sociedade mas a pensar e agir sobre ela de forma a terem uma relação estreita com os diferentes modos de vida em sociedade, mas também ajudá-los a compreender o presente, uma vez que não há nada no presente que não possa ser melhor compreendido através do passado.

Aos professores cabe a tarefa de desenvolver uma prática aberta, a capacidade de se questionar sobre o que se faz e como se faz, de despertar interesse nos alunos. Ora, pensar pedagogicamente os saberes geográficos e históricos numa perspetiva metodológica e significativa para os alunos implica desenvolver ações que reestremem os conteúdos, inovem procedimentos e estabeleçam com clareza os objetivos que se pretendem para os dias de hoje, isto é, alunos que conheçam mas também que questionem.

É neste contexto que este trabalho se desenvolve. A associação das novas tecnologias, mais especificamente o jogo, promove o sentido crítico no aluno e a capacidade de autonomia que o torne um cidadão solidário e responsável no mundo em que vive. Sendo o jogo um instrumento e um processo de interação entre os alunos e o meio ambiente, este permite que os alunos aprendam os valores do grupo no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros. Segundo Miranda (2001: 22), mediante o

jogo didático, vários objetivos podem ser atingidos, relacionados com a cognição, relacionados com a socialização e relacionados com a criatividade. Neste sentido, o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno, desenvolve vários níveis diferentes de experiência pessoal e social, desenvolve e enriquece a sua personalidade e é um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

#### 1.4 Estrutura do relatório de estágio

Por forma a contextualizar-se todo o trabalho a ser levado a cabo, foram criados sete capítulos que se pretendem numa sequência lógica de análise situacional.

Desta forma, os conteúdos deste relatório final encontram-se sequenciados por capítulos temáticos e subtemas:

- a pesquisa bibliográfica, base da fundamentação e enquadramento de todo este trabalho e que se reporta aos vários subtemas tratados nos primeiros capítulos;
- o estudo prático aplicado a uma turma do 8º ano de escolaridade de Geografia e de História no 3º ciclo de ensino básico.

A organização por capítulos seguiu uma estrutura lógica de pensamento, começando numa escala de análise global até chegar aos alunos versus recurso didático, alvo deste trabalho.

No primeiro capítulo é feita uma introdução, apresentando-se a motivação que serviu de base à temática em causa. É também aqui feito um enquadramento teórico geral do relatório de estágio, assim como, de forma subjacente os objetivos que lhe deram suporte. Surge neste capítulo uma apresentação da estrutura do trabalho a ser tomada em consideração.

O segundo capítulo trata de uma revisão da literatura sobre o jogo como recurso didático.

No terceiro capítulo a análise recai, mais especificamente, sobre o recurso didático a ser utilizado neste trabalho em cada uma das unidades curriculares implementadas, assim como os objetivos que se pretendem atingir quando está presente este recurso.

No quarto capítulo são apresentadas as diversas metodologias necessárias à implementação e utilização do jogo, como estratégia potenciadora da aprendizagem geográfica e histórica na sala de aula.

No quinto capítulo surge a contextualização dos recursos nas unidades abordadas. Será neste capítulo que a escola e a turma serão caracterizadas.

No sexto capítulo o trabalho apresentará os instrumentos de recolha de dados, análise e tratamento dos dados conseguidos, procedendo-se à sua apresentação com espaço para interpretação face aos resultados obtidos.

O sétimo capítulo será um espaço para conclusões e projeção do trabalho em estudos futuros, com eventuais propostas de estudo e/ou adaptações.

### 2.1 Definição de Jogo

A variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, intelectuais ou cognitivos, individuais ou coletivos, metafóricos, de palavras, de adultos, de animais e inúmeros outros, mostra a multiplicidade de fenómenos incluídos na categoria jogo. A perplexidade aumenta quando observamos diferentes situações receberem a mesma denominação, por exemplo, um tabuleiro com piões é um brinquedo quando usado para fins de brincadeira mas teria o mesmo significado quando vira recurso de ensino, destinado à aprendizagem de números? É brinquedo ou material pedagógico? A variedade de fenómenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo. Elkonin (1998), teórico russo e grande estudioso da psicologia do jogo, identifica nessa palavra uma das formas iniciais de arte e mostra que a primeira descrição sistemática de jogos infantis na Rússia pertence a Petróvski. O autor ao conceituar o vocábulo jogo, define-o como polissémico, carregado de muitas aceções. Segundo Elkonin, revela-se bastante complexa a tarefa de compreender o porquê de um conjunto de sentidos se configurar como jogo, tendo em vista a diversidade de definições. No entanto a palavra jogo é de origem latina – “*ludus*”, que, posteriormente, foi substituída por “*jocu*”, que significa desenvolvimento e também pode-se considerar a “atribuição de responsabilidade a uma pessoa que, por sua vez se atribui a outra.” (Costa & Sampaio e Melo,: 597) No sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, uma brincadeira, um passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, manobra.

Neste trabalho utilizamos a palavra Jogo como um estímulo ao crescimento, como um recurso em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica uma vitória ou derrota.

Por conseguinte, importa analisar o que pensam alguns autores sobre o conceito de Jogo, visto que há várias definições, como constata Wittgenstein em *Investigações Filosóficas* (1975), tais como: “O jogo é um exercício de preparação para a vida séria”

(citado em, Monteiro, 2003: 1); “ O jogo é uma pura assimilação que consiste em modificar a informação de entrada de acordo com as exigências do indivíduo” (Piaget,1970); “O jogo é uma escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais.” (Caillois, 1990: 16) Perante estas definições e apesar de todas as dificuldades, prossegui a minha busca de resposta sobre a significação do jogo e é importante mencionar a forte confusão instalada quando pretendia diferenciar o jogo e a brincadeira, pois ambos são ações lúdicas, apesar de brincar ser uma atividade espontânea e o jogo ser caracterizado pelo cumprimento de regras.

Chateau (1975: 13-14) define o jogo como um meio pelo qual o homem pode desenvolver plenamente as suas potencialidades. Ao abandonar o mundo das necessidades e das técnicas, que o limita e o restringe, o individuo liberta-se das imposições do exterior, do peso das responsabilidades, para criar mundos de utopia. O jogo, para o autor, tem um papel primordial no desenvolvimento da criança; é por intermédio deste que a criança desenvolve e deixa florescer as suas potencialidades virtuais. Chateau elabora uma classificação bem ampla dos jogos: jogos funcionais, jogos hedonísticos, jogos de destruição, jogos de desordem e euforia, jogos solitários, jogos figurativos, jogos de construção, jogos de regras arbitrárias, jogo de competição, jogos de cerimónias e danças.

Jean Piaget foi outro autor que se debruçou sobre o conceito de jogo. No entanto, Piaget não estudou o jogo em si mesmo, mas interessou-se pelo fenómeno, por ser uma privilegiada atividade espontânea, que lhe permitiu observar a evolução da capacidade semiótica, o desenvolvimento moral e social da criança, considerando que o jogo tem a função de equilibrar o sujeito frente à agressão do meio, ou seja, constitui um mecanismo de autoconstrução e organizador semelhante ao da vida embrionária.

Neto (1997: 6) adianta que o jogo é uma das formas mais comuns do comportamento. O jogo é um instrumento de desenvolvimento e um processo de interação entre a criança, meio ambiente, percepção e movimento, que leva a criança a aprender os valores do grupo no confronto e no respeito de ideias e vontades dos outros; na interação com os pares adquire as destrezas sociais necessárias para a vida adulta e a sua integração na sociedade que o rodeia.



Apesar das várias definições apresentadas, existem autores como Paula (1996: 7) que afirmam que o jogo é uma entidade sem definição, ou seja, não há como dizer tudo sobre ele sem que nada falte. Por isso, é que o jogo não tem definição. O jogo procura satisfazer uma necessidade não material pois o ser que joga está à procura do prazer do que simplesmente sobreviver. Logo se definir “o ser” já é necessário um empenho significativo, definir “a busca do prazer não-material do ser” torna-se uma tarefa impossível. Daí que alguns grandes teóricos como Callois (1967), Henrot (1989), Fromberg (1987), Cristie (1991), se concentrem em estudar, apenas, as suas principais características.

Ora, por ser bastante clássica, transcrevo aqui a tentativa de Huizinga, no seu livro “Homo Ludens”, (2000) de reunir as características do jogo, apresentando e defendendo o jogo como um fenómeno cultural. Podemos considerá-lo como sendo: “... uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.” (p.16) Desta forma, e ainda de acordo com o mesmo autor, o jogo é encarado como um alicerce do pensamento, da capacidade do sujeito se descobrir a si próprio, podendo experimentar, modificar o mundo imaginário do próprio jogo.

Apesar das várias definições apresentadas pelos autores analisados, Freire alerta para o simplismo de análise de alguns autores que apenas procuram o significado de jogo “na caracterização infindável de partes que o compõem”, em vez de procurar o seu significado “na identificação dos contextos em que ocorre” (citado em, Veloso, 2009: 1), pois cada um poderá entender a palavra jogo de modo diferente. Assim, torna-se cada vez mais difícil defini-lo pois percebe-se que um mesmo comportamento pode ser considerado um jogo ou não, dependendo da cultura em que se está inserido, assim como o significado que lhe é atribuído.

O autor Kishimoto (1998) realça ainda que se em épocas passadas o jogo era considerado como algo inútil, a partir dos tempos do Romantismo passou a ter um papel relevante na educação. A sua própria história talvez seja uma das principais responsáveis para lhe proporcionar tamanha amplitude, assim como a complexidade de sua natureza.

## 2.2 História do Jogo

“El juego se ha considerado un recurso pedagógico natural desde la antigüedad y en todas las épocas se ha ratificado su valor instruccional, si bien en ciertos periodos históricos el valor concedido al juego es mayor que en otros.” (Fuster, 2009: 4)

Dois interessantes trabalhos destacam a história dos jogos educativos mostrando o seu aparecimento. Rabecq-Maillard, *Histoire des Jeux Éducatif* (1969) mostra o gradual aparecimento dos jogos educativos na história ocidental, a partir do século XVI, e Brougère, *La notion de Jeu Éducatif dans l'école maternelle française au début du XXème siècle* (1987), a penetração da ideia do jogo educativo na escola maternal francesa. Embora Rabecq-Maillard aponte o século XVI como contexto em que surge o jogo educativo, os primeiros estudos em torno do mesmo situam-se na Roma e Grécia Antiga.

Platão, em *Les Lois* (1948), comenta a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma Aristóteles sugere, para a educação o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparação para a vida futura dos jovens. Mas, nessa época, ainda não se discute o emprego do jogo como recurso para o ensino.

Entre os romanos, jogos destinados à preparação física voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual.

O interesse pelo jogo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano, que se referem à presença de pequenas guloseimas em forma de letras, produzidas pelas doceiras de Roma, destinadas à aprendizagem das letras. No entanto, o jogo sofre grandes preconceitos referentes ao seu valor ético, sociopolítico e epistemológico com o advento do Cristianismo. Na época medieval não havia condições para a expansão dos jogos, com a exceção dos jogos das festas religiosas, pois eram “considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez” (citado em, Oliveira,2006: 18). No contexto de todas as formas de exclusão do jogo, Duflo (1990) afirma que para julgar o jogo é preciso compreender quais são as suas funções e os seus efeitos no conjunto das atividades humanas.

Todavia o aparecimento de novos ideais traz outras concepções pedagógicas que reabilitam o jogo. Durante o Renascimento, a felicidade terrena, considerada legítima, não exige a mortificação do corpo, mas o seu desenvolvimento. Desta forma, a partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no quotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. O jogo de cartas adquire, nessa época, o estatuto de jogo educativo pelas mãos do padre franciscano, Thomas Murner, cativando os alunos numa aprendizagem mais dinâmica. É nesse contexto que Racbeq-Maillaird situa o nascimento do jogo educativo.

O grande acontecimento do século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus. Ignacio de Loyola compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza a sua utilização como recurso auxiliar do ensino.

Ao pôr em prática, em larga escala, os ideais humanistas do Renascimento, o século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos, nomeadamente com o avanço dos estudos matemáticos, Leibniz permite que uma nova visão de jogo seja resgatada provocando uma reavaliação intelectual do jogo. Multiplicam-se, assim, jogos de leitura, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas da História, de Geografia, de Moral, de Religião, entre outras.

Os jogos popularizam-se, antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente, veículos de divulgação e crítica. Jogos de trilha contêm a glória dos reis, suas vidas e ações; jogos de tabuleiro divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular.

Com o advento da revolução francesa, o início do século XIX traz inovações pedagógicas. Há um esforço para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. Seguindo o contexto filosófico do jogo assumido pelos pensadores, Rousseau deu um novo sentido à filosofia de Kant que certamente influenciou Schiller na perspectiva lúdica. Esses pensadores apoiavam a ideia que o jogo, à sua maneira, oferecia uma aprendizagem da vida e o desenvolvimento do ser humano de forma indissociável.

A partir de Schiller, surgem algumas transformações, com a marcante frase da décima quinta das cartas da obra Cartas para a educação estética do homem, segundo a qual “

o homem só é de facto homem quando joga” (citado em, Veloso, 2009: 1). O jogo é considerado por Schiller como vetor de harmonia, de beleza e de equilíbrio. Assim, o jogo revela-se como princípio de unidade e também como princípio de liberdade e legalidade. Quanto a isso, Rizzi & Hayde (citado em, Costa, 2011: 7) comentam que, “além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparam para a vida em comum e para as relações sociais.” Mas é com Froebel que o jogo, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação, permitindo que o aluno construa representações do mundo, já que o jogo, nas mãos do educador, é um excelente meio de formar o aluno.

Com a expansão dos novos ideais de ensino crescem experiências que introduzem o jogo com vista a facilitar tarefas de ensino. Paralelamente, o desenvolvimento da ciência e da técnica constitui fonte propulsora de jogos científicos e mecânicos. Surgem jogos magnéticos para ensinar História, Geografia e Gramática.

A expansão dos jogos na área da educação dar-se-á no início do século XXI estimuladas pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação. Salienta-se que nem sempre o jogo no ambiente escolar foi aceite ou visto como didático, deparando-se ainda hoje com muita resistência em relação à sua aplicação. Segundo a inspetora Pape-Carpantier o “jogo não pode ocupar o lugar de lições morais e não deve absorver o tempo de estudo” (citado em, Kishimoto, 1998: 17), ou seja, para a inspetora francesa, o jogo não se presta para a formação moral, nem mesmo colabora para o desenvolvimento cognitivo.

No entanto, a utilização do jogo e a sua importância para a educação já foram estudadas por importantes teóricos, tais como Brougère, Brunhs, Duflo, Freire, Huizinga, Kishimoto, Pascal, Piaget, Schiller, Vygostki, Knijnita, entre outros que mostram a importância dele para o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social e motor ao proporcionar a descentralização individual, a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento.

### 2.3 Jogo e a Educação

A escola de hoje ocupa um lugar de extrema importância, na medida em que, em tempos passados, a educação era transmitida diretamente de pais para filhos e poucos eram aqueles que tinham acesso a instituições escolares. Atualmente, o mesmo não sucede, pois os pais têm pouco tempo para educar os filhos, confiando essa função diretamente às instituições educativas.

A instituição escolar tem uma enorme responsabilidade no desenvolvimento da criança. Não só o aluno passa grande parte do seu tempo, da sua vida, na escola, como também esta se tornou o fator de garantia de grande parte das aprendizagens fundamentais para o cidadão em sociedade.

Nos dias que correm, o aluno tem acesso a meios de comunicação muito diversificados o que torna a escola, por vezes, bastante mais desmotivadora pela forma como os conteúdos são ensinados na escola. A exposição é um método que possibilita ao professor alcançar dois tipos de objetivos imediatos: promover a informação de forma ordenada, atualizada e sintética e, finalmente proporcionar a compreensão dos conteúdos. A exposição oral das ideias é talvez o método de ensino mais antigo e mais utilizado pelos professores. No entanto, têm surgido algumas críticas quanto a este método, pois fomenta a passividade dos estudantes, levando ao desinteresse e desatenção dos mesmos. A crítica mais severa apontada a este método de ensino tem a ver com o processo de aquisição dos conhecimentos. Ora este método “é uma espécie de depósito interno”, ou seja, o aluno é um mero recetor de informação. Todavia, o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o interesse do aluno.

Assim, o jogo pode ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem. Nesse prisma, não se deve considerar apenas como um divertimento ou um prazer. Deverá ser associado a uma atividade com determinados objetivos a atingir e um meio de aprendizagem. O jogo implica que haja esforço, trabalho, disciplina, originalidade e respeito entre “jogadores”. “Além disso, o jogo faz com que as crianças compreendam que conhecer é um jogo de investigação e de produção de conhecimento – em que se pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer com paixão, conhecer com amor; amor pelo conhecimento no qual

as situações de aprendizagem são tratadas de forma mais digna, filosófica e espiritual. Enfim superior.” (citado em, Ritzmann, 2009: 40). Através do jogo, o aluno encontra uma forma de alcançar os objetivos traçados de forma motivadora.

O jogo é considerado, por muitos autores, como uma atividade importante no desenvolvimento do Homem. É uma atividade onde se pretende atingir um objetivo e em que se têm de seguir regras, mais ou menos restritas. O jogo é uma forma “inteligente” de criar nos alunos uma autodisciplina e sentido de cumprimento das regras propostas. Os alunos têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras, poderão ser penalizadas no jogo. Têm a liberdade de o fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus atos. O respeito e empenho na atividade de jogo é inclusivamente, um exercício de cidadania porque também na sociedade em que vivemos, temos regras de conduta e leis que se não as cumprirmos, teremos de ser responsabilizados pelos nossos atos.

Segundo Claparède, citado por Château (1975), o jogo faz com que o aluno descubra as condutas superiores, tais como a autonomia. Através do jogo, o aluno acumula as experiências que vai adquirindo e, se o jogo for associado ao aspeto educativo, poderá tornar-se uma forma das crianças aprenderem com mais informação.

O jogo pedagógico ou didático tem como objetivo proporcionar determinadas aprendizagens, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem. Nesta perspetiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando de um conjunto de ações lúdicas para a aquisição de informações. No entanto, o jogo nem sempre foi visto como didático, pois como a ideia de jogo era associada ao prazer, ele era tido como pouco importante para a formação da criança. E ainda hoje, ele é pouco utilizado no ambiente escolar como um todo, embora o distanciamento entre o jogo e a escola aumente conforme a faixa etária dos estudantes. Até mesmo os estudos que investigam a articulação entre o jogo e educação centralizam muito mais o seu emprego nos primeiros anos de educação do que em qualquer outro grau de ensino, como se confirma na vasta bibliografia consultada, embora os parâmetros curriculares nacionais para o ensino básico, apontem para a necessidade do “lúdico” no processo de construção do conhecimento. Por exemplo, no currículo nacional norueguês as competências digitais representam uma competência básica de aprendizagem. Logo e

de acordo com Reverbel (citado em, Costa,2011: 17) “é preciso lutar para que o jogo tenha seu lugar na educação, porque se ele existe na sociedade, deve existir na escola.” O jogo é o caminho para as escolas conseguirem a integração dos alunos de forma criativa, produtiva e participativa. É um recurso eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para enfrentar os problemas que irá encarar na sua trajetória de vida. Ora, 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, logo e complementando esta ideia, Alves (2010: 9) refere que o “jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que estimula o interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a sua personalidade, e simboliza um instrumento pedagógico.”

Os jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem, pois “el juego como estratégia de aprendizaje ayuda al estudiante a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría” (Timaure,2000). Além disso, ao ser permitida a utilização do jogo, a escola e o educador estarão a contribuir para o pleno desenvolvimento dos alunos.

Com o movimento da escola nova e os novos ideais de ensino, o jogo é cada vez mais utilizado com a finalidade de ajudar nas tarefas escolares. Educadores como Dewey, Decroly, Montessori consideram o jogo importante para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. Château afirma que a escola deveria apoiar-se no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para moldar, segundo ele, “o comportamento escolar... mas a educação tem em certos pontos de se separar do comportamento lúdico... uma educação que se limitasse ao jogo isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório” (p.133-35). Logo torna-se evidente a necessidade de compreender o jogo no contexto educativo na sua justa medida.

Santa Marli Pires dos Santos (citado em, Costa,2011: 5) mostra-nos que “a classificação criada para os jogos com intencionalidade educativa parte do princípio de que a educação deve ser integral, a partir da aprendizagem significativa e do desenvolvimento das capacidades, das habilidades, das competências e das

inteligências e que teve como princípio as ideias definidas por Piaget, Vygotsky, Wallon, Gardner e Perrenoud”. Na verdade, o jogo tem sido muito valorizado enquanto meio para o desenvolvimento de competências em variados domínios da aprendizagem e todos os professores, incluindo a minha experiência enquanto professora estagiária, o usam para prender a atenção dos seus alunos, para os motivar ou para lhes ensinar algo. Contudo, tem que ser bem escolhido, apresentar qualidade e sem nunca esquecer o seu objetivo, pois não existem só potencialidades, há também algumas limitações.

Aizencang (2005) mostra no seu livro “Jugar, aprender y enseñar” que a relação entre o jogo e o conhecimento traz uma ampla gama de ideias no que se refere à sua origem, função e aos vínculos possíveis estabelecidos com os numerosos fenómenos cognitivos e sociais, tais como: a resolução de problemas, a aprendizagem da linguagem, o ensino escolar, a construção de papéis, entre outros. As análises destas relações revelam a contribuição do jogo para o desenvolvimento de diversas capacidades do sujeito ativo no processo de ensino-aprendizagem. No entanto, Grandó (citado em, Cruz, 2012: 22) elencou um conjunto de vantagens e desvantagens que podem ser observadas no quadro seguinte.

<b>Vantagens</b>	<b>Desvantagens</b>
Fixação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno.	Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um carácter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula.
Introdução e desenvolvimento de conteúdos de difícil compreensão.	O tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo.
Desenvolvimento de estratégias de	A perda de “ludicidade” do jogo pela



resolução de problemas.	interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo.
Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las.	As falsas concepções de que devem ensinar todos os conceitos através dos jogos.
O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento.	A dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos sobre o uso de jogos no ensino.
O jogo favorece a socialização entre alunos e a conscientização do trabalho em equipa como propicia o relacionamento e a interdisciplinaridade.	A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo.
A utilização dos jogos é um fator de interesse para os alunos.	
Entre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso comum, da participação, da competição saudável, da observação, das várias formas de uso de linguagem e a “conquista” do prazer em aprender.	
As atividades com jogos podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitam.	
As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos.	

**Quadro 1-** As vantagens e desvantagens do uso dos jogos. (citado, em Cruz,2012: 22)

Um dos maiores desafios dos professores nas salas de aula é a escolha do jogo como ferramenta de ensino, que propicie aos seus alunos uma aprendizagem que vai além do conteúdo escolar propriamente dito, favorecendo a aprendizagem de procedimentos sobre os processos de apreensão e construção do conhecimento. Além disso, ao mesmo tempo, o professor pode vivenciar a posição de aprendiz, pois no jogo ele também tem a possibilidade de compreender como se estrutura o pensamento dos seus alunos, verificando quais os tipos de desafios que podem desencadear a construção de novos conhecimentos.

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. Acrescento, 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.

### 2.3.1 Os vários papéis do professor

Tal como refere o autor Held, (citado em, Duarte,2009: 22) o jogo cria e enriquece o imaginário dos alunos e torna as tarefas, mais ou menos complicadas, num desafio a atingir. Assim sendo, o jogo torna-se uma atividade com seriedade, na medida em que está sujeito a regras e tem como finalidade um objetivo. Segundo Berbaum, citado por Altet (1997: 52), “o papel do professor é fazer aprender melhor, através da organização de um ensino que respeite as fases e a lógica da aprendizagem, para ajudar os alunos a tomar consciência daquilo que supõe aprender.” Altet (1997) considera que a função do professor, enquanto profissional da aprendizagem, não é apenas a de transmitir conhecimentos, mas a de agir para que os alunos aprendam. A construção do conhecimento é individual e única, o aluno tem a oportunidade de errar e construir, a fim de que ocorra um desequilíbrio necessário para novas aquisições.

É óbvio que o professor enquanto organizador permanece indispensável no sentido de criar as situações e de arquitetar os projetos iniciais que introduzam os problemas significativos aos alunos. Em segundo lugar, ele é necessário para lançar constantemente desafios que forcem a reflexão e a reconsideração das soluções rápidas.” O que é desejado é que os professores deixem de ser um expositor satisfeito em transmitir soluções prontas; o seu papel deveria ser aquele de um mentor, estimulador da iniciativa e da pesquisa” (Piaget, 1970: 16).

O aluno deve entender que estudar não é somente receber mas ainda conquistar, não é tanto aceitar, como interpretar. Deve, por isso, aceitar o esforço, o trabalho, as dificuldades da pesquisa. Pensar que o professor é um intermediário entre o aluno e o saber, levando em consideração os processos de aprendizagem, tornando-se um mediador entre o saber e o aluno.

Nesta perspetiva, quando o professor opta pelo jogo como uma das suas ferramentas para o ensino da Geografia e da História, ele fá-lo a partir de uma intenção: propiciar determinada aprendizagem. E ao fazer isso tem, como principal propósito, o ensino de um conteúdo específico e o incentivo às possíveis relações que os alunos poderão estabelecer com outros conteúdos.

Moura (1992) mostra-nos, ao considerar o jogo instrumento de ensino, ser possível classificá-lo em dois grandes blocos: o jogo desencadeador de aprendizagem e o jogo

de aplicação. Quem vai diferenciar estes dois tipos de jogo não é o brinquedo, não é o jogo, é sim a forma como ele será utilizado na sala de aula. “Para ser mais preciso: é a postura do professor, a dinâmica criada e o objetivo estabelecido para determinado jogo que vão colocá-los numa ou noutra classificação” (citado em, Ritzmann, 2009: 52). Por problemas desencadeadores da aprendizagem o referido autor define aqueles que não permitem a solução espontânea imediata, isto é, que exigem do aluno o estabelecimento de um plano de ação, através da busca de conhecimentos anteriores, fazendo a comparação com situações semelhantes à proposta. Já os problemas de aplicação são aqueles problemas cuja solução deve ser procurada na aplicação das definições discutidos em aula. “São problemas que chamaríamos de aplicações, pois para resolvê-los é necessário apenas recorrer a referências anteriores, como, por exemplo, os apontamentos de aula” (citado em, Ritzmann, 2009: 52). Segundo a classificação do autor, os jogos realizados neste relatório de estágio de iniciação à prática profissional seguem, na maioria dos casos, a terminologia dos jogos de aplicação.

Mas existem dois aspetos cruciais no uso dos jogos como instrumento de uma aprendizagem significativa. Em primeiro lugar o jogo ocasional, distante de uma cuidadosa e planeada programação e, em segundo lugar, uma grande quantidade de jogos que somente têm validade afetiva quando rigorosamente selecionados e subordinados à aprendizagem que se tem em mente como meta. Em síntese, jamais se poderá usar jogos didáticos sem uma rigorosa e cuidadosa planificação, marcados por etapas muito nítidas e que, efectivamente, acompanhem o progresso dos alunos.

O educador tem uma ação fundamental na adaptação das regras, do espaço, dos materiais e dos objetivos do Jogo. Deve ser igualmente o educador a adaptar o jogo aos alunos que o vão realizar para que a atividade tenha uma previsão de sucesso. Deve definir objetivos e pré-requisitos dos jogadores. Mas deve também resistir à tentação normativa, à penalização definitiva.

Propor a utilização de jogos no ensino da Geografia e da História não significa oferecer aos alunos a possibilidade de enfrentar os conteúdos escolares de maneira mais fácil, até porque muitos jogos oferecem desafios maiores e exigem dos alunos muito mais do que uma “simples folha de exercícios”.

Grando (citado em, Cruz,2012: 26) 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

Os sete momentos foram colocados em prática aquando da realização dos jogos. Assim, os alunos, num primeiro momento, contactaram com o material do jogo, seguidamente, foram explicadas as descrições dos jogos (as regras, os objetivos, o material). Depois da explicação os alunos jogavam ocorrendo, por vezes, a intervenção do professor com o intuito de organizar e orientar os mesmos. No final de cada jogo foi entregue uma ficha de trabalho como forma de análise e avaliação do jogo.

### Capítulo III – Inclusão do Jogo em Geografia e em História

Considerarei este tema pertinente, uma vez que poucas são as referências bibliográficas encontradas que dissessem respeito à aplicação do jogo didático nas aulas da disciplina de Geografia e, sobretudo de História.

Até há alguns anos atrás tentava-se uniformizar o ensino pressupondo que os alunos eram capazes de aprender todos (ou a maioria) da mesma forma e no mesmo tempo. Ora, o uso de recursos tecnológicos tais como computadores, jogos e outras ferramentas podem contribuir para um ensino-aprendizagem enriquecedor, possibilitando a criação de ambientes interativos e inovadores.

Estes recursos ricos e diversificados não podem ser considerados apenas ferramentas para brincar, mas devem ser compreendidos como ferramentas para aprender. Neste caso cabe à escola proporcionar esta outra dimensão e este olhar. A partir deste contexto é que concordo com Moura, ao mencionar que “embora a tecnologia desempenhe um papel essencial na estrutura escolar, o foco central não é a máquina em si, mas a mente do educando, as condições que ele terá para raciocinar, utilizando-se da máquina. O seu uso na escola poderá proporcionar o desenvolvimento do potencial intelectual, estimulando a criatividade, aquisição de competências e novos conhecimentos de forma integradora e prática” (citado em, Castellar, 2011: 115).

Através da Geografia, os alunos percebem o modo de vida das sociedades ajudando-os 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 no sentido de que é através dela que o aluno constrói uma visão global e organizada de uma sociedade complexa, plural e permanentemente em mudança” (2001: 87).

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).

Existe um grande número de alunos que apresentam dificuldades na compreensão e, sobretudo, na assimilação dos conteúdos abordados em contexto de sala de aula, quer

em Geografia quer em História. Ora, a utilização de jogos em contextos educacionais com alunos que apresentem dificuldades de aprendizagem e desmotivados, como se apura na maioria dos alunos do 8º ano, poderá ser eficaz em dois sentidos: garantir-lhes, por um lado, o interesse e a motivação, um dos objetivos pretendidos com a utilização deste recurso e, por outro, estaria atuando a fim de possibilitar-lhes construir ou aprimorar os seus instrumentos cognitivos e favorecer a aprendizagem de conteúdos. O uso de jogos como uma estratégia de intervenção pedagógica nos processos de desenvolvimento e aprendizagem de alunos com dificuldades para aprender, encontra os seus fundamentos na teoria de Piaget, que descreve e explica o funcionamento de todo o processo que possibilita o conhecimento. Além disso, há uma grande falha na discussão do problema da educação como em fazer algo para colmatar as necessidades de mudanças nas escolas. Tais imperativos apresentam-se de forma ainda mais contundente no atual período, pois 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.

Visando a melhoria de compreensão e aprendizagem dos alunos, de modo que essa aprendizagem não se torne apenas saber ou conhecer algo, mas que possa incluir outros níveis de conhecimento que resultem em saber ser e saber fazer no sentido da formação dos mesmos como seres humanos, é que surgiu o interesse de pesquisar e refletir sobre a utilização de jogos no ensino de Geografia e de História.

Desta forma, o docente de Geografia e de História pode recorrer ao jogo na sala de aula proporcionando aos alunos um espaço de encontro, de inclusão e de trabalho, tornando o jogo um bom instrumento. Sendo assim, o jogo coopera com o desenvolvimento do aluno, pois trabalha a sua capacidade de imaginar, de planejar, de encontrar soluções, de interagir consigo e com os seus colegas, de criar regras, ou seja, todos os benefícios na utilização do jogo como recurso de aprendizagem e motivação como apresentei nos capítulos anteriores. Ao lado dessa função, os jogos também se prestam à multidisciplinariedade e, dessa forma, viabilizam a atuação dos próprios alunos na tarefa de construir significados sobre os conteúdos da sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão. Esses temas não constituem novas matérias, mas atravessam áreas do currículo e, dessa forma, devem ser

desenvolvidas no momento oportuno por qualquer professor. Tomando em conta o exposto, o professor (Geografia e/ou História) responsável pelo ensino, deve ajustar o seu plano de unidade com o objetivo de levar o aluno a alcançar procedimentos, atitudes adequadas e de acordo com as metas e objetivos estabelecidos.

A este respeito é de salientar que os jogos pedagógicos para o ensino de História podem ser incorporados como uma ferramenta progressiva do ensino-aprendizagem, pois mobiliza saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do cotidiano. Sabemos que o jogo é uma atividade agradável, espontânea que permite identificar situações problemas em termos de levantamento de questões, selecionar e organizar as estratégias criativas face ao desafio lançado como confrontar diferentes perspectivas, possibilitando o desenvolvimento da competência geral 7- “Adotar estratégias adequadas à resolução de problemas e à tomada de decisões”. O jogo permite, sobretudo, mobilizar e coordenar os aspetos psicomotores necessários ao desempenho de tarefas; estabelece e respeita regras para o uso coletivo e o aluno manifesta respeito por normas de segurança pessoal e coletiva como propõe a competência geral 10 – “Relacionar harmonicamente o corpo com o espaço, numa perspectiva pessoal e interpessoal promotores da saúde e da qualidade de vida.”

No presente, muitas crianças, jovens e adultos de diferentes camadas sociais têm acesso a jogos digitais em suas casas, na escola, na biblioteca. Além disso, muitos desses jogos fazem uso de elementos históricos como cenário sobre o qual se desenvolvem as estratégias de jogabilidades como, por exemplo, o jogo *Age of Empires*. Como meganarrativas históricas eles divulgam e, ao mesmo tempo, contribuem para a fixação de sentidos sobre temas relacionados com o conhecimento histórico.

Para que serve ensinar História? Para que serve aprender História? Como se ensina História? Como se aprende História? “Velhas” questões que, na realidade, são centrais na reflexão sobre a disciplina escolar de História desde o século XIX, pelo menos. O ser humano e os seus modos de organização e de pensamento “carregam” a história consigo. Por isso, é parte intrínseca de cada um de nós interrogar-se sobre as suas raízes e o mundo, para melhor se orientar na vida pessoal e coletiva. Diferentes discursos - em tempos e lugares específicos – formularam e responderam às questões



sobre o ensino da História, mas em qualquer tempo ou lugar somos permanentemente confrontados com estas novas e “velhas” questões. Os processos educativos estão constantemente sujeitos à discussão, elaboração e análise na procura de melhorar a sua qualidade e eficiência e uma das áreas que tem sido alvo de grande atenção e análise é o ensino e aprendizagem da História.

O jogo poderá ser um recurso inovador para o ensino da História, porém “não deve ser tomada como panaceia para salvar o ensino de História [...]. Muito menos deve ser visto como a substituição dos conteúdos de aprendizagem por atividades pedagógicas fechadas em si mesmas. Todo o cuidado com a incorporação das ‘novas linguagens’ é pouco, principalmente numa época de desvalorização do conteúdo socialmente acumulado pelo conhecimento científico” (citado em, Bittencourt,2002: 175).

Os jogos didáticos utilizados no ensino da História podem tornar-se como uma atividade importante para o aluno permitindo estimular o conhecimento cognitivo. Se o jogo possibilita a coordenação de pontos de vista e para estabelecer estratégias e ganhar a partida, é necessário colocar-se na posição do adversário, entendemos que estas mesmas habilidades são objeto do ensino de História, pois, é necessário discutir um fato, um conteúdo destacando-se a problematização, a construção de conceitos, o contexto espaço temporal, ou seja, é importante que a História não seja para os alunos uma verdade acabada ou uma série de dados que se deve aprender pela memorização. É imprescindível que a História seja trabalhada nas aulas para que os alunos compreendam o passado. No entanto, temos que ter cuidado na explicação de um facto ou período concreto do passado, pois um acontecimento poderá ter mais do que uma causa e mais do que um resultado, consoante o evento ocorrido historicamente num país ou numa região.

Neste sentido, Consalvi (citado em, Timaure,2000: 5) diz que “el pasado vive com nosotros, razon por la cual es necesario ofrecer al estudiante la posibilidad de acercarse al devenir del pais de una manera atrativa; el autor señala la necesidad de atender el hecho histórico como algo placentero, y recomienda los juegos para lograr dicho propósito.”

Segundo Bastidas os jogos constituem uma verdadeira estratégia de ensino-aprendizagem. Considera que os jogos didáticos podem ajudar a compreender os mais diversos fenómenos históricos como geográficos e sociais. Na História pode-se utilizar

os jogos que exploram a inteligência musical, cinestésico-corporal e espacial. Através destes jogos, poder-se-á identificar no próprio grupo os fundamentos da historicidade do ambiente, perceber o espaço em que vivem como portadores de outras características em outros tempos, localizar eventos numa sequência temporal e explicar o presente, através de analogias com o passado ou previsões ou prognósticos comparativos do futuro.

É aí que podemos considerar o jogo como um instrumento de trabalho no ensino de História, acreditando que possa ativar o trabalho mental e interpessoal, ampliando a compreensão do que está à sua volta.

Para estabelecer o nosso ponto de partida, menciono Vitali (citado em, Pereira,2012: 185), que faz uma alusão de como os alunos do século XX esperam que sejam as aulas. De acordo com a referida autora, "(...) as novas gerações esperam aulas mais dinâmicas, que tragam elementos novos para dentro da sala de aula fazendo com que o conhecimento possa ser associado de forma sensorial à vida quotidiana de cada aluno."

No mesmo sentido Tomita (citado em, Pereira,2012: 185) expõe que "nos dias de hoje os alunos não se contentam em entrar na sala de aula apenas para receber informações, passivamente. Eles esperam que ocorra um ensino condizente à realidade de suas vidas." É devido a essa necessidade de aproximação da educação com a sociedade que os jogos didáticos são uma técnica que tem seduzido, os professores de Geografia. A Educação Geográfica pressupõe o estímulo de ações que mobilizem o aluno à construção do conhecimento. Desta maneira, pensar o ensino de Geografia é criar condições para que estes compreendam os fenómenos geográficos que ocorrem à sua volta. Esse processo dá-se na medida em que o professor enquanto mediador organize e estruture a aula tendo em consideração os conhecimentos prévios trazidos pelos alunos. O professor deve saber que ao utilizar atividades lúdicas na prática do ensino de Geografia isso permite uma interação entre sujeito e objeto, criando assim um ambiente inspirador para a aprendizagem.

A utilização dos jogos proporciona, segundo Rego (citado em, Pereira, 2012: 79): [...] ambientes desafiadores, capazes de "estimular o intelecto" proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. As vantagens são evidentes quer no plano da motivação dos alunos quer no plano de eficácia. Para Jiménez e Gaité (citado

em, Verri, 2010: 4) “(...) jogos de simulação são para a Geografia, e 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, mas consegue-o recorrendo à simulação e ao jogo. Isto permite abordar com simplicidade certos temas de carácter complexo.” 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. Na actualidade, as práticas na Geografia escolar necessitam de novos olhares sobre ferramentas que sejam capazes de minimizar as dificuldades encontradas no seu exercício. É considerando isso que o uso do jogo em sala de aula se torna oportuno por ser atrativo, inspirador e facilitador do conhecimento. A partir de metodologias alternativas os alunos sentem-se motivados a participar do processo ensino aprendizagem, desenvolvendo a criatividade e o sentido crítico. Santos (2011: 8) escreve que o jogo pode ser um grande aliado para o desenvolvimento da arte escolar, pois “as atividades lúdicas possibilitam que a criança esteja constantemente ativa, geralmente alerta e curiosa [...]”. Assim, o lúdico pode ser um fio condutor para desenvolver o processo criativo e artístico dos alunos.

A maioria dos alunos apresentam dificuldades em compreender alguns assuntos relacionados com a Geografia e a utilização do jogo permite ajudar a construir conteúdos, tais como: compreender a relação entre o espaço e o poder, coordenadas geográficas, ordenamento espacial, formação do território, reações económicas e políticas, relação sociedade e natureza, evolução da paisagem, nascimento das primeiras cidades. Tudo isto faz com que o aluno recrie passo a passo os mais diferentes processos e situações convertendo-se em sujeitos criadores do seu próprio saber.

Sabemos que ao falarmos em jogos perdura a ideia de competição e até mesmo de rivalidade, factos que ocorreram com a aplicação do jogo na turma em questão, mas analisei esse facto como uma forma de tendência de superação e até mesmo de desenvolvimento do espírito de colaboração quando envolveu jogos em grupos.

A aula de Geografia e de História, para qualquer ciclo, jamais se pode apoiar numa descrição empírica do espaço. Pelo contrário, deve procurar diferentes temas,

contextualizando-os com o aqui e o agora. Ora, sabemos hoje, que as práticas escolares e os jogos podem ser usados como meio de estímulo das inteligências linguísticas, logico-matemáticas, espacial, sonora e interpessoal. Os jogos desenvolvem determinadas inteligências:

-inteligência linguística ou verbal, tanto na Geografia como em História podem ser transformadas num expressivo veículo estimulador dessa inteligência porque facilita a organização e aquisição de vocabulário. Um dos jogos que proporcionam este desenvolvimento é o jogo das palavras cruzadas;

-inteligência lógica: os estímulos para o seu desenvolvimento pela História e pela Geografia estruturam novas formas de pensar e desenvolvem nova sensibilidade na identificação dos elementos de grandeza;

-inteligência espacial está ligada muito à criatividade e à conceção.

É importante ressaltar que os jogos têm a função eminentemente de auxiliar o professor no processo de ensino-aprendizagem, pois esses recursos não garantem que o aluno possa apreender os saberes necessários à sua formação plena. Com isso, é indiscutivelmente necessária a intervenção do docente no processo de construção do conhecimento.

## Capítulo IV – Metodologia da investigação

### 4.1 Introdução

O relatório de estágio decorreu no contexto da iniciação à prática profissional no âmbito do Mestrado em Ensino de História e Geografia e pretendeu obter um maior conhecimento acerca da aprendizagem de Geografia e História utilizando o jogo em sala de aula.

Neste capítulo, apresento as diversas metodologias necessárias à implementação e utilização do jogo.

Quando iniciei o estágio profissional na turma do 8º ano, notei que os alunos estavam desmotivados para aprender tanto Geografia como História e demonstravam dificuldades em adquirir conhecimentos e mobilizá-los em contexto de sala de aula, salvo exceções. Neste sentido, a escolha deste tema deveu-se à necessidade que senti em ajudar os alunos no combate ao insucesso nas disciplinas, aliado ao desinteresse dos alunos pelas disciplinas.

Como forma de solucionar estas dificuldades e, no sentido de tentar tornar as aulas mais produtivas, pensei adotar este recurso didático. Partindo da necessidade de resposta à questão:

De que forma o jogo didático pode contribuir como recurso de motivação e de aprendizagem?

Procurei compreender a motivação pedagógica criada pelo recurso e competências possíveis de serem desenvolvidas. Seguindo a linha de ideias de Quintas (citado em, Cruz, 2012: 41) a utilização de jogos como recurso pedagógico na sala de aula permite que os alunos adquiram e desenvolvam algumas competências. Assim, 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 porque o aluno é confrontado com a necessidade de superação de desafios, assim como para o estabelecimento de uma relação de cooperação com o outro.

Este estudo de natureza quantitativa e qualitativa incidiu sobre os alunos do ensino básico, no terceiro ciclo, centrando-se numa turma do 8º ano, durante o ano letivo 2012/2013 na Escola Básica Nicolau Nasoni, no Porto.

## 4.2 Objetivos

Aprender brincando é o que acontece com muitos “felizardos” em escolas, instituições de ensino superior e até empresas. Os jogos são a nova categoria de objetos de aprendizagem. O interesse em aprender é despertado no aluno através de ambientes lúdicos que harmonizam conhecimento e prática dos conceitos repassados em sala de aula.

As atuais práticas pedagógicas têm a necessidade de construir competências, procurar métodos ativos, tornar as disciplinas menos rígidas, utilizando instrumentos didáticos inovadores. Acredito que estas práticas tendem, no presente-futuro, a mudar a educação e um dos caminhos viáveis é a utilização de atividades lúdicas, uma vez que tendem a ser mais abertas, criativas e dinâmicas.

O recurso que aqui se estudou inclui aspectos de natureza distinta onde puderam estar presentes conhecimentos, capacidades e atitudes, ou seja, olha-se assim a atividade desenvolvida pelo aluno como um todo e não como o somatório de partes, como referiu Santos (2011).

O jogo surge como algo que pode, a meu ver, aproximar os conteúdos aos alunos estimulando e motivando para a aprendizagem. Além disso, a aprendizagem dos alunos através dos jogos poderá contribuir para a criatividade, para a cidadania, para o espírito crítico.

Ao analisar o potencial didático do recurso, pretendi ir de encontro, como já foi referido aos seguintes objetivos:

- perceber a motivação pedagógica criada com este recurso;
- analisar a capacidade dos alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso;
- medir a influência dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem em Geografia e História;
- verificar os resultados refletidos pela implementação do jogo.

Neste trabalho, a avaliação recaiu por um lado nas competências conseguidas a cada momento de aprendizagem, por outro lado avaliou-se o recurso que é o jogo em causa, pela observação em ação dos sujeitos em contexto de aula e de grupo. Ao longo

deste trabalho foi solicitado aos alunos que fossem emitindo opiniões/sugestões referente ao processo desenvolvido.



### 4.3 Opções metodológicas

Para a realização deste trabalho desenvolveu-se um estudo de caso, baseado numa análise quantitativa e qualitativa, numa turma do oitavo ano de uma escola pública, num total de vinte e oito alunos. Como afirma Miranda (2008: 3), o estudo quantitativo apresenta como objetivos a identificação e apresentação de dados, indicadores e tendências observáveis. Já a investigação qualitativa, ao inverso da investigação quantitativa trabalha com valores, crenças, representações, hábitos, atitudes e opiniões. O mesmo autor defende ainda que ao contar com os dados obtidos através da utilização dos dois métodos conseguirá, sempre, garantir níveis melhorados de validação (ou validade) interna e externa.

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

Na metodologia implementada neste trabalho, elaborou-se um inquérito inicial aplicado aos alunos da turma; sete jogos e respetivas fichas de trabalho, quer para os conteúdos de Geografia, quer para os conteúdos de História; registo de opiniões/sugestões por parte dos alunos sobre o recurso; e, por último, um inquérito final. Saliento que ao longo da implementação do recurso utilizei uma grelha de observação. Apesar de pouca importância lhe ser atribuída muita das vezes, a observação é uma prática que todo o professor desenvolve numa sala de aula. É sem dúvida através da observação que muito se pode saber sobre os alunos e o modo como são ou não capazes de ativar recursos face a uma situação nova.

A escolha da turma foi feita aleatoriamente, dentro das turmas atribuídas aos meus orientadores da Escola Básica Nicolau Nasoni. À turma do 8º ano foram aplicados os jogos e respetivas fichas de trabalho relativamente aos conhecimentos da disciplina de Geografia e de História. Os alunos trabalharam maioritariamente em pequenos grupos, de 2 a 3 elementos e em grande grupo, de 5 e 6 elementos. Cada situação é descrita na apresentação de cada jogo. Os jogos foram desenvolvidos utilizando como base os conteúdos trabalhados em sala de aula, servindo para auxiliar e tentar aproximar os alunos do conteúdo de modo a facilitar a aprendizagem.

Importa também referir que os temas que foram analisados na disciplina de Geografia foram:

- Tema “Meio Natural”, nomeadamente os Tipos de Climas;
- Tema “População e Povoamento”, nomeadamente a Estrutura Etária da População;
- Tema “População e Povoamento”, nomeadamente as Principais Aglomerações Urbanas;
- Tema “População e Povoamento”, nomeadamente a Migração.

No que diz respeito à disciplina de História foram:

- Tema E: Renascimento e Reforma;
- Tema F: O império português e a concorrência internacional, nomeadamente a União Ibérica;
- Tema G: A revolução Agrícola e o arranque da revolução Industrial, nomeadamente a revolução industrial em Inglaterra.

Neste sentido, considerei pertinente analisar estas atividades como algo motivador para a aprendizagem de conteúdos e capacidades que ajudam o aluno a agir, assimilando vários saberes.

Assim, para que o jogo seja marcante e interessante para os alunos, a sua apresentação, composta por imagens e cores, deverá ser atrativa para chamar a atenção. Uma vez que os jogos foram construídos por mim tive em consideração tanto as características do jogo como da turma, ou seja, a exploração e socialização entre eles, permitindo assim que os alunos cooperassem explorando as suas descobertas. Além disso, tentei explorar o lado competitivo, visível na turma, o que permitiu aos alunos ultrapassar as dificuldades desenvolvendo várias competências, nomeadamente a nível atitudinal.

Diariamente, após a realização da atividade, refletia e analisava os registos de opiniões/sugestões, com o objetivo de melhorar a minha intervenção na sala de aula colocando em prática as sugestões referidas pelos alunos.

## Capítulo V – Operacionalização da atividade didática

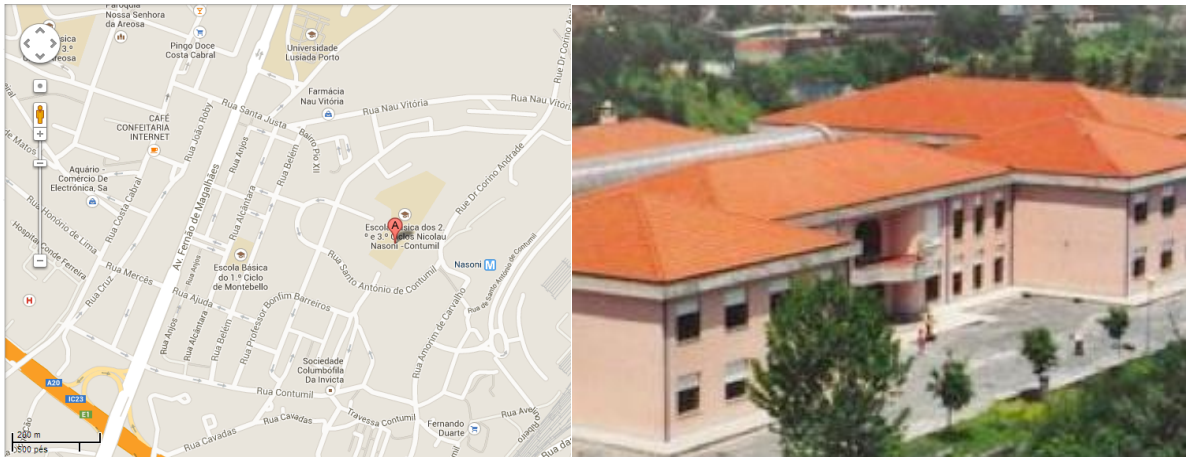
### 5.1 Caracterização da escola e do grupo de estudo

A EB Nicolau Nasoni situa-se na R. de Santo António de Contumil, no distrito do Porto, na freguesia de Campanhã, fazendo parte de um agrupamento de escolas. O agrupamento é composto pela Escola Secundária António Nobre, escola-sede na freguesia de Paranhos, pelas escolas EB 2/3 Nicolau Nasoni, EB1 de Montebello, Escola EB1/JI de Monte Aventino, Escola Básica das Antas e EB 2/3 da Areosa. Toda a componente administrativa e organizativa encontra-se centralizada na escola-sede. A freguesia de Campanhã tem uma área de 8,13 Km<sup>2</sup>, correspondendo a cerca de um quinto do território concelhio. É limitada a sul pelo Rio Douro e a nascente pelo concelho de Gondomar. A norte e a poente liga-se às freguesias do Bonfim e Paranhos. Esta região tornou-se, nos últimos anos, um dormitório da cidade do Porto, no entanto, a população envolvente, de etnia cigana, evidencia, na sua generalidade, nítidas dificuldades económicas.

A EB 2/3 Nicolau Nasoni abriu há dezoito anos. Concentra-se nas necessidades e anseios dos alunos e procura desde sempre desenvolver a motivação e empenhamento nos Pais e Encarregados de Educação, nos Auxiliares de Ação Educativa, nos Assistentes Administrativos e nos Professores. Em 1999/2000 aderiu voluntariamente, à experiência de Gestão Flexível do Currículo, desenvolvida no âmbito da Autonomia de Gestão.

No projeto educativo da EB Nicolau Nasoni, preconiza-se que os serviços disponibilizados devem responder a todas as necessidades de todos os alunos. Para isso, têm de ser encontrados processos de ensino-aprendizagem que propiciem aos alunos Projetos Curriculares adequados às suas capacidades, necessidades e perspetivas de futuro, promovendo um ensino, o mais individualizado possível. A EB Nicolau Nasoni procura proporcionar atividades de Complemento Curricular, para dar resposta aos tempos livres dos alunos. Possui como recursos uma Biblioteca/Centro de Recursos, integrada na rede de Bibliotecas Escolares. A adesão ao Plano Nacional de

Leitura fomentou hábitos de leitura, a participação em concursos e elaboração do jornal da escola, tornando-se um meio enriquecedor para a comunidade educativa.



**Figura 1:** Escola Básica Nicolau Nasoni

Para colocar o meu estudo em prática recorri ao contributo da turma do 8º ano. A turma possui 28 alunos, sendo 12 de sexo feminino e 16 do masculino. Ressalto que, no início do ano lectivo, a turma era composta apenas por 25. Os três novos alunos entraram na turma no 2º período. Dos 28 alunos, duas alunas têm necessidades educativas especiais. É uma turma bastante heterogénea a nível cognitivo.

A média de idades dos alunos é de 14 anos, sendo o mais novo de 13 e o mais velho de 17 anos. Nesta turma, a maioria dos alunos beneficia da Ação Social Escolar, o que significa situações de subsídio escolar, fruto da carência económica das respetivas famílias.

A turma possui, no seu geral uma dinâmica própria, com um espírito crítico reduzido e uma participação pouco ativa. São muito distraídos, faladores e barulhentos. Revelam ainda falta de estudo. No entanto, eram ouvintes educados em relação às solicitações do professor e foram cumprindo com os trabalhos que eram solicitados em espaço de aula.

As aulas onde foi feita a implementação do estudo de caso ocorreram à terça-feira, pelas 08:30 horas, em bloco de noventa minutos na disciplina de História e à quinta-feira, pelas 08:30 horas, em bloco de noventa minutos na disciplina de Geografia.

Após alguns registos de observação, pode dizer-se que a turma possuía, no início, alguns elementos que não cumpriam as regras estipuladas. São alunos que demonstram grande sensibilidade e carinho pela comunidade educativa.

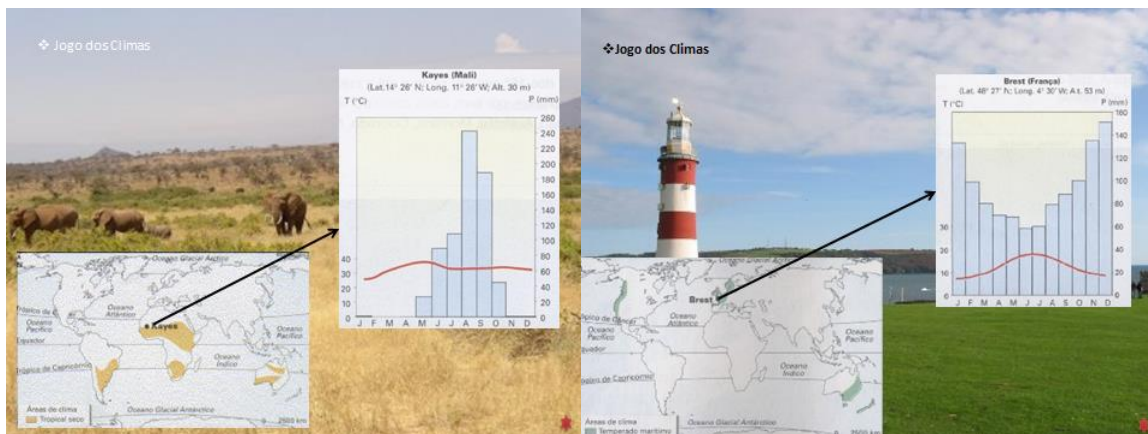
## 5.2 Contextualização da atividade didática

É fundamental para os professores 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” (citado em, Cruz, 2012: 31). Logo, a planificação é uma atividade bastante importante pois permite organizar e contextualizar a ação didática. O professor, ao planificar, vai reunir vários elementos que o vão ajudar a estruturar o processo de ensino-aprendizagem. Ainda, no que diz respeito à planificação, importa ressaltar que esta implica que se tenha em conta o professor, os alunos e a escola, com vista ao sucesso dos alunos.

Os jogos didáticos foram aplicados ao longo do ano letivo 2012/2013. Após algumas diligências consideradas indispensáveis como a contextualização da turma a partir da sua caracterização, assim como do espaço de trabalho, os alunos preencheram um inquérito composto por cinco questões onde foi pedido aos alunos a sua opinião referente às aulas de Geografia e de História bem como os tipos de jogos conhecidos pelos mesmos.

A aplicação do jogo didático decorreu nos quarenta e cinco minutos finais, após serem abordados anteriormente alguns conceitos básicos ligados à temática, de modo a que os alunos pudessem utilizar e aplicar devidamente o vocabulário geográfico e histórico assim como os conceitos inerentes àqueles conteúdos.

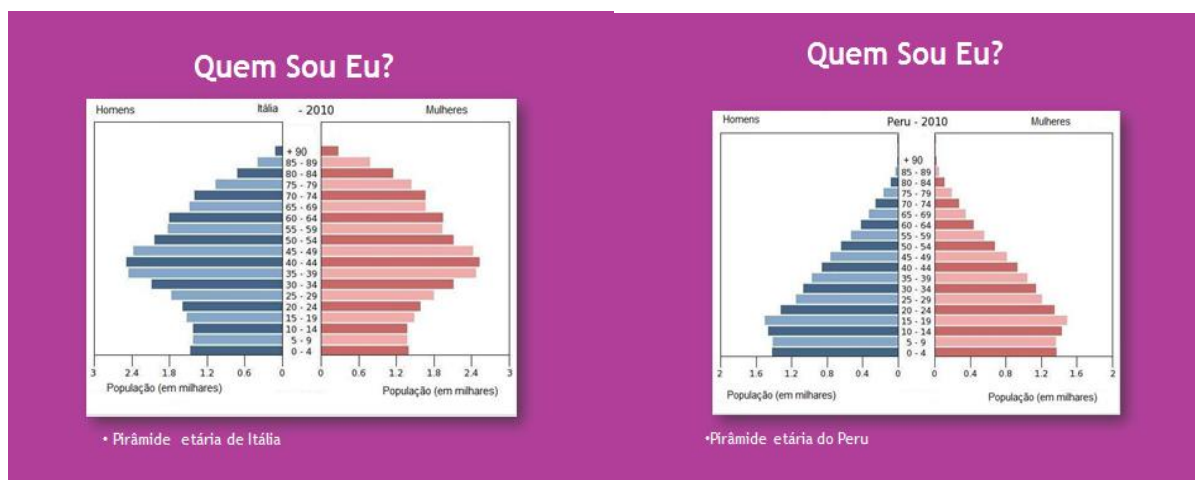
Uma vez que existiam determinados conteúdos que não foram lecionados no ano anterior, por opção da orientadora de Geografia, a planificação do 8º ano pensada no início, pré-estabelecia a finalização da leção do tema Meio Natural no início do 1º período, com o estudo do Clima e Formações Vegetais. Esta planificação permitiu a primeira aplicação do jogo didático (“Jogo dos Climas”) no campo geográfico. Portanto, após terem tomado conhecimento das variáveis climáticas existentes, os alunos através da utilização do jogo, compreenderam que cada região corresponde a um clima específico e que as variáveis climáticas alteram-se nessas mesmas regiões. O jogo permitiu ainda comparar a distribuição das formações vegetais com a dos climas e relacionarem as suas características com as do clima associado.



**Figura 2:** Jogo dos Climas: Clima Tropical Seco e Clima Temperado Marítimo.

Seguidamente lecionou-se o tema “População e Povoamento”. Este assunto pressupõe o estudo da distribuição da população e os seus fatores, bem como a evolução da população e os indicadores demográficos, comparando a realidade portuguesa a outras realidades mundiais. Também pressupõe o estudo da mobilidade e da diversidade cultural. Através deste estudo, os alunos serão capazes de compreender que as comunidades estão em constante movimento e que são extremamente heterogêneas. Ora neste grande tema foram aplicados três jogos didáticos: o primeiro (“Quem sou eu?”) relacionado com a estrutura etária da população. Antes de aplicar o jogo os alunos visualizaram um vídeo alusivo à construção de pirâmides etárias onde compreenderam a existência de vários tipos de pirâmides etárias e posteriormente as diferenças entre a estrutura etária dos países desenvolvidos e dos países em desenvolvimento. Assim, os alunos tomaram consciência das alterações demográficas ocorridas nas últimas décadas e os problemas decorrentes dos diferentes ritmos demográficos. O jogo “Quem sou eu?” pretende que os alunos identifiquem, verbalmente o tipo de pirâmide etária e suas características referindo a sua inclusão no grupo de países desenvolvidos ou em desenvolvimento). É de salientar que no PowerPoint foram exibidas as pirâmides analisadas por cada grupo o que permitiu aos restantes alunos visualizarem e registarem no caderno as respostas dos seus colegas. Desta forma, o jogo pretende aliar os conhecimentos temáticos (tipo de pirâmides etárias; problemas decorrentes dos diferentes ritmos demográficos), a aspetos procedimentais (compreender os tipos de pirâmides etárias; reconhecer a existência

de populações com estruturas etárias contrastadas) e atitudinais (empenho; reflexão) no desenvolvimento intelectual e cívico dos alunos.



**Figura 3:** Jogo Quem Sou Eu?: Pirâmide Etária de Itália e Pirâmide Etária de Peru.

O segundo jogo didático (“Sopa de Letras”) é alusivo à localização das principais aglomerações urbanas, destacando a realidade portuguesa. Assim o foco deste jogo centrou-se nas principais cidades portuguesas (ver em anexo 2 nas páginas 98-99).

O último jogo didático (“Vai e Vem”) está relacionado com o tema da “Migração”, onde os alunos identificaram causas da tomada de decisão dos migrantes, a partir das características das áreas de partida e de chegada. O jogo “Vai e Vem”, foi aplicado posteriormente à lecionação dos conteúdos. Assim o instrumento de recolha de dados foi a tabela de observação e a ficha de trabalho (ver em anexo 2 nas páginas 99-100). Importa mencionar que o último jogo foi realizado e estruturado de acordo com as opiniões/sugestões dadas pelos alunos porque através das suas opiniões/sugestões determinados jogos ajustaram-se à realidade da turma, ou seja, determinadas regras colocadas em práticas foram sugeridas pelos alunos, contribuindo para um bom comportamento dos mesmos.

No que diz respeito à disciplina de História foi aplicado no início do ano o mesmo inquérito apresentado no âmbito da Geografia com as necessárias mudanças. Os jogos aplicados centraram-se no 1º e 3º período lectivo, por sugestão do orientador.

Nos séculos XV e XVI, a Europa viveu – ao mesmo tempo que os Descobrimientos – dois outros grandes momentos de mudança. Um movimento de renovação cultural (o Renascimento) e uma revolução religiosa (a Reforma). Foi sob este tema E –

“Renascimento e Reforma” que apliquei o primeiro jogo didático: “Jogo do Monopólio”. Este jogo foi aplicado no final do tema devido tanto às características do próprio jogo, como aos objetivos que eram pretendidos no final deste tema. Ao longo de cada aula, até à aplicação do recurso, foram apresentadas as questões orientadoras do jogo, tendo como objetivo familiarizar os alunos com as perguntas para depois o jogo ser bem-sucedido (ver em anexo 1 nas páginas 88-90).

O segundo jogo didático – “Jogo da Glória” - manteve parcialmente as mesmas características do primeiro, sendo alusivo à União Ibérica; pretendia-se que os alunos identificassem os motivos, os fatores e os condicionalismos em que ocorreu a União Ibérica (ver em anexo 1 nas páginas 91-92).



Figura 4: Jogo da Glória



Para o tema G – “As revoluções liberais”, nomeadamente a revolução industrial em Inglaterra foi realizado o “Jogo do Crucigrama”, onde os objetivos pretendidos eram: identificar os fatores que contribuíram para a revolução industrial e identificar os setores de arranque que conduziram à revolução industria e identificar as inovações técnicas para o sucesso da revolução industrial (ver em anexo 1 nas páginas 92-94). É importante salientar que a aplicação de apenas três jogos didáticos na disciplina de História se deveu à necessidade de cumprir a planificação.

Ao mesmo tempo que decorria os jogos (“Jogo dos Climats”, “Jogo do Crucigrama” e “Vai e Vem”) a docente fazia-se acompanhar de uma tabela de avaliação atitudinal constituída por itens a serem avaliados na sala de aula durante o jogo.

Segue-se um exemplo de uma tabela previamente elaborada para ser preenchida ao longo da realização dos três jogos utilizando uma caneta preta e outra vermelha (tabela 1).

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho

Total									

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

**Tabela 1:** Tabela de avaliação modelo do Jogo Didático

No que diz respeito à ficha de trabalho, após a sua execução foi preenchida uma tabela com os resultados obtidos para cada questão. De salientar que a tabela foi preenchida por letras. Foram utilizadas três letras: o V (resposta correta), o P (resposta parcialmente correta) e o X (resposta errada). Segue-se uma tabela de modelo.

Tabela de Avaliação																
Ficha de Trabalho da Disciplina de																
	Questões												Total			
Alunos	1	2	3	4	5	6	...							V	P	X
Total																

Legenda:	
Resposta Correta	<b>V</b>
Resposta parcialmente correta	<b>P</b>
Resposta incorreta	<b>X</b>

**Tabela 2:** Tabela de Avaliação Modelo da Ficha de Trabalho

Relativamente ao material, foi minha preocupação, tanto na construção das fichas, como dos jogos, estabelecer os objetivos, as regras e o material que iriam ser utilizados.

No dia da realização do jogo, a professora juntamente com os alunos constituiu os grupos. Antes de se iniciar o jogo, a professora explicou, verbalmente, as regras e os objetivos do jogo, recorrendo em alguns casos a simulações de jogadas de modo a exemplificar situações de jogo, nomeadamente no jogo online “Jogo da Glória”. Importa, também, salientar que à medida que o jogo decorria, ia preenchendo os documentos que haviam sido criados.

No final de cada jogo era entregue uma ficha de avaliação, previamente construída, a cada aluno com o objetivo de perceber se a aplicação do jogo teria proporcionado a aquisição e consolidação dos conteúdos com um registo de opiniões/sugestões. As fichas de trabalho seguem em anexo (anexo 3,4,5,6,7 e 8 nas páginas 100-116).

Devo salientar que os alunos 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 os colegas. Uma opinião registada pelo aluno 1 refere que o jogo “é uma peça muito importante na aprendizagem de diferentes matérias, pois ele facilita compreender melhor a teoria, de uma maneira mais descontraída. O jogo obriga-nos a estar com mais atenção e tínhamos mais interesse na matéria.”

## Capítulo VI – Análise e Discussão dos resultados

Wolcott (citado em, Vale,2004) apresenta três momentos fundamentais durante a fase de análise de dados: descrição, análise e interpretação. A descrição corresponde à escrita de textos resultantes dos dados originais registados pelo investigador. A análise é um processo de organização de dados. Por último, a interpretação diz respeito ao processo de obtenção de significados a partir dos dados obtidos.

Tomando como referência os três momentos referidos e adequando-os ao presente estudo de caso, posso referir que a descrição correspondeu aos textos resultantes das observações das atitudes e reações dos alunos durante a implementação do jogo, a análise correspondeu aos inquéritos, fichas de trabalho e registo de opiniões/sugestões, a interpretação dos resultados foi obtida através do cruzamento dos dados recolhidos e analisados.

Para a análise dos dados, houve o cuidado de ler várias vezes e, cuidadosamente, todos os documentos obtidos, nomeadamente a grelha de avaliação atitudinal, para ter uma visão completa. Por sua vez o material recolhido ao longo do estudo (inquérito, fichas de trabalho e registo de opiniões/sugestões) foi devidamente organizado e submetido a uma análise pormenorizada.

## 6.1 Instrumentos de recolha de dados

Esta etapa da pesquisa foi uma tarefa que exigiu tempo, paciência e um esforço pessoal de cuidado e elaboração no registo dos dados.

Este estudo de caso, durante a sua implementação, viu a recolha de dados feita de diferentes formas, de modo a tornar mais viável a credibilidade da interpretação.

A recolha de dados foi deste modo baseada nos seguintes instrumentos:

- inquérito inicial e final aos alunos;
- observação participante com apoio de tabelas de registos de observação;
- fichas de trabalho;
- registo de opiniões/sugestões

### 6.1.1 Inquérito inicial e final


Como refere Afonso (2005: 101), “enquanto as entrevistas se baseiam na interação verbal, os questionários consistem num conjunto de questões escritas a que se responde também por escrito.” Segundo este autor, o objetivo principal deste instrumento de recolha de dados é a conversão da informação obtida em dados pré-formatados, tornando mais fácil o acesso a sujeitos e conteúdos diferenciados. O autor considera que o inquérito é também usado com frequência em estudos de casos, quando pretendemos aceder a um grande número de indivíduos que fazem parte de um determinado contexto social ou organização.

Na elaboração do inquérito foram tidos cuidados relativos às perguntas, nomeadamente, o número de perguntas: 4 no inquérito inicial e 7 no inquérito final, uma vez que houve necessidade de reformular novas questões.

No inquérito inicial pretendia diagnosticar a motivação pelas disciplinas em estudo por parte dos alunos e, dado que o estudo em causa era a utilização do jogo, era necessário verificar se os alunos gostavam de jogar, que tipos de jogos, entre outras questões. Embora fosse previsível que a grande maioria dos alunos manifestasse interesse por jogar, convinha que essa situação fosse confirmada.

No final da implementação do recurso foram realizados novos inquéritos de maneira a fazer uma verificação de alguns dados.

Exemplar do inquérito:

 <p>Agrupamento de Escolas António Nobre</p>	<b>Inquérito Inicial de Geografia – 8º ano</b>
	<b>Nome:</b>
	<b>Numero:</b>
	<b>Professora:</b>

1) O que mais gostas de fazer nas aulas de Geografia?

Resposta: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2) Gostas de Jogar?

Resposta: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3) Que tipo de jogos preferes?

Resposta: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4) Na tua opinião. O que aprendes ao jogar um jogo?

Resposta: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### 6.1.2 Observação

A observação é um dos instrumentos mais importantes na recolha de dados, pois permite-nos elaborar um conjunto de notas, nas quais podemos registar observações dos factos. É através da observação que o investigador obtém provas num contexto de descoberta, num contacto direto com a realidade, provas essas que orientam os comportamentos dos indivíduos presentes no estudo. A observação, neste estudo de caso, mostrou-se como uma forma privilegiada de recolha de dados. Neste caso, possibilitou observar comportamentos e atitudes dos alunos durante a realização do jogo.

Na conceção de Afonso (2005: 91), a observação é autêntica, na medida em que a informação obtida não se limita à opinião dos sujeitos, como acontece nas entrevistas ou questionários, mas assume a forma de registos escritos pelo investigador.

O autor referido anteriormente distingue a observação estruturada (designada por observação sistemática) e não estruturada (referida como observação de campo). Neste trabalho iremos focar-nos apenas na observação de campo.

De acordo com Estrela (1984: 49), a observação naturalista “é, em síntese, uma forma de observação sistematizada, realizada em meio natural e utilizada desde o século XIX na descrição e quantificação de comportamentos do homem e de outros animais”.

Segundo Afonso (2005: 92), “o dispositivo da observação estruturada inclui geralmente a utilização de fichas ou grelhas concebidas previamente em função dos objetivos de pesquisa, nas quais se regista informação pré-codificada (...)”.

A observação, na sala de aula, foi levada a cabo com o auxílio de uma tabela, (ver tabela 1 na página 45) na qual registámos também algumas inferências, tendo em conta os objetivos do estudo. Esta observação ocorreu na sala de aula, porém, esta técnica foi bastante difícil de levar a cabo, na medida em que, em determinados momentos, o registo não era possível.

Sintetizando, é neste contexto que inserimos a observação no nosso estudo, uma vez que é importante na aplicação da metodologia quantitativa e contribui para a investigação, proporcionando uma visão mais ampla e detalhada de uma realidade, que resulta da interação entre o investigador e os intervenientes da nossa pesquisa.

### 6.1.3 Ficha de Trabalho

No final da atividade foi apresentada aos alunos uma ficha de trabalho que pretendeu verificar os conhecimentos adquiridos.

Ao longo desta ficha os alunos podiam demonstrar: capacidade de análise de documentos geográficos; utilização de conceitos; compreensão das inter-relações espaciais; compreensão de diferentes ritmos e sentidos de evolução na História da Humanidade; capacidade de análise de documentos históricos, tendo em vista a capacidade de pensar geograficamente e historicamente utilizando corretamente o vocabulário específico.

Cada ficha de trabalho corresponde ao conteúdo trabalhado durante a sala de aula (anexo 3,4,5,6,7 e 8 nas páginas 100-116) e o grande objetivo na construção destes documentos foi verificar, no final, a aquisição dos conhecimentos e competências.

### 6.1.4 Registo de opiniões/sugestões

No final da realização da ficha de trabalho, os alunos deveriam fazer uma reflexão sobre o jogo, referindo sugestões para novas atividades, alterações significativas nas regras e dar uma opinião crítica.

Enquanto o jogo decorria e os alunos foram jogando, a intervenção do professor foi sendo solicitada para colocação de dúvidas.



## 6.2 Tratamento dos dados

Neste estudo de caso procurei recolher os dados através de métodos quantitativos, por via das seguintes técnicas: o inquérito inicial e final, ficha de trabalho, observação e registo de opiniões/sugestões que, seguidamente, são justificados. Após a recolha dos mesmos, proceder-se-á ao seu tratamento.

Posteriormente à recolha dos dados, através dos diversos instrumentos, recorri a técnicas específicas para efetuar o tratamento e análise dos dados obtidos. Todos os dados foram codificados e organizados em tabelas, quadros e gráficos, que nos permitiram fazer uma leitura sucinta, rápida e esclarecedora desses mesmos dados.

No início do estudo comecei por analisar o conteúdo dos inquéritos iniciais, com o objetivo de caracterizar e melhor conhecer a turma ao nível da motivação e interesse pelas disciplinas de Geografia e de História como a familiarização pela atividade, o jogo. Esta recolha foi feita em outubro e tratada posteriormente.

O processo que conduziu a este relatório, iniciou-se com a implementação do “Jogo dos Climats” em novembro na disciplina de Geografia. De seguida a aplicação realizou-se na disciplina de História com o “Jogo Monopólio” e assim sucessivamente até à última aplicação do recurso em abril.

Por fim, aplicou-se o inquérito final e observou-se toda a informação compactada, elaboraram-se gráficos e sínteses, estabelecendo-se assim conclusões, que pretendem ser compreensíveis e esclarecedoras.

Numa tentativa de cruzamento de informação e de forma a facilitar a interpretação posterior foi elaborado um quadro com os instrumentos utilizados na recolha de dados, com as questões estabelecidas logo no início da investigação:

- perceber a motivação pedagógica criada com este recurso;
- analisar a capacidade dos alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso;
- medir a influência dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem em Geografia e História;
- verificar os resultados refletidos pela implementação do jogo.

Estas questões, assim como os instrumentos utilizados na recolha dos dados, podem ver-se sintetizados no quadro.

<b>Questões orientadoras</b>	<b>Instrumentos de recolha de dados</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- perceber a motivação pedagógica criada com este recurso;</li> <li>- analisar a capacidade dos alunos conseguirem desenvolver competências com este recurso;</li> <li>- medir a influência dos jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem em Geografia e História;</li> <li>- verificar os resultados refletidos pela implementação do jogo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- inquérito inicial e final;</li> <li>- observação direta;</li> <li>- ficha de trabalho;</li> <li>- registo de opiniões/sugestões</li> </ul>

**Quadro 2:** Instrumentos utilizados na recolha de dados

### 6.3 Apresentação e discussão dos resultados

No início do ano, considerei importante perceber qual a motivação dos alunos pelas disciplinas de Geografia e de História. Dado que a atividade que iria desenvolver era o jogo, seria necessário saber que tipo de jogos os alunos utilizavam em lazer ou sala de aula e se o jogo poderia trazer algum benefício para o seu desenvolvimento.

O inquérito que foi realizado aos alunos era bastante simples e apresentava questões relacionadas com as atividades desenvolvidas nas aulas de Geografia e de História, que tipos de jogos preferiam e incluía uma questão aberta de opinião sobre a possibilidade de aprendizagem com os jogos.

Na disciplina de Geografia, do conjunto dos alunos, 14 alunos preferem desenvolver trabalho de grupo e 2 alunos resolver exercícios. Após a síntese dos dados recolhidos, verificou-se que, como se apresenta na tabela, nenhum aluno mencionou o jogo como uma das tarefas desenvolvidas nas aulas de Geografia.

1)

<b>O que mais gostas de fazer nas aulas de Geografia?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Trabalho de Grupo	14
Visualizar filmes	8
Atividades ao ar livre	4
Resolver exercícios	2

Como se pode verificar os alunos mencionaram atividades de cariz mais dinâmico e atrativo, 8 alunos – visualizar filmes e 4 alunos - atividades ao ar livre o que permitiu rapidamente concluir que a atividade a desenvolver, *a priori*, teria sucesso.

Foi também colocada a questão se os alunos gostavam de jogar.

2)

<b>Gostas de Jogar?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Sim	16
Computador	8
Às vezes	2
Monopólio	1
Futebol e Computador	1

Maioritariamente, os alunos responderam positivamente à questão, as restantes respostas mencionam indiretamente o gosto pelo jogo. No entanto, surgem ainda alunos que jogam apenas algumas ou poucas vezes.

Quando questionados sobre o tipo de jogos que mais jogavam, a opinião recaiu no jogo de computadores com 12 de alunos.

3)

<b>Que tipos de jogos preferes?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Jogos de computador	12
Quem Quer ser Milionário	5
Desporto (ténis, futebol)	4
Jogo de Cartas	3
Adivinhas	2
Micado	1
Perguntas	1

Verifica-se que as categorias dos jogos estão associadas à destreza, agilidade, conhecimento, entre outras.

Foi colocada neste questionário uma questão que pretendia captar a opinião dos alunos sobre a possibilidade de aprendizagem com os jogos.

4)

<b>Na tua opinião, o que aprendes ao jogar um Jogo?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Jogar melhor	8
Raciocinar	4
Estratégia	3
Jogar em conjunto	3
Regras	3
Várias Coisas	2
Conviver	2
Pensar	1
O que não souber	1
Saber perder	1

O que se verifica é que os alunos se apercebem que, quando jogam, existem capacidades que se estão a desenvolver. Eles sabem e referem que os jogos ajudam a aprender, a conviver em grupo, a disciplinar. A estratégia, o raciocínio são também aspetos que os alunos mencionam bastante quando se referem ao potencial dos jogos.

No que diz respeito à disciplina de História, do conjunto dos alunos, 10 alunos preferem desenvolver trabalho de grupo e oito alunos elaborar exposições e visitas de estudo. Após a síntese dos dados recolhidos, verificou-se que, como se apresenta na tabela, nenhum aluno mencionou o jogo como uma das tarefas desenvolvidas nas aulas de História.

1)

<b>O que mais gostas de fazer nas aulas de História?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Trabalho de Grupo	10
Visualizar filmes, documentários	8
Visitas de Estudo	4
Elaborar exposições	4

Visto que o estudo de caso foi desenvolvido na mesma turma, considerei importante apenas apresentar a primeira questão do inquérito de História como forma de salientar que o trabalho de grupo é a atividade mais desenvolvida em ambas as disciplinas e a atividade mais “querida” dos alunos. As restantes respostas são parcialmente idênticas com as respostas dadas no inquérito de Geografia, porém o tratamento do inquérito encontra-se em anexo.

No que diz respeito ao inquérito final realizado em maio, verificam-se alterações significativas nas respostas dadas pelos alunos. Comparando a resposta da questão do inquérito inicial com a resposta do inquérito final surgiu a preferência pelos jogos por 16 alunos.

1)

<b>O que mais gostas de fazer nas aulas de Geografia e História?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Jogos	16
Trabalhos em Grupo	5
Resolver exercícios	4
Atividades ao ar livre	3

Nesta segunda questão, todos os alunos referem gostar de Jogar, o que voltou a subir a percentagem.

2)

<b>Gostas de Jogar?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Sim	28
Não	0

Seis alunos referem o aspeto diversão como justificação para o gosto pelo jogo e oito alunos referem o fator da aprendizagem pelo mesmo.

3)

<b>Que tipo de jogos preferes?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Jogos de raciocínio	14
Jogos de cartas	8
Jogo de adivinhas	4
Todos	2

Os jogos preferidos agora pelos alunos são os jogos de raciocínio.

Relativamente à possibilidade de aprendizagem com os jogos, os alunos reforçaram a ideia inicial. A união entre colegas, bem como o cumprimento das regras foram fatores visíveis na tabela de observação.

4)

<b>Na tua opinião, o que aprendes ao jogar um Jogo?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Racionar	6
Convívio	5
Geografia	5
História	4
Regras do Jogo	4
Tolerância	3
Estratégia	1

A partir daqui as perguntas foram alteradas em relação ao Inquérito Inicial, uma vez que não fazia sentido voltar a repeti-las e havia necessidade de formular novas questões.

5)

<b>Gostastes da estratégia de aprendizagem desenvolvida em Geografia e História ao longo do ano?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Sim	28
Não	0

Todos os alunos envolvidos no estudo afirmam ter gostado de o desenvolver. Na questão seguinte são apresentados os motivos.

6)

<b>Porquê?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Aprendizagem	10
Construção de Jogos	6
Gostar de Jogar	4
Interessante	4
Divertido	4

É com satisfação que ao ler as respostas dadas pelos alunos chego a estes resultados. Os próprios alunos chegaram à conclusão que é possível aprender através dos jogos, e que isso torna a tarefa mais interessante e motivante.

7)

<b>Na tua opinião, desenvolveste mais competências através da aprendizagem pelo Jogo?</b>	<b>Nº de Alunos</b>
Sim	28
Não	0

Todos os alunos referiram que sim e as razões apresentadas são: “ *aprendi mais sobre conteúdos geográficos*”; “ *mais conhecimentos*”; “ *porque a jogar tinha mais interesse*”; “ *porque através da aprendizagem do Jogo, aprendi a controlar os meus impulsos*”; “ *pude desenvolver um pouco mais as minhas capacidades*”, “ *a disciplina de história torna-se mais atrativa, motivante*”.

Segue-se agora, a análise das tabelas de observação. Em cada aula de implementação do jogo havia uma tabela de observação onde eram registradas as atitudes dos alunos. As atitudes avaliadas foram a atenção, a participação, o empenho, a comunicação e o interesse.

Ao longo da implementação do recurso didático foi visível a evolução atitudinal dos alunos face aos objetivos pretendidos. No entanto, numa fase inicial, quer na disciplina de Geografia, quer na disciplina de História, muitos alunos da turma manifestavam alguma dificuldade em lidar com as regras. O nível da participação e do empenho pela atividade era fraco, ou seja, os alunos sentiam-se apreensivos, inseguros em participar. Como forma de ilustrar esta evolução apresento três tabelas de observação: uma referente ao primeiro jogo realizado na disciplina de Geografia; a segunda tabela referente ao último jogo realizado na disciplina de Geografia; a terceira tabela referente ao último jogo realizado na disciplina de História.

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de Geografia								
Jogo dos Climas								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
1							1	4
							1	4
2							5	0
							5	0
3							5	0
							1	4
4							5	0
							5	0
5							2	3
							0	5



6										5	0
										5	0
7										1	4
										1	4
8										5	0
										0	5
9										5	0
										1	4
10										0	5
										0	5
11										5	0
										5	0
12										3	2
										3	2
										2	3
Total		21	4	13	12	11	14	11	14	15	10

<b>Legenda:</b>	
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa	
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa	

**Tabela 3:** Tabela de Observação do Jogo Didático de Geografia

Tabela de Observação											
Jogo Didático da Disciplina de Geografia											
Jogo Vai e Vem											
Grupos	Alunos	Atitudes					Total				
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação					
								Preto	Vermelho		
1	1							5	0		
	2							3	2		
	3							4	1		
2	4							5	0		
	5							5	0		
	6							5	0		
3	7							5	0		
	8							3	2		
	9							1	4		
4	10							5	0		
	11							5	0		
	12							5	0		
5	13							5	0		
	14							2	3		
	15							0	5		
6	16							5	0		
	17							5	0		
	18							3	2		
7	19							3	2		
	20							5	0		
	21							5	0		
8	22							5	0		
	23							5	0		
	24							0	5		
	25							0	5		
Total		19	4	16	5	16	5	17	7	16	7

<b>Legenda:</b>	
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa	
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa	

**Tabela 4:** Tabela de Observação do Jogo Didático de Geografia

<b>Tabela de Observação</b>								
Jogo Didático da Disciplina de História								
Jogo do Crucigrama								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
1	1						5	0
	2						5	0
2	3						4	1
	4						3	2
3	5						5	0
	6						5	0
4	7						4	1
	8						5	0
5	9						5	0
	10						2	3
6	11						3	2
	12						5	0
7	13						2	3
	14						5	0
8	15						5	0
	16						4	1
9	17						3	2
	18						5	0

10	19									5	0
	20									4	1
11	21									4	1
	22									5	0
12	23									5	0
	24									5	0
	25									5	0
13	26									5	0
	27									2	3
Total		21	4	13	12	11	14	11	14	15	10

<b>Legenda:</b>	
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa	
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa	

**Tabela 5:** Tabela de Observação do Jogo Didático de História

No 2 e 3º período a turma estava bastante mais calma, em termos de comportamento, e o ambiente era de entusiasmo. À medida que eram apresentados os objetivos do jogo, as regras e como a tarefa se ia processar, a curiosidade aumentava. Os alunos colocavam muitas questões, quer face à tarefa, quer face ao jogo em si. Por outro lado, é de realçar, de forma geral, que a maior parte da turma se mostrou empenhada, atenta, interessada, comunicativa e participativa. Houve a exceção de três alunos que, embora tenham participado, ao longo da aplicação do jogo mantiveram as restantes atitudes com níveis negativos.

Aqui se pode verificar de forma nítida que nos jogos se encontra incorporado o desafio, os objetivos e a curiosidade. Da mesma forma, aprender um jogo novo acaba por ser um projeto de aprendizagem em si mesmo e um estímulo para o aluno que aprende.

Um aspeto que se manifestou de forma intensiva, interessante e enriquecedor num jogo aplicado na disciplina de História (“Jogo do Monopólio”) é que uma das equipas

de 4 elementos estava a fazer a atividade bastante concentrada e acabou por questionar os restantes colegas acerca de possíveis respostas. Esta cooperação verificada existia dentro dos vários grupos mas também entre grupos diferentes, o que tornou a atividade num projeto do grande grupo turma, eliminando o espírito de alguém vencer o jogo. A concentração estava toda focalizada no jogo e, dificilmente, se via algum aluno disperso.

A implementação do estudo de caso terminou e, numa caracterização sumária do ambiente de aprendizagem, poder-se-ia dizer que foi alvo, numa lista fechada de várias possibilidades de: motivação; diversão; facilidade; partilha de ideias; respeito pelos colegas; aceitação de opiniões; entre ajuda e saber ouvir. Salvaguardando situações pontuais, a maioria dos alunos conseguiu este ambiente de aprendizagem que considero ter sido muito positivo.

De acordo com os objetivos indicados para este estudo de caso que permitiriam ajudar a responder à questão problema levantada neste estudo, posso dizer que este recurso motivou sem dúvida estes alunos, tendo demonstrado em espaço de aula várias competências, nomeadamente atitudinais dada a promoção do trabalho cooperativo.

De seguida, irei analisar uma tabela de avaliação da ficha de trabalho de História que corresponde ao segundo jogo didático (“Jogo da Glória”) e uma tabela de avaliação da ficha de trabalho de Geografia que corresponde ao terceiro jogo didático (“Jogo do Vai e Vem”).

A modalidade de avaliação é tripartida, ou seja, as respostas foram classificadas como respostas correta, parcialmente correta e incorreta. Desta forma, as questões número 1.1 e 2.1 foram respondidas pela maioria dos alunos de forma “parcialmente” correta. De salientar que às questões 3.1, 4 e 6 os alunos, maioritariamente, responderam corretamente. As questões que os alunos responderam corretamente localizam-se no domínio da compreensão histórica e interpretação de fontes. As questões 5 e 6 apresentam o número mais elevado de respostas incorretas.



Dedico-me agora à análise da tabela de avaliação relativa à ficha de trabalho de Geografia. O sistema de avaliação utilizado foi o mesmo da tabela de História. Desta forma, destacam-se as questões 1, 3 e 6 respondidas corretamente pela maioria dos alunos. Em contrapartida, os alunos responderam de forma incorreta às questões 4 e 5. A questão 2 foi respondida pelos alunos de forma “parcialmente” correta.

**Tabela de Avaliação - Ficha de Trabalho de Geografia**

Jogo Vai e Vem

Alunos	Questões						Total														
	1	2	3	4	5	6	V	P	X												
	3			2	2		3	1	2												
	4			2	2		4	0	2												
	3			2		3	3	1	2												
	4			2	2		4	0	2												
	4			2	2		4	0	2												
	5						5	1	0												
	5						5	0	1												
	4			2	2		4	0	2												
	4	1					4	1	1												
	5						5	0	1												
	5						5	0	1												
	3				2	2	3	0	3												
	4	1			2		4	1	1												
	4	1					4	1	1												
	5	1					5	1	0												
	4	1					4	1	1												
	4	2					4	2	0												
	4	2					4	2	0												
	4				2	2	4	0	2												
	2	2	1	3		2	2	1	3												
	2	3	2			2	2	3	2												
	3		2	3		2	3	0	3												
	2	1	3		2	2	2	1	3												
	3		2	3		2	3	0	2												
	2	2	3		2	2	2	2	3												
	4				2	2	4	0	2												
	14	4	8	12	8	5	21	2	3	16	1	9	15	1	10	17	2	7			



<b>Legenda:</b>	
Resposta Correta	
Resposta parcialmente correta	
Resposta incorrecta	

**Tabela 7:** Tabela de avaliação – Ficha de Trabalho de Geografia – “Jogo Vai e Vem”

No que diz respeito à aplicação do jogo, quer na disciplina de Geografia quer na disciplina de História, 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, para a prática da cidadania dos alunos. Os alunos desenvolveram, quanto a mim, uma perspetiva reflexiva, ativa e crítica.

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

Assim, foi muito interessante constatar que os alunos desta turma, até os menos confiantes e com mais dificuldades, no caso das alunas com necessidades educativas especiais, se mostraram mais seguros e mais envolvidos na atividade.

Depois da realização da ficha de trabalho, os alunos puderam manifestar a sua opinião/sugestão no sentido de avaliarem a atividade em termos de recurso utilizado, a relação entre o jogo e a aprendizagem em Geografia e em História, as atitudes manifestadas ao longo da atividade, a expectativa inicialmente criada com a informação de que a atividade se iria realizar e puderam também indicar o que mais gostaram, menos gostaram e em que é que achavam que o jogo ajudou. Maioritariamente, os alunos consideraram a atividade acima de tudo útil. Há seis alunos que consideraram os recursos divertidos e um deles achou-os interessantes.

Ao nível das atitudes de partilha, respeito, motivação, capacidade de ouvir, espírito de entreajuda, os alunos também opinaram. Do que se depreende das opiniões apresentadas pela turma, 20 alunos consideraram ter havido partilha de ideias por todos os elementos, 25 alunos que todos os elementos manifestaram atitudes de respeito, 25 alunos consideraram que a motivação para o trabalho era apresentada por todos os elementos. Embora 20 alunos acharam que houve entreajuda entre todos os elementos do grupo, 10 alunos acham que houve apenas entre alguns e que 3 alunos manifestaram alguns problemas de relacionamento.

## Capítulo VII – Conclusões e recomendações

### 7.1 Conclusões do estudo

A importância de jogos no ensino justifica-se pela necessidade de criarmos materiais atrativos que despertem a curiosidade e a vontade de aprender de forma motivadora. Desta forma, “o jogo confere ao aluno um papel ativo na construção dos novos conhecimentos, pois (...) permite que o aluno aprenda o fazer, o relacionar, o constatar, o comparar, o construir e o questionar” (Silva,2011: 143).

Atualmente, com uma sociedade em constante evolução, é necessário que o professor evolua e seja inovador, tendo como objetivo melhorar a qualidade de ensino e, conseqüentemente, os resultados dos alunos. Em suma, um professor que dê respostas aos desafios que se adequam à sociedade atual e prepare a sociedade do futuro.

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. 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 uma aprendizagem mais eficaz. Porém, este sucesso destacou-se mais nos resultados em Geografia do que em História, no entanto, na opinião dos alunos esta aplicação faz mais sentido na disciplina de História porque é um fator de grande motivação *“apesar da dificuldade em colocar em prática os conhecimentos aprendidos da aula no jogo, sinto-me muito mais motivado em escutar a matéria, estou atento e curioso”* (Aluno).

A realização da ficha de trabalho individual demonstra ser um recurso didático que os alunos estão habituados a realizar. Este recurso é menos motivador para os alunos, na medida que isto se reflete na comparação da tabela de observação com a tabela de avaliação, ou seja, alunos que no decorrer do jogo são bastante participativos, atentos, logo com um empenho positivo, mas na realização da ficha de trabalho simplesmente não respondem às questões, argumentando que *“na ficha de trabalho por vezes não consigo expressar da melhor forma”* (Aluno). Daí que os resultados da ficha de trabalho

não se tenham mostrado tão satisfatórios como os obtidos na tabela de observação do jogo didático.

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

Contudo, na minha pesquisa bibliográfica encontrei alguns autores que consideram que o fácil acesso aos jogos por parte dos alunos torna este tipo de atividades pouco inovadoras, pouco interessantes e pouco motivantes. No entanto, com os jogos que apliquei, tendo em atenção a utilização de jogos atuais, os alunos mostraram-se muito motivados, interessados e empenhados por poderem jogar e participar, tanto na disciplina de Geografia como na de História

Assim, através da análise dos resultados constatei que a compreensão sobre o jogo emitida pelos alunos foi evoluindo pouco a pouco. No início, foi possível verificar que os alunos não conseguiram transferir os conhecimentos adquiridos na aula para o jogo e posteriormente para a ficha de avaliação. A cada jogo, porém, os objetivos foram alcançados. Tendo em conta que o recurso foi realizado em grupo, os alunos estiveram mais interessados e motivados, isto é, com vontade de aprender e de cooperar uns com os outros. Neste contexto, o jogo permite 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. É de referir que ao longo dos jogos realizados os alunos sentiram bastantes dificuldades no cumprimento do tempo, no entanto, o balanço é bastante positivo. Mais uma vez concluo que o jogo mostrou ser uma alternativa viável para melhorar a interação do aluno com o conteúdo estudado em sala de aula. Conforme Klimeck (citado em, Verri, 2009: 17), a aplicação dos conhecimentos pelo professor nos jogos faz com que os alunos adquiram habilidades que são e serão utilizadas em toda a vida, como atenção, raciocínio, observação, cooperação e outras.

Espero que o presente estudo possa contribuir para que a utilização dos jogos nas escolas seja mais frequente e para que o desenvolvimento destes favoreça o

crescimento integrado dos alunos em vários aspetos: no plano individual, que permita o desenvolvimento das capacidades expressivas e autoconfiança; no plano coletivo, que ofereça aos alunos o exercício das relações de cooperação, diálogo, respeito mútuo, reflexão sobre como agir com os colegas.

A experiência vivida com os jogos foi estimulante e elucidativa quanto às possibilidades que representam e a alegria que os mesmos imprimem ao ato de aprender e de ensinar.

## 7.2 Projeção do trabalho em estudos futuros

Este trabalho pretendeu apresentar um recurso potenciador de aprendizagem e motivação para a disciplina de Geografia e de História no 3º Ciclo. A utilização do jogo como recurso didático tornou-se numa mais-valia para o ensino escolar, no entanto, é preciso ter em conta com quem, quando e onde utilizá-lo.

Em termos de possíveis trabalhos futuros apresento uma proposta. Este jogo foi implementado como forma de consolidação dos conteúdos. Será que este recurso ganharia em termos de aprendizagem numa aplicação inicial como ponto de partida sobre as temáticas?

Seria interessante ser feita uma pesquisa prévia sobre determinada temática e posteriormente ser aplicado o jogo, desta feita como uma continuidade do trabalho de pesquisa. Ou seja, os alunos iriam desenvolver uma aprendizagem por descoberta o que segundo Assunção & Belo (2000: 23) permite que os aprendentes desenvolvam processos associados com a descoberta e a investigação, através da observação, inferência, formulação de hipóteses, previsão e comunicação. Neste caso os professores usam um estilo de ensino que apoia os processos de descoberta e investigação. Este trabalho de descoberta podia organizar-se em quatro fases. Na primeira, o professor seleciona a temática a trabalhar com os alunos. De seguida, são os próprios alunos que procuram, analisam e descrevem os conteúdos desse tema. A terceira etapa consistia na realização do jogo. Finalmente, procedia-se à avaliação dos conhecimentos.

Acredito que os aspetos lúdicos e cognitivos presentes na aplicação dos jogos são estratégias importantes para o ensino e aprendizagem, favorecendo a motivação, o raciocínio, a argumentação e a interação entre os alunos e o professor.

## Bibliografia e Webgrafia

AFONSO, N. (2005) *Investigação Naturalista em Educação*, Porto, Edições ASA

AGUIAR, João Serapião, (2003). *O jogo no ensino de conceitos a pessoas com problemas de aprendizagem: uma proposta metodológica de ensino*. Programa de Pós-graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos, Revista Brasil Educação Especial, Marília, vol.9, nº1, pág. 79-108. Consultado em 23/07/2013

[http://www.abpee.net/homepageabpee04\\_06/artigos\\_em\\_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf](http://www.abpee.net/homepageabpee04_06/artigos_em_pdf/revista9numero1pdf/7aguiar.pdf)

AIZENCANG, Noemí (2005) *Jugar, aprender y enseñar*, Ediciones Mantial.

ALTET, M. (1997). *As pedagogias da Aprendizagem*. Lisboa, Coleção “Horizontes Pedagógicos” do Instituto Piaget.

ALVES, Álvaro Marcel Palomo (2003), *A história dos jogos e a construção da cultura lúdica*. UNIPAN/FACIAP. Consultado em 24/09/2013  
<http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/search/titles?searchPage=2>

ALVES, Luciana, (2010). *O Jogo como recurso de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia, vol.27, nº: 83, São Paulo. Consultado em 02/08/2013  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext)

ANTUNES, Celso, (2000) *Jogo para a estimulação das múltiplas inteligências*. 12ª Edição, Petrópolis: Editora Vozes.

ANTUNES, Celso, (2001). *A sala de aula de geografia e história: inteligências múltiplas, aprendizagem significativa e competências no dia a dia*. Campinas, SP:Papirus.

ASSUNÇÃO, C. & Belo, J. (2000). *Glossário de Didática das Línguas*. Vila Real: Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro.

BAÑERES, Doménech, (2008). *El juego como estratégia didáctica*. Editorial Graó, Barcelona, maio.

BARETTA, Danielle, (2006). *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clase de ELE*, Revista eletrónica de didática/espanhol: redELE, número 7.

BARDIN, L. (2008). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.

BERTOLDI, Márcia, (2003). *Jogos na educação e nos consultórios*. Revista Psicopedagogia. Consultado em 23/07/2013  
<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=73>

BETTIO, Raphael Winckler de; MARTINS, Alejandro, *Jogos educativos aplicados a e-Learning: mudando a maneira de avaliar o aluno*. Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Consultado em 23/07/2013  
[http://penta3.ufpr.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Artigo5\\_4.pdf](http://penta3.ufpr.br/midiasedu/modulo13/etapa4/leituras/arquivos/Artigo5_4.pdf)

BITTENCOURT, Cierce, (2002). *O saber histórico na sala de aula*. 7ª edição. São Paulo: Contexto

BOAS, Lúcia P. S. Villas, (2008). *Jogo e educação: um diálogo possível?* XIV Endipe - Encontro Nacional de Didática e prática de ensino, Intitulado Jogos Didáticos: representações sociais de licenciados de história, Porto Alegre, 30 de abril. Consultado em 23/07/2013  
[http://www.fcc.org.br/conteudos/especiais/difusaoideias/pdf/materia\\_villasBoas.pdf](http://www.fcc.org.br/conteudos/especiais/difusaoideias/pdf/materia_villasBoas.pdf)

BRENELI, Rosely Palermo, (1996). *O jogo espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas*. Campinas, SP: Papirus.



BRITO, Raquel Soeiro de, (1991). *Didática da Geografia*. Universidade Aberta de Lisboa.

CALLOIS, R. (1990). *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia.

CAMPOS, Luciana Maria, (2002). *A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem*. Instituto de Biociências da UNESP.

CAMPOS, Maria Célia Rabello, *A importância do jogo na aprendizagem*. Revista Psicopedagogia. Consultado em 23/07/2013  
<http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>

CASTELLAR, Sónia Maria Vanzella; SACRAMENTO, Ana Cláudia Ramos; MUNHOZ, Gislaíne Batista, (2011). *Recursos multimídia na educação geográfica: perspectivas e possibilidades*. Artigo da Ciência Geográfica – Bauru, XV, volume XV, novembro. Consultado em 23/07/2013  
[http://www.agbbauru.org.br/publicacoes/revista/anoXV\\_1/AGB\\_dez2011\\_artigos\\_versao\\_internet/AGB\\_dez2011\\_16.pdf](http://www.agbbauru.org.br/publicacoes/revista/anoXV_1/AGB_dez2011_artigos_versao_internet/AGB_dez2011_16.pdf)

CHÂTEAU, J. (1975). *A criança e o Jogo*. Coimbra Atlântida Editora.

CHAVES, José Henrique, (1992). *A incidência do jogo no processo educativo: o jogo e o ensino/aprendizagem do cálculo aritmético*. Revista Portuguesa de Educação, nº 5 (2), pág. 77-85, Universidade do Minho.

COELHO, Judith Furtado, (1934). *Jogos educativos*. Caxias: Central de Lisboa.

CONCHA, Moreno; NARANJO, Fina Garcia, (1999). *Las reglas del juego*. Universidade de Málaga, Centro Virtual Cervantes. Consultado em 23/07/2013 [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/10/10\\_0975.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0975.pdf)

COSTA, J. A. & SAMPAIO e MELO, A. (2006). *Dicionário da Língua Portuguesa*. 6ª Edição. Porto: Porto Editora.

COSTA, Odete Virgínia Cavalcante da, (2011). *O jogo didático como estratégia de aprendizagem*. Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação na área de análise e intervenção em Educação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, setembro.

COSTA, Rolando Jorge Ribeiro da, (2007) *Jogo e Educação: representações e práticas dos professores do 1º ciclo*. Dissertação de Mestrado em Estudos da Criança, especialização em Educação Física e Lazer. Universidade do Minho.

CRUZ, Joana Lia Alves da (2012). *A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia*. Dissertação de Mestrado em Ensino de História e Geografia. Faculdade de Letras do Porto.

DALLABONA, Sandra, (2004). *O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar*. Revista de Divulgação Técnico-científico do ICPQ.

DALTON, P. et al, (1974). *Simulations gamies in Geography*. London, MacMillan.

DUARTE, José Adelino, (2009). *O Jogo e a Criança*. Escola Superior de Educação João de Deus, Mestrado em Ciências da Educação, julho. Consultado em 20/07/2013 <http://comum.rcaap.pt/bitstream/123456789/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>

ESTRELA, A. (1984). *Teoria e Prática de Observação de Classes – Uma estratégia de formação de professores*. Lisboa: Instituto Nacional de Investigação Científica.

FUSTER, Maria Isabel Rael, (2009). *EL Juego en el aprendizaje*. nº 15 – fevereiro, Andaluzia. Consultado em 23/07/2013 [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ISABEL\\_RAEL\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf)

HUIZINGA, Jonhan, (2000). *Homo Ludens*. Coleção Estudos, São Paulo: Brasil. Consultado em 24/07/2013 [http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga\\_HomoLudens.pdf](http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf)

JUNIOR, Domício Proença, (2008). *Critérios para o uso de jogos pedagógicos*. Educação Pública.

KUWAHARA, Maria Cristina de Matos, (2004). *Jogos no processo de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia. Consultado em 23/07/2013 <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=598>

KISHIMOTO, Tizuki, (1998). *O jogo e a educação infantil*. 2ª Edição, São Paulo: Pioneira.

LAVORSKI, Joyce; JÚNIOR, Ruben Venditti, (2008). *A ludicidade no desenvolvimento e aprendizado da criança na escola: reflexões sobre a Educação Física, Jogo e Inteligências Múltiplas*. Revista Digital de Buenos Aires, nº 119, abril. Consultado em 23/07/2013 <http://www.efdeportes.com/efd119/a-ludicidade-no-desenvolvimento-e-aprendizado-da-crianca-na-escola.htm>

LOSADA, Benedita, (2007). *A teoria do jogo e a psicanalise*. Consultada em 23/07/2013 [http://escolaletrefreudiana.com.br/UserFiles/110/File/carteis2007/Carteis2007\\_05.pdf](http://escolaletrefreudiana.com.br/UserFiles/110/File/carteis2007/Carteis2007_05.pdf)

MALATO, Maria Luísa, (2005). *O jogo no espaço fechado da sala de aula*. Revista da Faculdade de Letras – línguas e literaturas, II serie, vol. XXII, Porto, pp. 29-45.

MARLENE, Rosa, (1998) *Jogando e aprendendo: ensinando história no ensino fundamental*. In “História do Ensino”, vol.4, outubro, Londrina, p.77-88.

MARQUES, Ramiro (2001) - *Saber Educar*. Lisboa. Editorial Presença.

MIRANDA, Simão, (2001). *No fascínio do jogo, a alegria de aprender*. In. "Linhas Críticas", vol.8, nº 14. Brasília: Universidade Católica.

MIRANDA, Bruno, (2008). *Método Qualitativo versus Método Quantitativo*. Consultado em 12/08/2013 <http://adrodomus.blogspot.pt/2008/06/mtodo-quantitativo-versus-mtodo.html>

MOCIDADE PORTUGUESA FEMININA (1950). *Manual de Jogos Educativos*.

NETO, Carlos, (2004) *A criança e o jogo: perspetivas de investigação*. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa.

NOBRE, Neimar Ferreira, *A utilização do Jogo como recurso didático-pedagógico no ensino de Geografia: algumas reflexões a partir dos estudos de Piaget*. Consultado em 23/07/2013 <http://www.uff.br/legeo/texto1.htm>

OLIVEIRA, Sonia Cristina de. (2006). *Entre idas e vindas: estudo da ludicidade de um grupo de adolescentes em cumprimento de medida socioeducativa de internação*. Instituto de Educação Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Mato Grosso. Consultado em 28/08/2013 <http://www.bdae.org.br/dspace/bitstream/123456789/1333/1/tese.pdf>

PAULA, Júlia, (1996). *Refletindo sobre o jogo*. Revista Motriz, vol. 2, nº 2, dezembro. Consultado em 28/08/2013 <http://www.cgomes.uac.pt/TE/Estagio/03-04/Brincar/index.htm>

PEREIRA, Francisco Lelos Faustino, (2012). *O ensino de geografia e novas tecnologias: as perspetivas dos jogos eletrónicos como recurso metodológico*. Revista Brasileira de Educação em Geografia, vol. 2, nº 4, p.173-191

PIAGET, Jean. (1995). *Seis estúdios de psicologia*. Editorial Labor.

PIAGET, Jean. (1970). *O nascimento da inteligência na criança*. Rio de Janeiro, Zahar Editores.

PLANS, Pedro, (1969). *Didática da Geografia*. Porto, editora: Livraria Civilização.

QUINTAS, Abílio (2009) – *Aprendizagem da Matemática através dos jogos*.  
Dissertação de Mestrado na Universidade Portucalense Infante D. Henrique.  
Consultado em 08/08/2013  
<http://repositorio.uportu.pt/dspace/handle/123456789/351>

RITZMANN, Camila Duarte Schiavo (2009). *O Jogo na atividade de ensino*.  
Dissertação de Mestrado, São Paulo. Consultado em 20/07/2013  
<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/pt-br.php>

RODRIGUES, Alejandro; MARTINS, Janae; BARCIA, Ricardo, *Realidade Virtual através de jogos na educação*. Universidade Federal de Santa Catarina – Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção. Consultado em 23/07/2013  
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/470df3283c76a597e6eccda8c4b1bb3.PDF>

SANTOS, Claudinéia Saraiva da Rocha; BERTOSOS, Eunice Barros Ferreira, (2011). *Utilização de Jogos*. Revista Psicopedagogia. Consultado em 23/07/2013  
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1380>

SILVA, Bianca Baladam de Sousa e; BERNARDI, Gabriela Lamas Soca; FERREIRA, Renata Brauner; VASQUEZ, Cássia, (2008). *Brincando e aprendendo: a ludoteca e a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem*. Conhecimento Sem Fronteiras: XVII Congresso de Iniciação Científica, X Encontro de Pós-graduação,

setembro. Consultado em 24/09/2013  
[http://www.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/SA/SA\\_01867.pdf](http://www.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/SA/SA_01867.pdf)

SILVA, Carlos Manuel Seco da, (2012). *A criação de jogos didáticos multidisciplinares, por projetos, usando o PowerPoint*. Relatório de prática de ensino supervisionada, Instituto de Educação da Universidade de Lisboa.

SILVA, Soell Batista, (2011). *Jogos e brincadeiras: contribuindo para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras através da atividade lúdica*. In. "Revista Anais" vol 1, outubro. Brasil. Seminário PIBID UNEMAT, pág. 20-24.

TEZANI, Thais Cristina Rodrigues, (2004). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspetos cognitivos e afetivos*. Revista Psicopedagógica. Consultado em 23/07/2013  
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>

TIMAURE, Alírio, (2000). *Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia*. Universidad Nacional Abierta. Consultado em 23/07/2013 <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t35037.pdf>

TORRES, Carmem Minerva, (2002). *El juego como estratégia de aprendizaje en el aula*. Editora: Saber ULA

VALE, Isabel (2004). *Algumas notas sobre Investigação Qualitativa em Educação Matemática, O Estudo de Caso*. Revista da Escola Superior de Educação, vol.5. Escola Superior de Educação de Viana do Castelo, p.171-202

VALLEJO, Alicia, (1997). *El juego socidramatcio y los proyectos*. Revista Novidades Educativas, Argentina. Disponível em documento word online. Consultado em 24/09/2013

VELOSO, Rosangela Ramos; VILLAR, António Sá, (2009). *Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades*. In. "Revista Digital" – Buenos Aires, nº 132. Consultado em 23/07/2013 <http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>

VERRI, Juliana Bertolino, (2010). *A importância da utilização de jogos aplicados ao ensino de geografia*. Maringá.

VERRI, Juliana Bertolino, (2009). *A utilização de jogos aplicados no ensino da Geografia*, "Revista Percurso – NEMO", Maringá, nº 1.

WALFORD, R., (1975). *Games in Geography*. London: Longman.

## Anexo 1 – Jogos Didáticos de História

- **Jogo “Monopólio”**

Tema/Conteúdos Programáticos:

Renascimento e Reforma

Realizado no dia:

04/12/2012

Materiais:

Um dado por equipa

Fichas de questões

Objetivo:

Reconhecer a renovação cultural, no campo do pensamento e da literatura, de novos valores e atitudes, dos séculos XV e XVI;

Reconhecer como características da nova mentalidade renascentista a confiança do Homem em si próprio, manifestada na valorização das capacidades individuais e do sucesso pessoal;

Compreender em que condições se desenvolvem, entre a Cristandade ocidental, um movimento de insatisfação e de crítica que culminará com a rutura religiosa, reconhecendo a importância dessa rutura como fator de divisão da Europa;

Reconhecer a existência de um movimento de renovação da Igreja Católica, em parte como resposta à reforma protestante.

Regras:

Por cada resposta certa, avança uma casa, enquanto por cada resposta errada, recua duas casas.



### **Metodologia do Jogo “Monopólio”**

O Jogo “Monopólio” foi apresentado aos alunos no final do tema. Foram explicadas as regras do Jogo bem como as questões orientadoras. A turma é constituída por 26 alunos. Cada equipa era constituída por 4 jogadores com a exceção de dois grupos que teria 5 jogadores.

### **Questões orientadoras:**

1. Em que país surgiu o movimento renascentista.
2. Menciona algumas figuras do Renascimento.
3. Explica a expressão “O Homem centro do Mundo.”
4. Explica a importância do latim e do grego na época renascentista.
5. Quais as áreas do saber que progrediram resultado do interesse pela Natureza.
6. Quais os meios de divulgação dos ideais renascentistas.
7. Cidade portuguesa com importantes obras de arte renascentista.
8. Mosteiro situado em Belém.
9. Caracteriza a arte do manuelino.
10. Famoso arquiteto do século XVI.
11. Monarca português da época da renascença.
12. Enumera os males da igreja de Roma no século XVI.
13. Quem foi Martinho Lutero.
14. Identifica o princípio do anglicanismo.
15. Identifica o princípio do calvinismo.
16. Identifica o princípio do luteranismo.
17. Refere medidas disciplinares tomadas pelo Concílio de Trento.
18. Menciona os alvos da atuação da inquisição.
19. Distingue a igreja protestante da igreja católica.
20. Quem foi Inácio de Loiola.



- **Jogo da Glória**

Tema/Conteúdos Programáticos:

A União Ibérica

Realizado no dia:

11/12/2012

Objetivos Específicos:

Identificar os motivos, fatores e condicionalismo em que ocorreu a União Ibérica.

Objetivo:

Chegar à casa 64.

Regras:

Se a resposta estiver errada, volta à casa de onde saiu. Se estiver ao fundo da escada e responder corretamente, vai para o cimo da escada. Se der uma resposta errada desce. Se estiver no alto da serpente e der uma resposta errada, desce. Se cair numa das casas marcadas (Sol ou Serpente) e der a resposta certa, tem direito a jogar outra vez; caso contrário, volta à casa 1.

**Metodologia do Jogo da Glória**

O Jogo da Glória foi apresentado aos alunos com recurso de um projetor data show e computador, através do site: [http://www.projectosofia.com/dnn/Portals/0/JGloria/EticaCidadania/H11-5\\_Uniaolberica.htm](http://www.projectosofia.com/dnn/Portals/0/JGloria/EticaCidadania/H11-5_Uniaolberica.htm). Foram explicadas as regras do Jogo. A turma é constituída por 26 alunos.

Cada equipa formada por 2 jogadores respondera à questão apresentada num período de 2 minutos.



- **Jogo do Crucigrama**

Tema/Conteúdos Programáticos:

A revolução industrial em Inglaterra

Realizado no dia:

09/04/2013

Objetivos Específicos:

Identificar os fatores que contribuíram para a revolução industrial;

Identificar os setores de arranque que conduziram à revolução industrial;

Identificar as inovações técnicas para o sucesso da revolução industrial.

### Regras:

Cada jogador terá que resolver o crucigrama corretamente num período de 20 minutos.

### **Metodologia do Jogo do Crucigrama**

O Jogo das Palavras Cruzadas foi distribuído aos alunos. Foram explicadas as regras do Jogo. A turma é constituída por 28 alunos

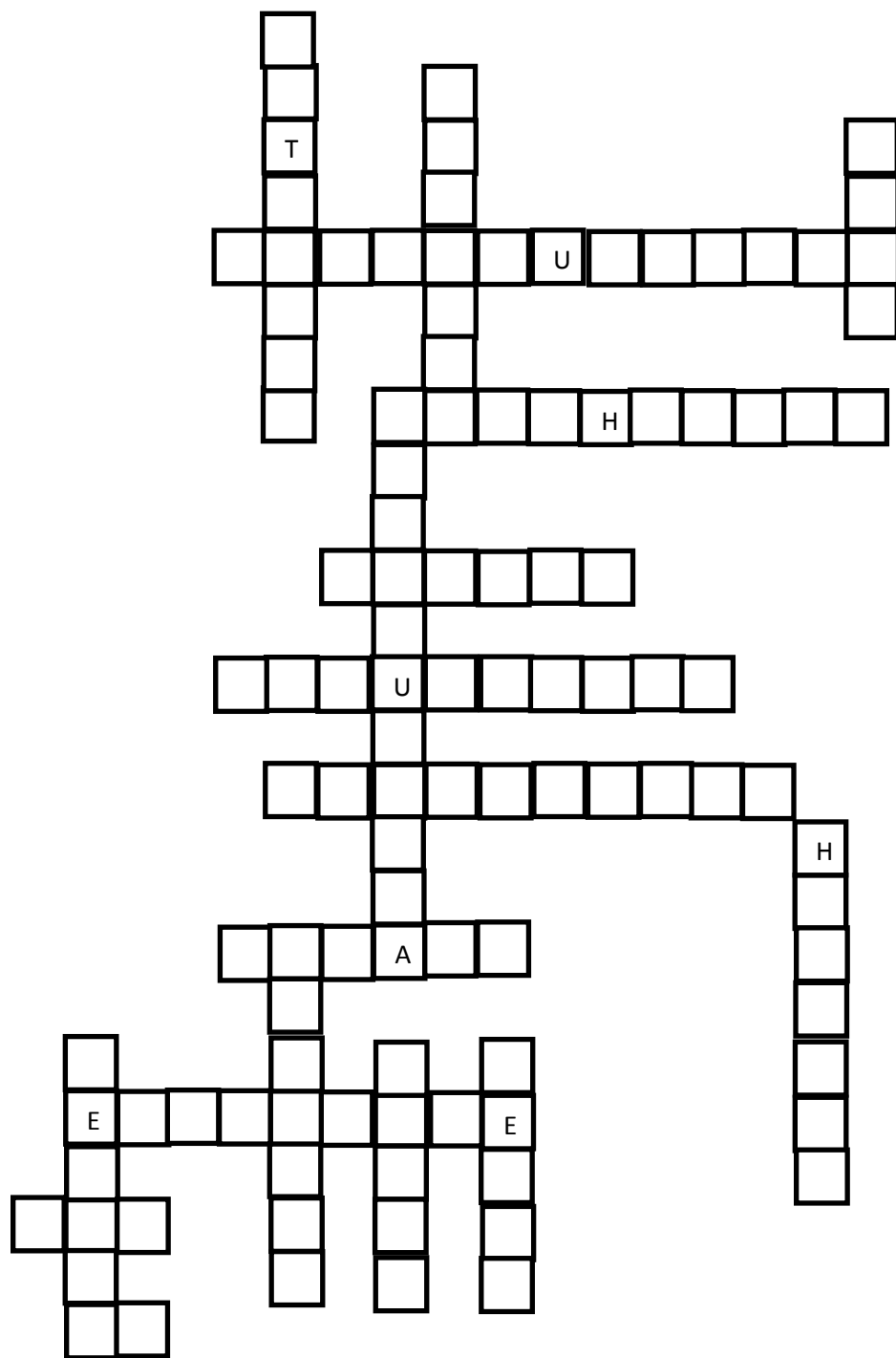
1. Resolve o crucigrama.

### **Horizontais**

- 1 Vias de comunicação
- 2 Inventor da máquina a vapor
- 3 Processo de elaboração de produtos utilizando as mãos
- 4 Novo tipo de afolhamento dos campos ingleses
- 5 Matéria-prima indispensável à indústria têxtil
- 6 Cidade inglesa, conhecida por “capital do algodão” no século XVIII
- 7 País, cuja capital é Londres
- 8 Processo de elaboração de produtos recorrendo às máquinas
- 9 Matéria- prima fundamental à industrialização

### **Verticais**

- 1 Um dos setores de arranque da Revolução Industrial
- 2 O mesmo que carvão de pedra
- 3 Matéria- prima oriunda das colónias inglesas
- 4 Edward Jenner descobriu a vacina que reduziu, em particular, a mortalidade infantil
- 5 Um dos setores de arranque da revolução industrial
- 6 Invento técnico ligado à indústria têxtil
- 7 Matéria – prima fundamental à industrialização
- 8 Via de comunicação favorável à industrialização
- 9 Um dos fatores para o crescimento demográfico



## **Anexo 2 – Jogos Didáticos de Geografia**

- **Jogo dos Climas**

Tema/Conteúdos Programáticos:

Meio Natural: Tipos de Climas

Realizado no dia:

08/11/2012

Objetivos Específicos:

Identificar os tipos de climas;

Explicar as principais características dos climas frios, temperados e quentes;

Ler e interpretar gráficos Termo pluviométricos e mapas;

Expressar corretamente em termos orais e aplicando o vocabulário geográfico.

Materiais:

Ampulheta

Placas de Identificação

PowerPoint

Objetivo:

As equipas terão que responder, corretamente, às questões identificando o tipo de clima e suas características.

Regras:

Cada fila corresponde a uma zona climática e cada equipa, formada por dois jogadores, alternadamente, analisando e observando os gráficos Termo pluviométricos e imagens exibidos no PowerPoint terá que responder corretamente as questões previamente entregues. Sendo que a sua resposta está limitada pelo tempo da ampulheta. Por cada resposta errada ou não cumprimento do tempo a equipa é eliminada. A medida que o

Jogo decorre, o número de jogadores vai diminuindo, chegando a zona climática vencedora com o maior número de equipas.

### **Metodologia do Jogo dos Climats**

O Jogo dos Climats foi apresentado aos alunos com recurso de um projetor data show e computador. Foram explicadas as regras do Jogo bem como as questões orientadoras. Foram constituídos 16 equipas, numa turma de 26 alunos, sendo que cada fila correspondia a uma zona climática.

### **Questões Orientadoras:**

1. Qual o mês com maior e menor temperatura
2. Qual o mês com maior e menor precipitação.
3. Indica o mês ou os meses mais secos.
4. Indica o tipo de clima associado a este gráfico termopluiométrico.



- **Jogo “Quem sou eu”**

Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Estrutura Etária da População

Realizado no dia:

05/12/2012

Objetivos Específicos:

Identificar os tipos de pirâmides etárias;

Identificar através da análise das pirâmides países desenvolvidos e países em desenvolvimento;

Ler e interpretar pirâmides etárias;

Expressar corretamente em termos orais e aplicando o vocabulário geográfico.

Materiais:

PowerPoint

Objetivo:

Identificar o tipo de pirâmide (jovem, adulta, idosa ou rejuvenescente) e a que país pertence (país desenvolvido ou país em desenvolvimento).

Regras:

Cada jogador observando o PowerPoint com a pirâmide exposta terá que analisá-la e posteriormente identificará o tipo e país que corresponde. A cada resposta errada, o jogador é automaticamente eliminado.

**Metodologia do Jogo “Quem sou eu?”**

O Jogo “Quem sou eu?” foi apresentado aos alunos com recurso de um projetor data show e computador. Foram explicadas as regras do Jogo. A turma é constituída por 26 alunos

- **Jogo de Sopa de Letras**

Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Principais Aglomerações Urbanas.

Realizado no dia:

18/04/2013

Materiais:

Sopa de Letras

Objetivo:

Descobrir 20 cidades portuguesas.

Regras:

Cada jogador terá que descobrir num período de 10 minutos 20 cidades portuguesas na Sopa de Letras.

**Metodologia do Jogo Sopa de Letras**

O Jogo Sopa de Letras foi distribuído aos alunos. Foram explicadas as regras do Jogo. A turma é constituída por 28 alunos.

Q	G	U	A	R	D	A	W	E	T	Y	U	I	O	P	L	K	E	J	G	R	F	R	L	A	S	D
R	T	Y	Z	W	E	C	A	X	O	W	F	U	N	C	H	A	L	U	O	P	Y	I	E	G	H	J
W	Y	E	Y	S	Q	F	B	Z	A	T	S	D	F	G	H	J	K	L	Ç	E	T	U	I	H	L	K
X	B	Q	X	A	A	C	F	A	S	Q	R	P	Y	W	Ç	E	Y	U	J	M	R	T	R	W	T	J
S	A	N	T	A	R	E	M	S	D	V	B	O	T	Q	W	Q	W	E	R	Q	E	G	I	T	Q	Ç
F	G	G	C	D	I	V	G	W	F	C	G	W	P	O	N	T	A	W	D	E	L	G	A	D	A	N
G	V	Y	V	T	I	B	H	D	G	X	R	O	G	A	Z	D	S	Z	F	M	U	B	O	P	V	I
P	O	R	T	A	L	E	G	R	E	Q	K	I	V	I	S	E	U	Y	G	O	P	N	E	L	E	O
R	Z	J	B	G	O	N	J	F	H	Z	T	U	B	O	R	A	I	Z	I	L	E	Y	H	B	I	K
H	W	Q	W	H	L	M	K	G	E	W	Y	Y	Z	U	E	Z	D	C	H	V	Ç	U	L	Ç	R	M
J	Q	E	N	J	Q	B	R	A	G	A	N	Ç	A	I	Y	Q	E	Z	O	M	Q	I	M	R	O	J

E	Z	A	M	K	Y	E	K	H	J	E	E	K	T	E	R	B	A	R	G	H	A	O	D	F	G	L
F	A	R	O	L	R	J	X	J	K	R	U	R	R	A	T	N	A	B	V	C	E	P	A	X	Z	Q
K	X	T	G	Q	M	A	Q	K	L	T	I	G	H	S	U	M	Ç	L	K	J	Z	G	H	G	F	D
L	R	R	J	W	N	W	K	L	Ç	Y	V	I	A	N	A	W	D	O	H	C	A	S	T	E	L	O
S	Q	E	C	O	I	M	B	R	A	Q	S	B	R	D	I	L	E	W	B	R	W	Ç	R	Q	A	S
E	C	W	E	E	B	W	C	Ç	P	U	W	C	E	F	O	I	R	N	B	T	S	L	Y	O	I	P
T	V	E	R	R	V	Q	V	P	O	I	E	Z	D	G	P	S	M	C	D	E	R	K	A	Q	W	E
U	B	D	I	T	C	A	B	O	N	G	K	F	V	E	J	B	U	J	Q	A	C	J	V	Z	C	B
B	N	C	C	A	S	T	E	L	O	H	B	R	A	N	C	O	Q	M	Ç	L	R	H	K	J	H	R
A	M	V	O	Y	X	A	N	I	Q	W	E	R	T	Y	U	A	I	O	P	A	F	G	S	D	F	G
L	W	C	P	U	Z	R	M	U	G	H	J	V	I	L	A	Q	R	E	A	L	W	F	F	D	S	A

• **Jogo do Vai e Vem**

Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Migração.

Realizado no dia:

07/03/2013

Materiais:

PowerPoint

Objetivos Específicos:

Identificar o tipo de migração quanto a forma, quanto ao controlo, quanto ao tempo de duração e quanto ao espaço em que se realizam;

Expressar corretamente em termos orais e aplicando o vocabulário geográfico.

Regras:

As equipas serão formadas por 3 elementos. As equipas terão que responder a uma questão para se encontrar o primeiro a jogar – será o grupo que responder

corretamente no mais curto espaço de tempo. O grupo selecionado terá direito a responder às questões que vão sendo colocadas, até errar, no máximo de 3 questões. O tempo limite de resposta é de 1 minuto. Cada resposta correta vale 5 pontos. Se um grupo errar, o grupo seguinte, se responder correto, recebe mais 2 pontos extra. Se um grupo responder fora do seu tempo, perde 5 pontos. Ganha o grupo que no final do Jogo obtiver mais pontos.

### Metodologia do Jogo Vai e Vem

O Jogo Vai e Vem foi apresentado aos alunos com recurso de um projetor data show e computador. Foram explicadas as regras do Jogo. A turma é constituída por 28 alunos.

**JOGO DAS MIGRAÇÕES**

Vamos, então, definir a primeira equipa a jogar:

Explica a diferença entre emigração e imigração.

Resposta:  
Emigração é a saída de pessoas de um país enquanto que imigração é a entrada de pessoas provenientes de outros países.

**QUESTÃO Nº 1**  
As migrações, quanto à duração, podem ser:

- Definitivas ou legais
- Definitivas ou temporárias
- Temporárias ou legais

**QUESTÃO Nº 2**  
Os movimentos pendulares e o êxodo rural incluem-se nas migrações:

- Externas
- Internas
- Intercontinentais

### Anexo 3 - Ficha de Trabalho de História – Jogo da Glória

Tema/Conteúdos Programáticos:

A União Ibérica (11/12/2012)

**Agrupamento de Escolas António Nobre**

Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



Nome: \_\_\_\_\_ Turma: 8º

1) Lê o documento e observa a imagem.

Agora na Índia tudo o que se faz é motivo para festejar; as maldades, os adultérios são contados pelos que as cometeram (...) e até o capitão e o fidalgo quando cometem algum ato desonroso logo se gabam disso a todo o mundo (...).

(...) Em nenhuma parte é o rei obedecido menos que na Índia porque cousas faz um governador o mesmo rei nunca faria.



Diogo de Couto, O Soldado Prático.

1.1 Com base no documento, **explica** a crise do Imperio Português do Oriente em meados do século XVI.

---

---

**2) Lê o documento:**

“ El-Rei [D. Sebastião] lançou-se a eles [os Mouros] furiosamente, combatendo com desesperada ousadia, até que caiu, morto, o cavalo”

Cit. Por Jerónimo Mendonça

2.1 – **Refere** as consequências do acontecimento relatado no documento.

---

---

**3) Lê o texto.**

A nobreza e o alto clero estão abertos à corrupção espanhola (os grandes vendem-se porque estão sem dinheiro!). A alta burguesia pretende, com a União Ibérica, a supressão dos portos secos entre Portugal e Espanha, de modo a poder infiltrar-se pelo reino vizinho com os açúcares e múltiplos artigos ultramarinos, trazendo de retorno as espécies de prata com que assegura o comércio da longínqua China.

Nobreza, alto clero e grande burguesia convergem, pois, em esperar decisivos proveitos da união dinástica – e caminham no sentido do Felipe II, como o monarca espanhol caminha ao seu encontro.

Vitorino Magalhães Godinho, Ensaios II

3.1 **Comenta** a afirmação “Nobreza, alto clero e grande burguesia...caminham no sentido de Felipe II”.

---

---

4) **Completa** o quadro.

<b>Candidatos</b>	<b>Apoios</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apoio da nobreza</li><li>•</li><li>•</li></ul>
D. Catarina de Bragança	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apoio do povo</li></ul>

5) **Refere** quem ocupou o trono de Portugal.

---

6) **Menciona** as promessas que foram feitas pelo novo rei nas cortes de Tomar, em 1581.

---

---

## Anexo 4 - Ficha de Trabalho de História – Jogo do Crucigrama

### Tema/Conteúdos Programáticos:

A revolução industrial em Inglaterra (09/04/2013)

**Agrupamento de Escolas António Nobre**

Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

### **1. Lê, atentamente o seguinte texto:**

Em Inglaterra, as jazidas de hulha, fáceis de explorar, encontram-se à beira do mar ou nas grandes ribeiras. A natureza dotou a Inglaterra com meios de comunicação extremamente acessíveis e pouco dispendiosos. As fracas diferenças de nível entre os cursos de água permitiram completar o sistema de canais. São estas vantagens que tornam a hulha uma verdadeira riqueza para o país...

Louis Mounier, “Extratos dos Inquéritos Publicados em Inglaterra pelo parlamento”, citado em memórias da Europa, vol. V

#### **1.1 Refere** as condições de arranque da revolução industrial inglesa.

---

---

---

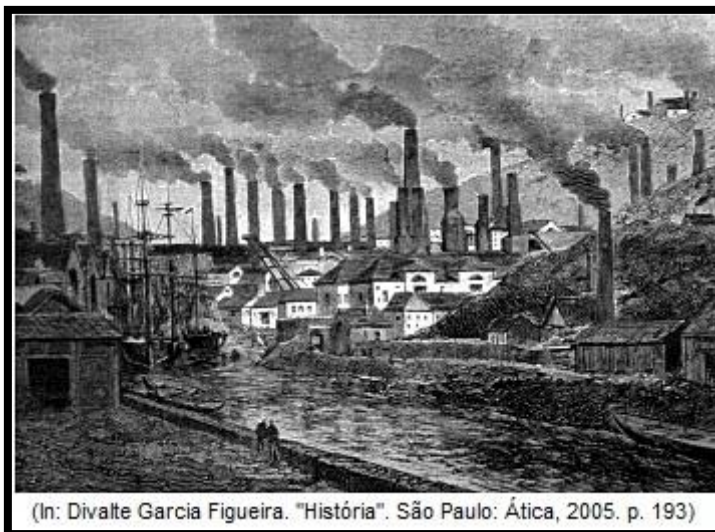
#### **1.2 Identifica** os setores de arranque da Revolução Industrial.

---

---



**2. Observa a imagem.**



**2.1 Descreve**, com base na ilustração, a nova paisagem inglesa resultante da revolução industrial.

---

---

**3. Lê**, atentamente o seguinte texto.

Birmingham é umas das cidades mais curiosas da Inglaterra, pela atividade das suas manufaturas e do seu comércio. Aqui todos os meios da indústria, sustentados pelo génio da invenção e pelos conhecimentos mecânicos de todos os géneros, estão voltados para as artes (ofícios, industrias). Vastas oficinas onde se fabricam as bombas a vapor, estas máquinas espantosas cujo aperfeiçoamento tanto honra os talentos e os conhecimentos do Sr. Watt, oficinas de chapa de ferro fundido e folha de Flandres que tornam a França tributária da Inglaterra, outras, de quinquilharia, que ocupam com tanta vantagem mais de trinta mil braços e obrigam a Europa inteira e uma parte do Novo Mundo a aprovisionar-se aqui (...).

F. Saint-Fond, Viagem à Inglaterra, à Escócia e às Ilhas Hébridas

**3.1 Indica** a que inventor o autor do texto se refere.

---

**3.2 Explica** o impacto desse invento técnico na economia.

---

---

**4. Refere** o impacto que teve a melhoria dos transportes na indústria inglesa de inícios do século XIX.

---

---

## Anexo 5 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo dos Climas

Tema/Conteúdos Programáticos:

Meio Natural: Tipos de Climas (08/11/2012)

**Agrupamento de Escolas António Nobre**

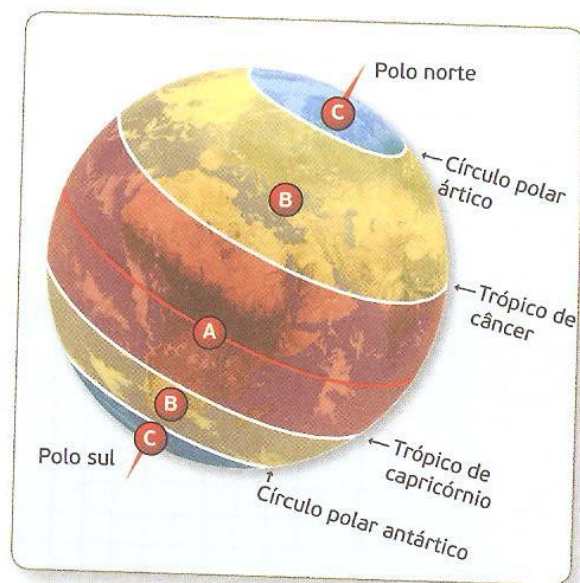
Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



Nome: \_\_\_\_\_ Turma: 8º

1) **Observa** a imagem que se segue e faz a sua legenda.



A- \_\_\_\_\_

B- \_\_\_\_\_

C- \_\_\_\_\_

2) **Completa** os espaços em branco.

Bioma	Secos	Meses	Clima	Térmico	Pluviométrico
-------	-------	-------	-------	---------	---------------

A temperatura e a precipitação são os dois elementos principais para a caracterizar um \_\_\_\_\_. Do mesmo modo que o regime \_\_\_\_\_ permite distinguir os climas frios, temperados e quentes, o regime \_\_\_\_\_ permite diferenciar os climas em húmidos e secos.

É importante definir se os regimes térmico e pluviométrico são regulares ou irregulares, quais os valores máximos e mínimos, a amplitude da variação e o numero de \_\_\_\_\_ húmidos e \_\_\_\_\_ ao longo do ano.

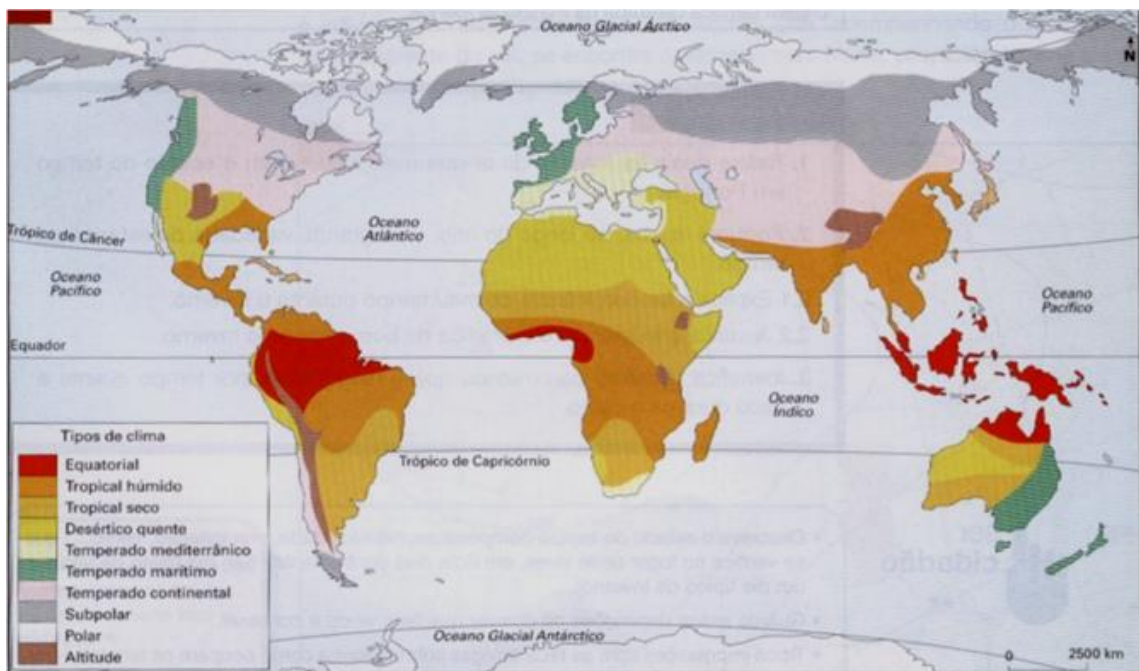
A cada clima está associado um tipo de fauna e de flora característico de cada região, que se domina \_\_\_\_\_ .

3) **Localiza** os climas com base o planisfério da figura 1.

a- Quentes \_\_\_\_\_

b- Temperados \_\_\_\_\_

c- Frios \_\_\_\_\_



4) **Seleciona** a alínea que completa cada afirmação de forma correta.

4.1 O deserto do Sara localiza-se...

- a) na zona quente.
- b) na zona temperada do hemisfério norte.
- c) na zona fria do hemisfério norte.
- d) na zona temperada do hemisfério sul.

4.2 Portugal localiza-se...

- a) na zona quente.
- b) na zona temperada do hemisfério norte.
- c) na zona fria do hemisfério norte.
- d) na zona temperada do hemisfério sul.

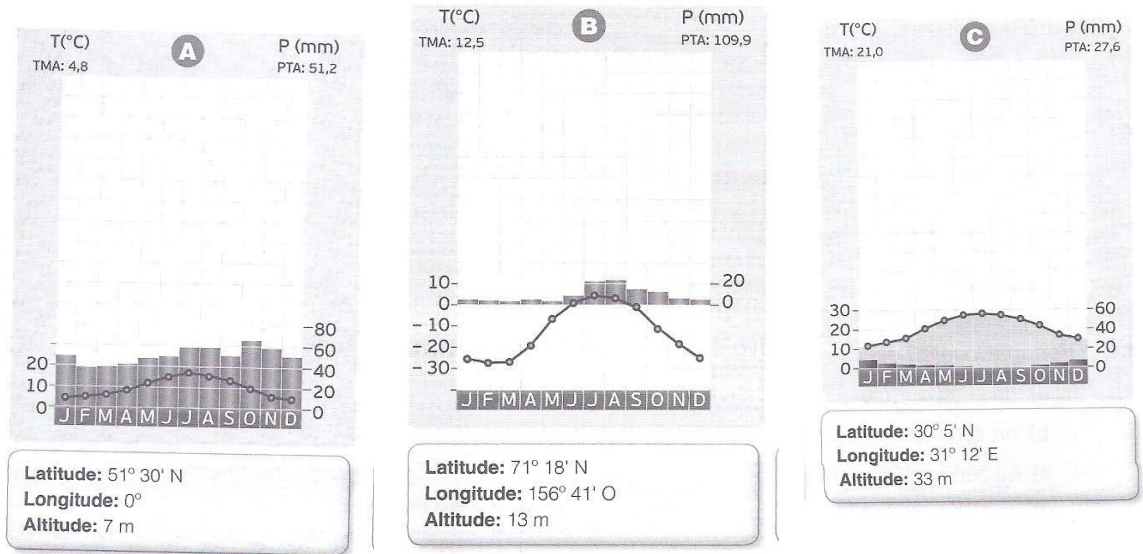
4.3 Na zona fria o ar é ...

- a) seco.
- b) húmido.
- c) quente.
- d) temperado.

5) **Identifica** as afirmações verdadeiras e as afirmações falsas.

- a) Os climas quentes localizam-se na zona intertropical.
- b) Nos climas temperados as temperaturas são amenas.
- c) A estação seca é mais longa no clima temperado marítimo.
- d) O clima polar é mais chuvoso do que o clima subpolar.
- e) O clima temperado mediterrâneo regista temperaturas negativas nos meses de inverno.

6) Os gráficos termopluriométricos A, B, C representam três tipos de climas.



6.1 **Identifica** os tipos de clima associados a cada gráfico termopluriométrico.

---



---

6.2 **Caracteriza** os climas associados de cada gráfico termopluriométrico.

---



---

## Anexo 6 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo Quem sou eu?

### Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Estrutura Etária da População (05/12/2012)

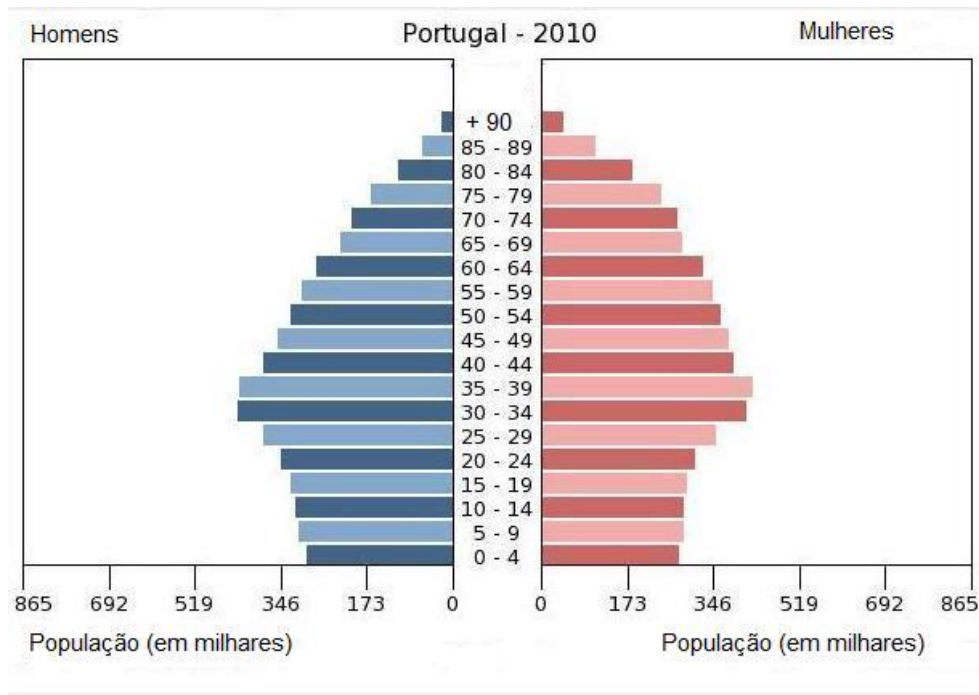
**Agrupamento de Escolas António Nobre**

Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



### 1) **Observa** a pirâmide etária.



1.1 **Classifica** a pirâmide tendo por base os 4 tipos de pirâmides etárias que aprendes-te.

---

---

1.2 **Justifica** a resposta anterior, tendo em consideração a taxa de natalidade, de mortalidade, a esperança média de vida e os três grupos etários que compõem a pirâmide.

2) **Observa**, atentamente as pirâmides etárias da figura 2.

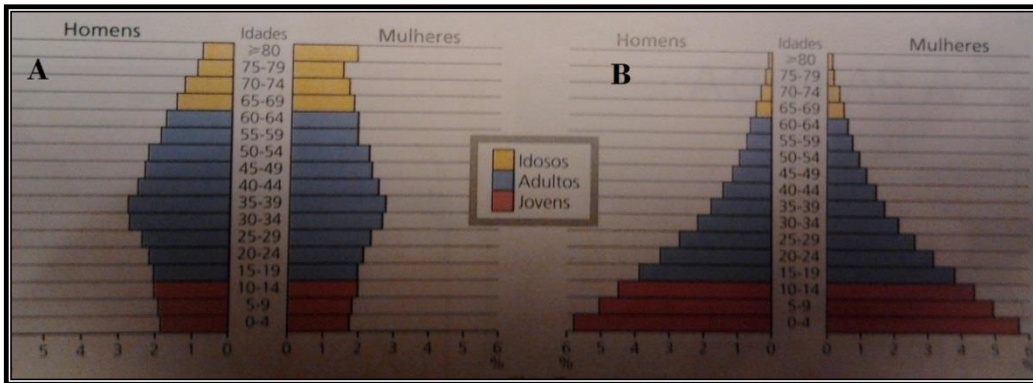


Figura 2: Duas pirâmides etárias distintas.

2.1. **Completa**, com as letras A e B, as seguintes afirmações:

- A população da região \_\_\_\_\_ está envelhecida.
- Na região \_\_\_\_ a esperança média de vida é mais baixa.
- A taxa de natalidade é muito alta na região \_\_\_\_.
- A taxa de desemprego é provavelmente mais elevada na região \_\_\_\_\_.
- A população ativa irá diminuir na região \_\_\_\_\_.
- Na região \_\_\_\_ devem ser usadas medidas antinatalistas.

2.2. **Indica** qual das regiões, A ou B, corresponde:

- Europa Ocidental: \_\_\_\_\_

- África Subsariana: \_\_\_\_\_



## Anexo 7 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo da Sopa de Letras

### Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Principais Aglomerações Urbanas (18/04/2013)

**Agrupamento de Escolas António Nobre**

Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



Nome: \_\_\_\_\_

**1. Lê a seguinte afirmação.**

*A cidade e o campo, apesar de apresentarem diferentes características, estabelecem entre si relações de complementaridade.*

**1.1 Apresenta** duas características das cidades e duas características do campo.

---

---

**1.2 Indica** os fatores geográficos e humanos que determinam a localização de uma cidade.

---

---

**1.3 Indica** quatro critérios considerados internacionalmente na definição de cidade.

---

---

**2. Das seguintes afirmações, assinala, as verdadeiras (V) e as falsas (F).**

a) A cidade/espço urbano é um espaço isolado, não estabelece relações com o campo/espço rural.

b) A cidade/espço urbano caracteriza-se pela existência de habitações plurifamiliares, em edifícios com muitos andares.

c) O campo/espço rural caracteriza-se pela existência de uma maior densidade de vias de comunicação.

- d) A cidade/espaco urbano caracteriza-se pela existéncia de uma rede de transportes púbclicos urbanos.
- e) O campo/espaco rural caracteriza-se pela populaçáo trabalhar em atividades ligadas ao comércio, aos serviços e à indústria.
- f) A cidade/espaco urbano caracteriza-se pela existéncia de bancos, companhias de seguros, tribunais, hospitais e médicos especializados, escolas secundárias, universidades, teatros, cinemas, museus, monumentos, exposiçóes, etc.
- g) A cidade/espaco urbano a populaçáo trabalha em atividades ligadas, por exemplo, à agricultura, à pecuária e à silvicultura.

**3. Indica:**

- a) dois bens que a cidade fornece às áreas rurais
- 

- b) dois serviços que a cidade fornece às áreas rurais
- 

- c) dois bens que as áreas rurais fornecem às cidades
- 

- d) dois serviços que as áreas rurais fornecem às cidades
- 

**4. Das seguintes afirmaçóes, transcreve a que define taxa de urbanizaçáo.**

- a) É a percentagem de populaçáo urbana em relaçáo à populaçáo total de uma determinada área.
- b) É a populaçáo urbana por 1000 habitantes de uma determinada área.
- c) É a percentagem de populaçáo rural em relaçáo à populaçáo total de uma determinada área.
- d) É a populaçáo rural por 100 habitantes numa dada área.
- 
-

5. - " O Mundo está a tornar-se o planeta das cidades. Algumas maiores e mais povoadas que certos países."

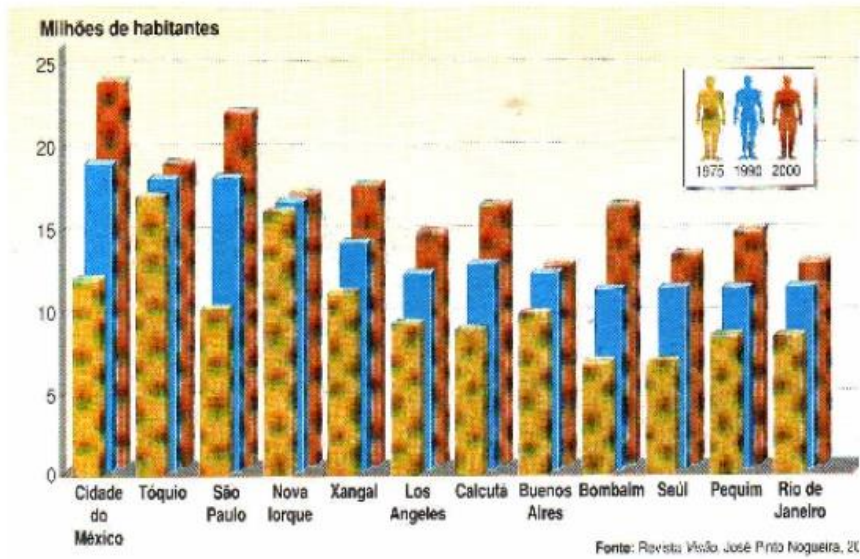


Fig.3 - A evolução da população nas maiores cidades do Mundo entre 1975 e 2000

Fonte: Objectivamente - A população e o povoamento - Editorial O Livro

5.1 Identifica as três maiores cidades em:

1975 \_\_\_\_\_

1990 \_\_\_\_\_

2000 \_\_\_\_\_

## Anexo 8 – Ficha de Trabalho de Geografia – Jogo do Vai e Vem

Tema/Conteúdos Programáticos:

População e Povoamento: Migração (07/03/2013)

**Agrupamento de Escolas António Nobre**

Escola Nicolau Nasoni

Ano letivo 2012/2013



Nome: \_\_\_\_\_ Turma: 8º

**1. As migrações são deslocações de população de uma área para outra.**

**1.1. Indica** quatro das principais causas das migrações.

---

---

**2.** Relativamente às causas das migrações, **classifica** as que se seguem deste modo: **N** – causas naturais; **E** – causas económicas; **S** – causas socioculturais; **B** – causas bélicas.

Deslocação de populações bósnias no conflito na ex-Jugoslávia.

Ida de escritores e de outros artistas para Paris e para Londres.

Deslocação de trabalhadores agrícolas portugueses para as campanhas da apanha da fruta em Espanha.

Deslocação de populações na sequência das cheias na Europa Central.

Evacuação de povoações apos sinais de erupção no Etna.

3. **Completa** o quadro seguinte com a classificação das Migrações.

Classificação das Migrações		
Quanto à forma	➤ _____	➤ _____
Quanto ao controlo	➤ _____	➤ _____
Quanto ao espaço	➤ Internas	➤ _____
Quanto ao tempo	➤ _____	➤ _____

4. **Caracteriza** os dois tipos de migrações internas.

---



---

5. **Caracteriza** os dois tipos de migrações Externas.

---



---

6. **Completa** o quadro seguinte com as principais consequências das migrações.

Consequências das Migrações		
	Áreas de Partida	Áreas de Chegada
Demográficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diminuição da população</li> <li>➤ _____</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Aumento da População</li> <li>➤ _____</li> </ul>
Económicas	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diminuição da população ativa</li> <li>➤ _____</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Diminuição da população ativa</li> <li>➤ _____</li> </ul>
_____	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Hábitos urbanos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ _____</li> </ul>





Anexo 10 – Tabelas de Avaliação – Fichas de Trabalho de Geografia

Tabela de Avaliação - Ficha de Trabalho de Geografia																											
Jogo dos Climas																											
	Questões									Total																	
	1	2	3	4			5	6		V	P	X															
Alu no				4.1	4.2	4.3		6.1	6.2																		
										5	0	4															
										5	3	1															
										4	3	2															
										3	0	6															
										6	2	1															
										5	1	2															
										4	2	3															
										6	0	3															
										5	2	2															
										6	3	0															
										7	2	0															
										6	1	2															
										5	2	2															
										3	1	5															
										6	1	2															
										3	4	2															
										7	2	0															
										5	1	3															
										7	0	2															
	1	0	0	1	0	0	2	1	5	1	0	5	9	0	1	1	0	0	3	6	1	7	5	7	6	3	1
	9			9			2			4			0	9					0								



<b>Legenda:</b>	
Resposta Correta	
Resposta parcialmente correta	
Resposta incorreta	

Tabela de Avaliação – Ficha de Trabalho de Geografia														
Jogo Quem sou eu														
	Questões										Total			
	1					2					V	P	X	
Alunos	1.1	1.2	2.1	2.2										
					1	1	2							
					3	1	0							
					2	1	1							
					3	0	1							
					3	0	1							
					1	2	3							
					1	0	3							
					1	1	2							
					1	1	2							
					4	0	0							
					4	0	0							
					4	0	0							
					0	0	4							
					0	2	2							
					0	0	4							
					1	1	2							
					0	1	3							
					2	2	0							
					2	1	1							
					1	2	1							
					2	2	0							
					0	2	2							
					2	0	2							
					1	1	2							
					2	1	1							
					1	2	1							
					1	2	1							
	10	0	17	7	13	7	5	13	9	14	0	13		

Legenda:	
Resposta Correta	
Resposta parcialmente correta	
Resposta incorreta	



	Yellow			Red			Green			Green			Green			Yellow			4	2	1			
	Yellow			Red			Green			Green			Red			Red			3	1	3			
	Green			Red			Green			Green			Red			Yellow			3	2	3			
	2	5	3	1	6	1	1	6	9	2	4	3	2	3	7	1	0	1	9	1	7			

Legenda:	
Resposta Correta	Green
Resposta parcialmente correta	Yellow
Resposta incorreta	Red

## Anexo 11 – Tabelas de Observação de História

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de História								
Jogo Monopólio								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
1	1						0	5
	2						3	2
	3						0	5
	4						4	1
2	5						3	2
	6						5	0
	7						3	2
	8						2	3
3	9						4	1
	10						2	3
	11						1	4
	12						1	4
4	13						5	0
	14						5	0
	15						5	0
	16						5	0
5	17						5	0
	18						2	3
	19						0	5
	20						0	5
	21						0	5
6	22						4	1
	23						3	2
	24						2	3

	25										2	3
	26										2	3
Total		1	11	17	9	14	1	13	13	9	17	
		5					2					
<b>Legenda:</b>												
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa												
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa												

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de História								
Jogo da Glória								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
1	1						5	0
	2						3	2
2	3						0	5
	4						4	1
3	5						1	4
	6						5	0
4	7						3	2
	8						2	3
5	9						4	1
	10						2	3
6	11						1	4
	12						1	4
7	13						5	0
	14						0	5
8	15						5	0
	16						5	0
9	17						5	0
	18						2	3
10	19						0	5
	20						0	5
11	21						0	5
	22						4	1
12	23						4	1
	24						2	3
13	25						2	3

	26										2	3
Total		14	12	1	11	14	12	13	13	9	17	
<b>Legenda:</b>												
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa												
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa												



## Anexo 12 – Tabelas de Observação de Geografia

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de Geografia								
Jogo Quem sou eu								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
1	1						5	0
	2						3	2
2	3						0	5
	4						4	1
3	5						1	4
	6						5	0
4	7						3	2
	8						2	3
5	9						4	1
	10						2	3
6	11						1	4
	12						1	4
7	13						5	0
	14						0	5
8	15						5	0
	16						5	0
9	17						5	0
	18						2	3
10	19						0	5
	20						0	5
11	21						0	5
	22						4	1
12	23						4	1
	24						2	3

13	25	[Red]		[Black]				[Red]		[Red]		2	3
	26	[Red]		[Black]				[Red]		[Red]		2	3
Total		12	14	1	10	14	12	13	13	9	17		
<b>Legenda:</b>													
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa											[Black]		
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa											[Red]		

Tabela de Observação								
Jogo Didático da Disciplina de Geografia								
Jogo Sopa de Letras								
Grupos	Alunos	Atitudes					Total	
		Atenção	Interesse	Empenho	Comunicação	Participação		
							Preto	Vermelho
	1						5	0
	2						3	2
	3						0	5
	4						4	1
	5						3	2
	6						5	0
	7						3	2
	8						2	3
	9						4	1
	10						2	3
	11						1	4
	12						1	4
	13						5	0
	14						5	0
	15						5	0
	16						5	0
	17						5	0
	18						2	3
	19						4	1
	20						4	1
	21						4	1
	22						4	1
	23						3	2
	24						2	3
	25						2	3

	26											5	0
	27											5	0
	28											5	0
Total		1	9	23	5	18	8	22	6	16	12		
		9											
<b>Legenda:</b>													
O aluno está atento/interessa-se/empenha-se/comunica e participa													
O aluno não está atento/não se interessa/não se empenha/não comunica e não participa													