

Adriana Seara Carvalho

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

O jogo didático nas aulas de História e Geografia  
2014

Orientador: Professora Doutora Cláudia Pinto Ribeiro

Coorientador: Professora Doutora Elsa Pacheco

Classificação: Ciclo de estudos:

Dissertação/relatório/Projeto/IPP:

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

*“A vida é um desafio: enfrenta-o.*

*(...)*

*A vida é um jogo: joga-o”.*

Madre Teresa de Calcutá, Hino à vida

## **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### **Resumo**

O presente relatório surgiu num contexto de uma investigação teórico-prática, desenvolvida durante o ano letivo de 2013/2014, no âmbito do estágio curricular, desenvolvido numa escola pública do concelho de Vila Nova de Gaia.

Durante as páginas seguintes poder-se-á ler as conclusões a que cheguei sobre a utilização dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem das disciplinas de História, no ensino básico, e de Geografia, no ensino profissional.

Durante as minhas aulas, em momentos-chave, como se poderá ler mais à frente, apliquei jogos didáticos, tentando sempre que possível, aplicar jogos inéditos, criados originalmente por mim, embora, que, na maioria das vezes, fosse procurar inspiração a jogos já existentes no mercado. Algo que considerei como inovador foi o jogo que criei de raiz, com os meus alunos de Geografia. Tratando-se, este sim, de um jogo verdadeiramente original.

**Palavras-chave:** Jogo, ensino, lúdico, História, Geografia

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Abstract**

This report appeared in the context of a theoretical and practical research, devel-life during the school year of 2013/2014 under the traineeship, developed a public school of Vila Nova de Gaia county.

During the following pages it will be possible-read the conclusions I have reached on the uses tion of educational games in the teaching learning process of History of disci-plines, in primary education, and geography, in vocational education.

During my lessons, at key moments, as can be read later, I applied educational games, always trying as possible, apply unreleased games, unique mind-set for me, though, that most of the time, was looking for inspiration the games already on the market. Some-thing considered as innovative was the game I created from scratch, with my students of Geography. In the case, this yes, a truly unique game.

**Keywords:** game, teaching, playful, History, Geography

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Agradecimentos**

Agradeço a Jesus, meu irmão protetor e norteador de todas as horas.

Aos meus pais, obrigada por tudo. Obrigada por cuidarem de mim e me apoiarem sempre. Obrigada pela educação que me deram e pelos valores que me transmitiram. Obrigada por caminharem lado a lado comigo. Todo este processo foi feito a três, em família, e não apenas por mim.

Porque todas as palavras são poucas, obrigada ao Júlio por aquilo que somos, pela partilha, pela paciência e pelo amor incondicional.

Aos meus amigos agradeço por não me cobrarem as ausências.

Obrigada pelo acolhimento e pela disponibilidade dedicada pela Escola Secundária Dr. Joaquim Gomes Ferreira Alves, na pessoa do seu diretor, professor Álvaro Santos. Não há palavras que cheguem para agradecer o apoio que me deram os auxiliares e todo o corpo docente desta escola, em especial os professores do grupo História e de Geografia.

Obrigada às orientadoras cooperantes, professora Albertina Viana e professora Isabel Ribeiro. Convosco aprendi o verdadeiro sentido da profissão que abraçamos. Com a professora Albertina descobri a História e deixei-me cativar por ela.

*“Disse o principezinho- O que significa “cativar”?  
(...) É uma coisa de que toda a gente se esqueceu – disse  
a raposa- Significa criar laços.”*

Antoine de Saint- Exupéry

À professora Cláudia Ribeiro é com todo o prazer que agradeço todas as horas de dedicação e orientação e todas as palavras de afeto e incentivo. À professora Elsa Pacheco, obrigada pela coorientação e disponibilidade prestada. Agradeço também, todo o apoio prestado pelo professor Luís Alberto, obrigada por também me ter orientado nos seminários.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Agradeço a todos os meus colegas, em especial aqueles que partilharam comigo os seminários de orientação. Ficarão para sempre guardados no meu coração. Que o futuro vos sorria...

Agradeço à oficina do mapa, na pessoa do Doutor Miguel Nogueira, o trabalho de cartografia efetuado e o apoio que me deu na concretização gráfica do mapa utilizado no jogo que criei.

Agradeço, acima de tudo, aos meus alunos. Sem eles este projeto não teria acontecido. Aprendi bastante convosco. Continuem a crescer com entusiasmo e realizem os vossos sonhos. Nunca me esquecerei de vocês....

Agradeço a todas estas pessoas e instituições aqui descritas, e que me desculpem todas aquelas, que por lapso não referi.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Índice**

Introdução.....	1
Capítulo 1 - Enquadramento teórico.....	4
O que se entende por jogo.....	4
Quais são as diferenças entre o jogo lúdico e o jogo didático?.....	9
Haverá lugar para a competição?.....	22
Utilização de jogos na sala de aula.....	23
Vantagens e desvantagens da utilização do jogo didático.....	26
Estado da arte.....	29
Capítulo II - Caracterização do estudo.....	43
Apresentação da escola.....	43
Caracterização das turmas implicadas no processo.....	48
Apresentação dos jogos.....	51
Descrição dos jogos utilizados em História.....	52
Primeiro jogo – “Quem sou eu”.....	52
Segundo Jogo – Recorda o Egito.....	53
Terceiro Jogo – Quem quer ser historiador.....	60
Quarto Jogo – Queremos ser inteligentes como os Gregos.....	63
Descrição dos jogos utilizados em Geografia.....	68
Apresentação dos instrumentos de recolha de dados utilizados;.....	71
O que é um inquérito?.....	71
Análise dos inquéritos.....	73
Objetivos a alcançar.....	87
Análise comparada dos resultados obtidos na disciplina de História entre duas turmas do sétimo ano.....	87
Considerações finais.....	94

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Referências bibliografias .....	96
Anexos .....	<b>Erro! Marcador não definido.</b>
Anexo 1. Publicações sobre o jogo nas diversas Faculdades da Universidade do Porto .....	103
Anexo 2. Publicações sobre o jogo nas diversas Faculdades do Instituto Politécnico do Porto .....	106
Anexo 3: Apresentação do tabuleiro de jogo Recorda o Egipto. ....	108
Anexo 4. Segundo teste de avaliação de História .....	109
Anexo 5: Relação entre as questões e desafios colocados no jogo e as questões enunciadas no teste de avaliação .....	88
Anexo 6: Aspeto global do jogo “Quem quer ser Historiador”. ....	95
Anexo 7: Relação entre as questões e desafios colocados no jogo e as questões enunciadas no teste de avaliação .....	96
Anexo 8. Terceiro teste de avaliação .....	87
Anexo 9: Aspeto global do jogo “Queremos ser inteligentes como os Gregos” .....	87
Ane10: Documento sintetizador entregue aos alunos após a aula do dia dezassete de fevereiro de 2014.....	88
Anexo 11: Cartões do primeiro bingo distribuídos aos alunos. ....	120
Anexo 13: Cartões do segundo bingo distribuídos aos alunos.....	123
Anexo 14: Materiais do jogo construído com os alunos de Geografia. ....	127

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Índice de quadros**

Quadro um: Vantagens e desvantagens do Jogo Didático.....	29
Quadro dois. Situação socioprofissional dos pais .....	51
Quadro três:.. Relação entre os diferentes momentos de jogo, com os conteúdos referidos no programa da disciplina. ....	65
Quadro quatro: Resposta dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão “Como ocupas os teus tempos livres?”. .....	75
Quadro cinco: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão “Que jogos gostas de fazer?”......	76
Quadro seis: Resposta dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Que jogos preferes?" .....	78
Quadro sete: Resposta dos alunos de sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Gostaste de ter jogado nesta aula?" .....	79
Quadro oito: Respostas dos alunos do sétimo seus e do décimo primeiro nove à questão "Já alguma vez jogaste nas aulas?" .....	79
Quadro nove: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Gostavas de fazer mais jogos nas disciplinas de Geografia e de História" .....	80
Quadro dez: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove á questão "Achas que os jogos ajudar-te-ão a compreender melhor os conteúdos?" .....	81
Quadro onze: Importância que os alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove atribuem aos jogos didáticos.....	82

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

***Índice de esquemas***

**Esquema 1.** Premissas da teoria do autodesenvolvimento de K Groos, de acordo com Elkonin, 1998: 84.....7

**Índice de gráficos**

Gráfico um. Taxa de sucesso do sétimo seis, nas diferentes disciplinas, no final do segundo período..... 48

Gráfico dois. Taxa de anteriores retenções na turma do décimo primeiro nove ..... 50

Gráficos quatro:. Análise comparada das médias obtidas nos testes de História..... 88

Gráfico cinco: Análise comparada dos resultados do primeiro teste de História..... 90

Gráficos seis. Análise comparada dos resultados do segundo teste. .... 92

Gráficos sete: Análise comparada dos resultados do terceiro teste. .... 93

Gráfico oito: Análise comparada dos resultados do quarto teste ..... 94

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Adriana Seara Carvalho**

## **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### **Introdução**

“Todo o trabalho deve ser executado com alegria. O trabalho e o jôgo confundir-se-ão se forem praticados alegremente”.

Victor Pauchet, «L’enfant», Paris – Ed. J. Oliven citado por COELHO, 1934

A escolha deste tema de estudo explica-se pelo facto de, desde tenra idade, durante o meu percurso escolar, ter-me cruzado com jogos que me ajudavam a compreender determinados saberes. Na altura, como estudante, não percebia a razão pela qual os meus professores, principalmente, os de Línguas e de Matemática, levavam jogos para as aulas. Contudo, apercebia-me que estes me ajudavam na aquisição e na compreensão de determinados conteúdos. Mais tarde, já na faculdade e a frequentar o mestrado em ensino, preocupei-me em desenvolver uma prática profissional que fosse ao encontro dos alunos, principalmente daqueles que reuniam mais dificuldades e não revelavam interesse pela escola. Por isso, numa tentativa de motivar os alunos, tentando lutar contra a ideia, vulgarmente, enraizada em alguns dos nossos estudantes, de que a escola não tem utilidade prática, resolvi desenvolver um estudo sobre a aplicabilidade do jogo didático nas disciplinas de Geografia e de História, identificadas, principalmente a de História, como uma disciplina bastante teórica e com um registo muito formal.

Com a minha investigação pretendi estudar se o jogo didático era uma metodologia de ensino-aprendizagem eficiente e se os alunos lhe reconhecem validade pedagógica, por isso defini as seguintes perguntas de partida que nortearam a minha investigação:

- 1) É possível aprender a brincar?
- 2) Os alunos reconhecem validade ao jogo didático?
- 3) O jogo funciona melhor como estratégia de consolidação de conteúdos, como ferramenta de desenvolvimento de conteúdos ou como estratégia de avaliação?

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

O meu trabalho está estruturado sob dois grandes eixos: o enquadramento teórico e a caracterização do estudo.

O primeiro refere-se à componente teórica do meu projeto. Para a concretização deste grande eixo foi fundamental a pesquisa bibliográfica que realizei. Este primeiro eixo encontra-se subdividido em seis itens distintos que se articulam entre si. Aqui poderá ser lido o que se entende como jogo e quais as diferenças existentes entre os jogos com carácter lúdico e os jogos didáticos. Seguidamente pergunto-me se, na sala de aula, quando se realiza uma atividade com um jogo didático, haverá lugar para a competição. Para esta temática [da competição] consultei autores como Schwarz e Constance Kamii. De seguida, debruçar-me-ei sobre as vantagens e desvantagens da utilização do jogo didático na sala de aula. Para este ponto considereei pertinente elencar as vantagens e desvantagens quer para o aluno, quer para o professor. Para terminar este primeiro eixo do enquadramento teórico, redigi um ponto sobre o estado da arte. Neste ponto, faço um registo sumário de alguns trabalhos já realizados sobre a temática do jogo didático e, por considerar, que se trata de uma temática transversal a várias áreas do saber e não apenas aquelas que se relacionam com a educação e com a formação inicial de professores. Englobo, neste registo, trabalhos desenvolvidos na maioria das faculdades da Universidade do Porto e ainda do Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP) e da Escola Superior de Educação do Porto (ESE).

O segundo grande eixo, como já referi, diz respeito à componente mais empírica do meu projeto e, à semelhança do primeiro grande eixo, também este se encontra organizado em itens articulados entre si. Este segundo eixo foi redigido com apoio de alguma bibliografia, mas, essencialmente, a partir das minhas experiências com os meus alunos e das minhas reflexões sobre minha prática de ensino.

Início este capítulo pela localização geográfica da escola, apresentando-a o mais detalhadamente possível, fazendo referências às ofertas disponibilizadas e à avaliação externa a que a escola foi sujeita.

Seguidamente, apresento as turmas envolvidas neste projeto. Para a conclusão deste capítulo foi essencial cruzar-me com documentos oficiais como os Planos de Trabalho das Turmas e as atas lavradas aquando das reuniões dos conselhos de turma.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

No ponto seguinte, apresento os jogos didáticos realizados com as turmas envolvidas, assim como o contexto em que foram empregues. No caso da disciplina de História utilizei jogos em diferentes momentos da aula, utilizei como estratégia de *feedback*, como desenvolvimento de conteúdos e como consolidação/revisão das aprendizagens. No que concerne a esta última estratégia considerei pertinente, no relatório, realizar uma análise comparativa entre os desafios lançados nos jogos e as questões dos testes de etapa, a fim de ser mais fácil aferir a relação existente entre os jogos realizados e o fim a que se destinavam, a consolidação e a revisão dos conteúdos.

O ponto que se segue está diretamente relacionado com os questionários que fui distribuindo pelos estudantes. Neste ponto, faço a análise dos inquéritos, que dão respostas às minhas questões de partida e que nortearam toda esta investigação.

No último ponto deste eixo faço uma análise comparada quanto ao sucesso apurado na disciplina de História, entre duas turmas de sétimo ano (a turma do 7º um e a turma do 7º seis). Esta comparação consistiu basicamente em analisar os resultados alcançados pelos alunos de duas turmas distintas, uma que trabalhou com jogos ao longo do ano, e outra que não teve contacto com nenhum destes recursos.

No que se refere à redação da minha dissertação, segui o critério de atualizar todas as citações conforme o acordo ortográfico em vigor.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Capítulo 1 - Enquadramento teórico**

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

Jean Piaget

**O que se entende por jogo**

Num primeiro olhar, qualquer um consegue definir o que é o jogo. Porém, uma análise mais pormenorizada leva-nos a concluir que existe uma grande diversidade de definições, em função de quem as dá. Uma criança dirá que jogar é brincar, um adolescente poderá dizer que jogar implica muitas atividades, (jogar computador ou jogar futebol), já um adulto poderá responder a esta questão dando exemplos de jogos que conheça, como é o caso dos jogos de tabuleiro (damas, xadrez, sueca) e os jogos de azar (ou sorte, como totoloto ou euromilhões). Todavia, torna-se necessário fazer uma distinção entre os significados acima indicados e as definições avançadas pelos autores.

Segundo a Priberam Dicionário *Da Língua Portuguesa*, disponível *online* através do *Web site* inserido em rodapé<sup>1</sup>, a expressão *jogo* deriva do latim *jocus*, gracejo, graça, brincadeira, divertimento, com sinónimos correspondentes a passatempo e divertimento.

O jogo é, por isso, uma atividade complexa, com regras e princípios de negociação e, por isso, configura-se como uma atividade profundamente humana. “Contribui para o desenvolvimento do homem no seu todo, quando intervém no jogo, o indivíduo exhibe

---

<sup>1</sup> [Http://www.priberam.pt/DLPO/jogo](http://www.priberam.pt/DLPO/jogo)

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

esse crescimento decorrente de tal participação, enquanto ser social, cultural e fá-lo dentro de uma complexidade, só acessível ao ser humano” (Ferreira, 2013: 7).

O jogo, pela complexidade que assume, despertou o interesse de áreas do saber como a antropologia, a psicologia, a pedagogia, a sociologia, etc.

Ao jogo estão associados: o crescimento, as relações de cooperação e de competição e o respeito.

Como se pode ver na tese intitulada “Os jogos educativos nas aulas de ELE para desenvolver a expressão oral”, Buytendijk<sup>2</sup> afirmava, em 1935, que o jogo se dirigia a ser praticado apenas para as crianças e jovens e nem tanto para os adultos, assumindo-se, deste modo o jogo como um brinquedo. Como veremos mais à frente esta conceção é, atualmente, considerado como uma noção bastante redutora.

Também Chateau<sup>3</sup> partilha da ideia de Buytendijk, na medida em que para ela o jogo tinha “um papel primordial no desenvolvimento da criança; é por intermédio deste que a criança desenvolve e deixa florescer as suas potencialidades virtuais” (Pereira, 2013: 16)

Ao falar-se em jogos didáticos está-se a pressupor que existam diferentes categorias de jogos: os didáticos ou pedagógicos e os puramente lúdicos. Para Pessanha, apesar das diferenças entre eles, o que os une é mais do que aquilo que os separa. Para o autor, “ambos incluem comportamentos de motivação intrínseca, espontânea e autoprovocada, (...) envolvem comportamentos agradáveis, (...) implicam comportamentos flexíveis e variáveis de pessoa para pessoa, de situação para situação, (...) expressam comportamentos de fantasia e de imaginação, estabelecendo uma relação com o meio ambiente (Ferreira, 2013:10) ”.

---

<sup>2</sup> Biólogo e Antropologista holandês.

<sup>3</sup> Professor de psicologia na Universidade de Bordeaux. É especialista no jogo e na educação da criança. Autor de uma vasta obra em que se destacam como por exemplo: “O real e o imaginário no jogo da criança” (1946), “A criança brincando” (1950).

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Há, porém, autores que contrapõem a teoria de Pessanha, nomeadamente no que diz respeito à motivação intrínseca. “Não é lícito afirmar que os jogos apresentados pelo professor (...) decorram de uma autoprovocação de tal motivação por parte dos alunos. Porém, podem ser verdadeiramente motivadores para eles, por ação do docente (Ferreira, 2013:11) ”.

No final do século XIX, a teoria do jogo começou a interessar os psicólogos, como por exemplo K. Groos<sup>4</sup>, que defendeu a teoria da autoeducação ou teoria do exercício. Esta teoria gira em torno de sete premissas que recaem principalmente sobre a relação existente entre o jogo e a infância, período este que Gross considera como sendo de máxima importância para o desenvolvimento.

Como se poderá ver a partir do esquema seguinte que ilustra as sete premissas que Groos indica na sua teoria, é possível referir que nesta teoria Groos compara as diferentes adaptações que fazemos ao longo do nosso crescimento a fim de atingirmos cada vez mais autonomia para a realização das nossas tarefas vitais, com uma meta, um objetivo, o mesmo que acontece com o jogo. Para este autor, o jogo é um instrumento útil para o desenvolvimento, pois ao jogar está-se a evoluir.

---

<sup>4</sup> Karl Groos (1861-1910), filósofo e psicólogo. Em 1898 publicou *The Play of Animals*, introduzindo a ideia que o jogo, em criança, é uma preparação para a vida adulta.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**



**Esquema 1:** Premissas da teoria do autodesenvolvimento de K Groos, de acordo com Elkonin, 1998: 84..

Groos, com a sua teoria, elevou o jogo a uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança, e, por consequência, do adulto. “Do ponto de vista de Groos, o jogo é precisamente a atividade em que ocorre a formação da superestrutura

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

necessária sobre a base das reações congénitas, em que se formam os hábitos adquiridos e, antes de tudo, as novas reações habituais” (Elkonin, 1998: 88). Todavia, a esta conclusão da teoria de Groos existem duas oposições. A primeira levantada por Leontiev refere que a aquisição de novas estratégias “ apoia-se na adaptação da conduta genética aos elementos mutáveis do meio-ambiente (...). Portanto, não se ergue nenhuma superestrutura sobre a conduta genérica, mas, simplesmente, a própria conduta genérica muda, tornando-se mais flexível” (Elkonin, 1998: 88). A segunda questão a esta teoria é também levantada por Leontie e faz referência ao jogo nos animais. Para o autor, o jogo nos animais não é uma atividade relacionada com a existência, com as estratégias vitais que se adquire na infância, por isso, Leontie refere que na conceção de jogo defendida por Groos falta a ideia de um “respaldo genuíno” (Elkonin, 1998: 88), um apoio sem o qual não existe nem se fixam novas estratégias de “experimentação genérica” (Elkonin, 1998: 89).

Todavia, apesar de hoje a teoria de Groos ser discutida, quando o autor publicou os seus trabalhos, estes surtiram grande êxito junto da comunidade científica. Contudo, ao adotar esta teoria, os diferentes psicólogos foram reformulando e acrescentando alguns apontamentos. Exemplo dessa adaptação são as considerações de Stern que, apesar de partilhar algumas das ideias defendidas por Groos, faz alguns acrescentos, referindo que é necessário trabalhar com “as diversas aptidões e faculdades humanas” (Elkonin, 1999: 89). Para Stern, o jogo está presente na existência humana desde que o bebé esperneia e manifesta a vontade de caminhar e falar, ainda antes de completar um ano de vida. Stern concorda praticamente com toda a teoria de Groos, acrescentando, porém, três emendas. A primeira diz respeito à “ideia da precocidade do amadurecimento das aptidões” (Elkonin, 1998: 91). Esta emenda não se trata de uma oposição à teoria de Groos, mas antes de um novo acrescento. A segunda emenda refere que o jogo é um “instinto especial” (Elkonin, 1998: 91) e está em contradição com a teoria de Groos. A terceira emenda é a mais substancial e diz respeito à “necessidade de preparar as aptidões em amadurecimento para o seu contato íntimo com as impressões do mundo exterior” (Elkonin, 1998: 91). Aqui, Stern refere que a criança não repete nem imita o adulto de forma passiva. A imitação e a repetição são para Stern resultado de uma convergência entre o inato e o adquirido. Com esta teoria da convergência Stern aborda a teoria da

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

progressão da imitação, colocando a imitação ao “serviço das tendências interiores, dos instintos” (ELKONIN, 1998: 91). Este último acrescento é o ponto em que Stern mais se distancia de Groos.

A crescente utilização dos jogos didáticos ocorre a partir do século XXI, devido ao “crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre o jogo e a educação” (PEREIRA, 2013: 20).

“O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora da nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda a descoberta e toda a criação.”

Santo Agostinho

### **Quais são as diferenças entre o jogo lúdico e o jogo didático?**

O jogo didático é um dos vários instrumentos didáticos existentes ao serviço do processo de ensino e de aprendizagem.

O jogo didático assume-se como uma atividade integradora, pela qual os alunos podem consolidar aprendizagens, autoavaliando o seu desempenho na disciplina. Se isto se configura como sendo uma vantagem para o aluno, o professor também é beneficiado com esta prática, na medida em que afere a progressão dos alunos.

Os jogos didáticos são recursos que permitem impulsionar novas aprendizagens, avaliar as adquiridas e sintetizar conhecimentos, o que não acontece com os jogos meramente lúdicos.

A maior parte das vezes, o jogo é visto como um mecanismo de entretenimento na medida em que estamos acostumados a ver, desde tenra idade, crianças a fazer jogos. Porém, a sua utilização não se esgota na infância. Durante toda a vida e em diferentes momentos e com objetivos distintos, o jogo acompanha a nossa existência. Independentemente do seu fim “jogar proporciona momentos de diversão e descontração e traduz-

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

se, muitas vezes, num valioso recurso terapêutico e de aprendizagem (...) há sempre algum ensinamento que se aprende, revê ou reforça (Gomes, 2012:11) ”.

Na conceção de Murcia, “o jogo educativo distingue-se dos demais, na medida que não se inicia por livre e espontânea vontade dos alunos, é (...) proposto pelo adulto com uma intenção dirigida (Ferreira, 2013:11) ”.

Para K. Groos existe uma relação entre o interesse que o jogo desperto e o instinto que é despertado inconscientemente: «O jôgo está aparentemente relacionado com instinto porque ambos consistem no despertar espontâneo dum estímulo interno ou externo dum ato complicado cujo mecanismo está inscrito nos centros nervosos, ato este que é puramente inconsciente» (K. Groos citado por Coelho, 1934: 2).” Se para K. Groos o indivíduo se interessa pelo jogo de forma inconsciente e não negando que só nos interessamos por aquilo que consideramos que responde a uma necessidade, por exemplo a água quando estamos com sede, é possível dizer que o “interesse é um fator importantíssimo de determinação mental (Coelho, 1934: 2).”

Segundo Coelho, o “jôgo atua (...) como estímulo de crescimento (...) Tem ainda (...) uma outra utilidade que é a de manter as atividades recentemente adquiridas (Coelho, 1934: 9).” Citando novamente Coelho“ (...) os jogos e a alegria devem ser eixos em torno dos quais deve girar toda a educação, não podendo contudo deixar de convir que muitas vezes é bastante difícil dar uma forma atraente ao ensino (Coelho, 1934: 11).”

Para Wilhelm Wundt, considerado um dos fundadores da psicologia moderna “O jogo nasce do trabalho” (Wundt, citado por Elkonin,1998: 14), na medida em que todo o jogo tem na sua construção uma forma de trabalho, que termina quando se encontra concluído. E, é no trabalho que o jogo proporciona que, segundo Wundt, o homem “vai aprendendo a considerar a aplicação de sua própria energia como fonte de gozo (Wundt, citado por Elkonin,1998: 14) ”. Segundo Wilhelm Wundt, o chegar à meta é um “agradabilíssimo resultado que acompanha o trabalho (Wundt, citado por Elkonin, 1998: 14).

Para Vsevolodski-Guerngross nas culturas superiores, em que se atribui grande importância à escola, onde os alunos recebem desde cedo uma instrução escolar muito mais racional e exata, a “importância pedagógica e didática do jogo didático decaí (Elko-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

nin,1998: 21) ”. Porém, ao assistir-se a este cenário de diminuição da importância pedagógica do jogo, não se poderá dizer que o jogo didático constitui um instrumento didático obsoleto.

A aplicação de jogos didáticos é uma prática que já deriva da antiguidade clássica. Os Romanos davam o nome de *Magister Ludi* ao mestre-escola, estabelecendo uma relação entre a aprendizagem e o seu sentido lúdico. O jogo é, deste modo, uma antiga estratégia de comunicação e de aprendizagem. Porém, apesar das potencialidades do jogo didático já serem identificadas desde a Antiguidade Clássica, foi necessário chegar-se aos anos sessenta, do século XX, para vermos a pedagogia do jogo a ganhar o seu espaço na sala de aula. A isto se deveu uma mudança de paradigma pedagógico. A primeira metade do século XX coincide com a emergência do Movimento Escola Nova. Este movimento surge na segunda década do século XX, mas o seu grande sucesso deu-se sobretudo no pós II Guerra Mundial, em que se assiste a um renascer da Escola Nova, em que são colocados em questão todas as premissas defendidas pela escola tradicional. A pedagogia da Escola Nova chama a atenção para os desejos, as necessidades e as capacidades de expressão da criança, procurando adequar os processos educativos às necessidades do aluno. A aprendizagem é tida como uma experiência ativa que se desenvolve na vida interior do aluno, assumindo-se o aluno num agente ativo com capacidades de iniciativa e de autonomia. O professor é um guia que o apoia e orienta nas situações difíceis, assumindo-se um intermediário no processo de ensino-aprendizagem. Apesar de se assumir como mediador, o professor tem um papel ativo na condução da aula, na medida em que lhe cabe o estabelecimento dos objetivos e das metas a atingir. O professor terá de os explicar claramente de modo a que a turma consiga compreender. Por detrás de uma aula direcionada para o ensino pela descoberta, o professor terá de desenvolver previamente os objetivos que pretende desenvolver, refletindo sobre as opções tomadas, definindo criteriosamente todos os objetivos, planificando o cronograma específico para cada momento didático e no caso de escolher a aplicação do jogo didático terá de o “adaptar aos objetivos que quer ver cumpridos, conhecendo com exatidão as suas regras de funcionamento, ou criar uma atividade lúdica que os cumpra (Gomes, 2012: 37) ”.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Para os pedagogos que defendem este movimento da Escola Nova, como por exemplo John Dewey ou Johann Pestalozzi, o jogo configura-se como sendo uma atividade lúdica com um papel impulsionador e agradável na aprendizagem. Neste movimento, o jogo direciona-se para um ensino por descoberta, em que aluno aprende por ele mesmo a aprender.

Os jogos são conhecidos em todas as culturas e é indiscutível o valor que têm mantido, nomeadamente na produção de novas possibilidades, em resposta aos desafios que são colocados. O jogo é conhecido mundialmente, havendo áreas do globo em que assume primordial importância. É o caso específico de Las Vegas, conhecida como a cidade dos casinos, ou Macau que regista um grande crescimento nos últimos anos devido ao crescente número de casinos. O facto de o jogo ser conhecido por todos e englobar um complexo conjunto de mecanismos faz dele um importante recurso didático. Apesar de encontrarmos um grande número de trabalhos alusivos ao jogo didático, a maioria destas publicações orienta-se sobretudo para a idade da infância, pré-escolar e primeiro ciclo. Todavia, considerar que os jogos apenas contêm potencialidades, quando se destinam a estas faixas etárias, é muito redutor e pode induzir em erro, na medida em que “as características singulares que possui revelam que pode e deve estender-se ao longo dos vários momentos da vida do ser humana (Gomes, E. P, 2012:12) ”.

Nos jogos didáticos é importante trabalhar com desafios credíveis que incentivem os alunos à exploração da temática e à construção do conhecimento, para que o processo de tomada de decisões seja feito com responsabilidade.

O jogo didático tem o objetivo de promover as aprendizagens de uma forma lúdica e prazerosa. O jogo pode ser “utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes et al, 2001) ”.

O jogo apresenta-se como um elemento essencial à existência humana. Através do jogo o Homem explora, supera e sociabiliza. No que se refere à exploração o jogo configura-se como um “exercício de poder. Jacques Henriot mostrou (...) que jogar é explorar o mundo” (Silva: 2010,19). Com o jogo didático o aluno jogador também se explora a si

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

próprio, testando-se, aferindo o que terá de melhorar e/ou motivando-se para a realização de uma atividade.

O jogo envolve comunicação e expressão e por isso se atribui ao jogo uma importância acrescida, quando se fala em jogo didático. Através do jogo, os alunos poderão atingir uma série de competências como a mobilização de saberes e de valores, de modo a conseguir fazer frente aos desafios impostos no dia-a-dia.

Os jogos promovem emoções e o envolvimento dos estudantes. Tanto a criação de jogos como a sua utilização mobilizam de forma lúdica a curiosidade, os conteúdos e promovem o desejo de aprender. Desde que conduzidos de forma organizada, os jogos favorecem a construção do conhecimento. O jogo promove a assimilação dos conteúdos num ambiente prazeroso, na medida em que relaciona os aspetos lúdicos com os cognitivos, sendo assim uma interessante estratégia para a aquisição e compreensão de conteúdos complexos. Os alunos são facilmente receptivos ao jogo didático. Freinet defende que a conciliação entre o prazer e o trabalho é uma medida para combater a pacificidade vivenciada pelos alunos durante o estudo. “Os aspetos lúdico e cognitivo presentes no jogo são importantes estratégias para o ensino e a aprendizagem de conceitos ao favorecer a motivação, a argumentação e a interpretação entre os alunos e com o professor” (Oliveira; Guerreiro; Zanon, 2008: 72). O jogo assume-se como uma atividade lúdica que, quando condimentada com a componente pedagógica, se assume como sendo um importante instrumento auxiliador do professor e motivador de aprendizagem para o aluno.

Em 1978, Piaget escreveu que o “desenvolvimento antecede a aprendizagem, isto é, é necessária a maturação do organismo (desenvolvimento) para que ocorra a aprendizagem. Para ele, o conhecimento é construído através da interação entre sujeito, objeto, não existe um conhecimento pré-formado, inato” (Spigolon, 2006:14). Partindo do pressuposto defendido por vários autores, inclusive Piaget, que o jogo é importante para o desenvolvimento, torna-se, por isso necessário, que este seja inserido, cada vez mais, nas atividades escolares, nas aulas e não apenas como atividade recreativa.

Quando o aluno está a jogar tem à sua frente uma excelente oportunidade de proceder a um conjunto de observações que se relaciona com a sua própria autoavaliação. Pelo

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

jogo e pela observação que o aluno faz aos seus colegas jogadores poderá fazer uma identificação das suas fragilidades ao nível dos conteúdos, procedendo posteriormente ao estudo das fragilidades detetadas. Ou seja, através do jogo, o aluno poderá fazer uma comparação e uma observação das suas fragilidades, desenvolvendo, deste modo, a sua consciência de autoavaliação e reflexão. “ (...) Os jogos possibilitam, de forma mais fácil e rápida, a identificação dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem (Schwarz, 2006:51).”

Com o jogo didático, a formalidade habitual, inerente a uma aula, é desmontada. O aluno fica mais descontraído, com mais à-vontade. O aluno aprende conteúdos, cumpre regras e sociabiliza com os colegas sempre de uma forma lúdica e que se pretende organizada. Até mesmo os alunos mais desorganizados e desmotivados participam nas atividades de forma espontânea e com gosto e isto deve-se ao facto de o professor implementar atividades lúdicas que levam o aluno à construção do conhecimento, abandonando as raízes tradicionais de uma aula, entrando numa corrente pedagógica, definida por Louis Not, como sendo uma corrente pedagógica de autoestruturação. A autoestruturação pressupõe que o aluno se ajude a si próprio. É dado um primado ao aluno. O professor deixa de ter os focos apontados sobre si, passando o aluno a ser valorizado como construtor do seu próprio conhecimento, abortando-se a ideia de que o aluno é uma tábua rasa.

Como já dissemos, o jogo, para ser didático, tem de ir além do aspeto puramente lúdico. Porém, este também é importante, visto que estamos a falar em jogos e ao jogo está sempre subjacente o prazer. Contudo, os jogos didáticos têm de ir ao encontro das exigências pedagógicas elencadas nos programas. Citando Kishimoto (1998, 2002) “o jogo educativo possui duas funções que devem estar em constante equilíbrio (...): a função lúdica (...) e a função educativa (...). O desequilíbrio entre estas funções provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo o hedonismo, resta apenas o ensino” (Spigolon, 2006: 32).

Para que o jogo assuma um cariz didático, é necessário que os alunos acatem as regras pré-definidas pelo professor e que este profissional assuma uma postura científica e pe-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

dagógica coerente. Assim, para que o jogo didático seja frutífero “É (...) importante que o jogo não seja a infantilização dos conteúdos (...) (a seriedade é um elemento básico de qualquer jogo)” (Borrvalho, 2005: 44).

Ao jogo estão inerentes vínculos do nível cognitivo, sociabilizado, afetivo, motivacional e criativo. Ganhando, assim, espaço na escola, o jogo estimula e motiva os alunos para a aquisição e/ou consolidação dos conhecimentos, promovendo a socialização entre pares, envolvendo os alunos num fim comum que é vencer o jogo. Para este fim, os alunos terão de mobilizar os conhecimentos apreendidos, serem criativos e ágeis, assim como cumpridores de determinadas regras expressas no jogo.

Muitas vezes os alunos apresentam grandes carências afetivas e cognitivas que estão aliadas a uma grande falta de autoestima e confiança. Os alunos ideais seriam aqueles que tivessem curiosidade em aprender, fossem críticos e confiantes. Seria, também, muito bom que os alunos “tivessem iniciativa, levantassem ideias, problemas e perguntas interessantes e relacionassem as coisas umas com as outras” (Kamii, Constance, 1991: 288). Contudo, no que diz respeito ao campo da cognição, segundo Piaget, o jogo favorece os alunos, na medida em que lhes proporciona um desenvolvimento de capacidades como “a observação, atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana” (Miranda, 2002: 22).

O jogo didático é uma manifestação de liberdade no processo de ensino-aprendizagem. No jogo há regras que o aluno (jogador) tem de interpretar. Com o jogo, o aluno confronta-se com as suas fragilidades e o conhecimento é apreendido pelos alunos a partir de uma experiência prática, de uma construção ativa do conhecimento, na medida em que o aluno é um ser ativo na construção do seu próprio saber. Através do jogo, o aluno quebra a sua “preguiça natural que o leva a procurar o fácil”, atingindo-se o prazer de aprender” (Borrvalho, 2005: 29). Reconhecendo as dificuldades dos alunos, os jogos didáticos são uma estratégia facilitadora da compreensão dos conteúdos de uma forma motivadora e folgoza, fugindo da tradicional postura exigida em sala de aula.

No que concerne à componente sociabilizadora que o jogo promove, é fácil perceber-se isso até mesmo a partir dos jogos tradicionais feitos em família, distantes do contexto de sala de aula. Deste modo, o jogo assume-se como um meio de desenvolvimento das

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

relações interpessoais. Para que o jogador possa ter sucesso no jogo é necessário aliar à perícia, que já adquiriu, um conjunto de regras de cumprimento obrigatório. Ora, por isso mesmo, a prática do jogo permite que o aluno, de forma intuitiva, adquira e assimile um conjunto de regras básicas de convivência e sociabilização. “ [A] s regras de um jogo podem facilitar o cultivo de respeito com as regras da sala de aula, da escola e da sociedade” (Gordon, 1972 citado por Miranda, 2002: 24). Contudo, para que o jogo surta os efeitos desejáveis, tanto do ponto de vista cognitivo como do ponto de vista sociabilizador e da aquisição de regras, é necessário que o professor assuma uma função de comando na condução das atividades. Ao jogar-se há uma socialização com os outros, sejam os elementos da mesma equipa e/ou os adversários.

Com o jogo, o aluno desenvolve a sua autonomia no processo de ensino-aprendizagem, através de inter-relações com os seus pares, aprendendo a coordenar diferentes perspectivas e diferentes pontos de vista. Quando praticados em grupo, permitem que se desenvolva a autonomia intelectual e social, algo essencial para toda a vida. Por isso, é essencial que a intervenção do professor seja reduzida, circunscrevendo-se ao essencial.

Através da interação social, o aluno também se constrói. Esta construção resultará da troca de expressões, da troca de experiências e na aprendizagem para coordenar diferentes pontos de vista levantados pelos colegas no momento em que se está a jogar. A falta das relações sociais, quer seja numa aula, ou mesmo no seio de uma família, provoca carências afetivas, dificuldades de comunicação e isolamento aliado à vergonha, o que numa aula, em particular, dificulta na medida em que poderão existir alunos que não participam porque têm vergonha, porque têm receio de errar ou porque lhes falta um estímulo, uma motivação.

O jogo didático é um importante meio de desenvolvimento emocional do aluno, através da promoção de um processo construtivista da aprendizagem, mas também porque permite que o aluno se expresse livremente. Ao jogar, o aluno ganha prazer na aprendizagem dos conteúdos.

A alegria, o prazer e a brincadeira são características inerentes ao jogo comum e, por isso mesmo, ao jogo didático estão também associados sentimentos como a alegria, o prazer e a aprendizagem.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

A motivação que o jogo promove não é apenas uma motivação para a aprendizagem, mas também uma motivação para a frequência assídua nas aulas. Um aluno com constantes dificuldades na aprendizagem, que já se sinta um derrotado e com uma autoestima em baixo, após vencer um jogo, sentir-se-á muito mais liberto de todos aqueles sentimentos negativos que transporta com ele. Terá um sentimento de conquista, tendo também a ideia que conseguiu vencer um obstáculo, sentindo-se motivado para novos desafios e para novas aprendizagens. O jogo requer astúcia do aluno e por isso ele terá de ter alguns toques de criatividade. A atividade lúdica promove a motivação para o conhecimento. Este conhecimento deriva do pensamento e da percepção de que não se sabe alguma coisa. “Uma das condições que impedem o sujeito de aprender é não poder reconhecer que não sabe (Fernández citado por Schwarz, 2006: 23) “.

Se o professor introduzir atividades prazerosas nas suas aulas, como jogos, atividades de simulação ou brincadeiras, os alunos vão canalizar a atenção para essas atividades, que ao serem realizadas em grupo turma, com regras bem definidas, propiciam o envolvimento dos alunos nas atividades, beneficiando a aprendizagem, fortalecendo a autoestima e a sociabilização. “As emoções podem levar os estudantes a direcionarem a atenção para atividades que considerem mas prazerosas (...) Isto porque aprender exige esforço e os jovens muitas vezes não possuem tolerância para suportar sacrifícios em prol de benefícios futuros” (Schwarz, 2006: 24).

A própria construção do jogo também é um sinal de criatividade por parte do professor, ou por parte dos alunos, quando a atividade de construção de jogo lhes é solicitada. Quando é proposto aos alunos o desafio de construir um jogo, tal como eu pedi aos meus alunos de décimo primeiro ano, é importante que os estudantes, à semelhança dos professores, criadores de jogos, interiorizem que o processo de criação passa, em primeiro plano, por um processo de planificação. Para Vygotsky, este processo de planificação assume-se como uma habilidade superior. Daí, eu não ter considerado pertinente pedir o mesmo desafio de confecção de um jogo aos meus alunos de sétimo ano, assim como pedi aos meus alunos do décimo primeiro ano e que podemos contemplar mais à frente, quando abordar a componente empírica do meu relatório de estágio. Para Vygotsky, as habilidades são desenvolvidas ao longo da vida. Para o autor as habilidades su-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

periores como a capacidade de planificação não são inatas, desenvolvem-se a partir de relações interpessoais.

Na maioria das vezes, a construção do jogo passa exclusivamente pelo professor, que participa no jogo, construindo-o, orientando os alunos e servindo de árbitro nos momentos de discórdia. O professor que tem o propósito de construir jogos apelativos e adequados aos alunos é um profissional atento às suas dificuldades e terá de se mostrar criativo nos momentos em que constrói estratégias de atuação.

Miller introduz o conceito de “game master” (Miller, 2008: 17, citado por Ferreira, 2013:11), referindo que o professor é o mestre do jogo, “que através de uma panóplia de jogos existentes, criados especificamente para serem usados nas escolas, como qualquer outra ferramenta de aprendizagem, ou adaptadas para o efeito, procura promover a autonomia dos alunos na aquisição de conteúdos distintos, mas complementares (Ferreira, 2013:11) ”.

Cabe ao professor desenvolver as atividades e conduzir os alunos à sua concretização. O professor terá, também, de ter a consciência que os jogos não substituem os outros métodos mais tradicionais. São sustentáculos de apoio do professor e eficazes instrumentos motivadores para os alunos. O professor, quando escolhe um jogo, tem de ter em atenção os objetivos que pretende atingir, assim como as faixas etárias a que se dirigem. Muitas vezes, o jogo didático para ser frutífero tem de ser construído de raiz pelo professor, podendo apenas inspirar-se em jogos que já existem. Ou seja, a adoção desta metodologia de trabalho implica um forte investimento por parte do professor, na medida em que os jogos têm de ir ao encontro dos conteúdos abordados e da faixa etária para que se destinam, despertando o interesse dos alunos, fazendo com que estes permaneçam ativos.

Além de planificador e “organizador, o docente é ainda um informador, um negociador, um assessor e um observador, pois (...) é ele quem apresenta, explica e coordena e avalia o jogo” (Arnal e Garibay, 2000: 55; Labrador e Morete, 2008: 80 citado por Gomes, 2012: 37). Os autores, ao referirem que o professor se assume como um negociador, referem que cabe a este acordar “com os discentes alguns aspetos, como a constituição

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

dos grupos de trabalho, para que estes sintam a liberdade de escolha, que caracteriza o jogo (Labrador y Morete, 2008: 80 citado por Gomes, E. P, 2012: 37) ”.

É ainda função do professor explicar as dúvidas que surgem no decurso das atividades. “ (...) Caber-lhe-á também assessorar e facilitar a atuação dos alunos, esclarecendo dúvidas, ajudando-o a ultrapassar dificuldades, propiciando a coesão grupal e fomentando o compromisso dos estudantes (Labrador y Morete, 2008:80 citado por Gomes, 2012:37) ”.

O professor deve ter atenção às expressões do aluno de forma a “não só observar o aluno mas adivinhar sempre pela aparência que nele se realiza de forma invisível” (Vygotsky, 2001:168).

Para garantir o sucesso dos estudantes, o professor deve além de conhecer os conteúdos, garantir “uma atitude correta. De acordo com esta teoria psicológica pode-se dizer que a ênfase principal na educação é de recair precisamente sobre as atitudes (Vygotsky, 2001:168).”

A aula, assim como os materiais, deve estar planeada para que sobre os momentos de crescimento da atenção recaiam os conteúdos mais estruturantes e, que, pelo contrário, sobre os momentos de redução da atenção “coincidam as partes de exposição que são menos importantes e não antecipam o processo” (Vygotsky, 2001: 168).

Para que a atenção não decresça de forma abrupta, o aluno tem de ser constantemente estimulado, “ (...) uma vez que o ato de atenção parece exigir certos estímulos (...) dos quais (...) se alimenta” (Vygotsky, 2001: 168). Só se consegue estar atento quando os elementos distrativos estão em oposição aos atrativos.

Com o objetivo de sintetizar o papel do professor é relevante referir que este se desenvolve segundo dois grandes eixos: o primeiro “que o jogo didático (...) constitui uma atividade trabalhosa, que implica um estudo prévio e sério por parte do professor; e segundo que este não tendo um papel ativo como jogador ou como terapeuta numa aula magistral, representa uma peça chave do jogo, sem o qual não seria possível fazer *xequemate*” (Gomes, 2012: 38). Uma aprendizagem “organizada conduz ao desenvolvimento mental da criança, suscita para a vida uma série de processos que, fora da aprendiza-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

gem, se tornariam inteiramente inviáveis. Assim, a aprendizagem é um momento interiramente indispensável e universal no processo de desenvolvimento (...) Toda a aprendizagem é uma forma de desenvolvimento que suscita para a vida uma série de processos que, sem ela, absolutamente não poderiam surgir” (Vygotsky, 2001:484).

O professor nunca deverá esquecer-se que o adolescente é um ser em transformação, sem paciência, que busca o prazer imediato. Contudo, não se poderá cair no extremo de inequivocamente considerar que o jogo apenas serve para memorização dos conteúdos. Com este pensamento o professor está a desconsiderar todas as vantagens pedagógicas que o jogo oferece. As “atividade lúdicas, entre elas os jogos, quando bem orientadas, têm ação preventiva e terapêutica, criando associações emocionais agradáveis que favorecem a autoestima, os laços de companheirismo e a aprendizagem, por produzirem equilíbrio entre as exigências e o prazer” (Schwarz, 2006: 34).

O homem tem a necessidade de memorizar determinados aspetos. Para que a aprendizagem, a partir das mais diversas metodologias, seja frutífera é necessário que o aluno retenha os conhecimentos. Neste sentido, “ (...) os jogos podem oferecer relevante auxílio ao processo de aprendizagem, favorecendo a construção de conhecimento, o desenvolvimento de habilidades e valores. Entretanto, como nenhum desses benefícios representaria qualquer vantagem se os alunos fossem incapazes de reter e utilizar tais conhecimentos e capacidades, a importância da memória não pode ser desconsiderada. Memorizar é fundamental (...) envolve apropriar-se do conhecimento e resgatá-lo (...) não apenas repetir automaticamente” (Schwarz, 2006: 31). Muitos destes conhecimentos resgatados podem ter sido no passado conhecimentos que nos tenham parecido não terem qualquer valor; contudo, no futuro poderão vir a ser pré-requisitos importantes para as aprendizagens. É a capacidade de memorizar que nos permite resgatar esses conhecimentos.

Para o pedagogo belga Ovide Decroly<sup>5</sup>, “toda a aprendizagem deveria apresentar-se como um jogo estimulante e estar centrada no aluno (...) no seu centro de interesse,

---

<sup>5</sup> 1871-1932, médico, psicólogo e educador belga. Nas suas publicações está “ clara a ideia de liberdade, compreendida como iniciativa e responsabilidade pessoais e social, o respeito à singularidade de cada um, respeitando-se a diferença” (Tavares, disponível em <http://cienciasdonossotempo.no.sapo.pt/decroly.htm>).

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

pelo que as aulas seriam espécie de oficinas, onde os alunos poderiam aprender a desenvolver-se de forma livre e espontânea (Fortuny y Dubreucq – Choprix, 1998: 13-14; Minerva, 2014: 126, citado por Gomes, 2012: 16) ”.

O processo de desenvolvimento envolve sempre uma crescente complexidade, procurando que o aluno desenvolva cada vez mais a sua autonomia com o meio. Por isso, é importante que o professor inicie as suas abordagens por atividades mais simples, complexificando-as ao longo do tempo. Nas atividades que desenvolvi com os meus alunos comecei por jogos elementares. Nas aulas de História, os jogos que inicialmente realizei com os alunos ocupavam poucos minutos da aula, enquanto no final do segundo período realizei um jogo de desenvolvimento de conteúdos que ocupou os noventa minutos da aula. Nas aulas de Geografia, também iniciei com jogos elementares que ocuparam poucos minutos e terminei a lecionação das aulas de Geografia com um jogo que ocupou noventa minutos. Nesta última aula, os alunos tiveram um papel ativo que não se baseou apenas em serem jogadores, mas em serem construtores do próprio jogo, de definirem as regras e idealizarem todos os materiais inerentes ao jogo.

Os jogos têm de ir ao encontro das necessidades e das características dos alunos e das exigências dos programas. Jogos demasiado fáceis ou com desafios ilógicos produzem desinteresse nos alunos. Os jogos devem ser sustentáveis e com obstáculos realistas, de forma a motivarem os alunos e a despertar-lhes interesse. Jogos realistas dispõem as emoções e favorecem as aprendizagens, tornando, nos alunos, as aprendizagens úteis, permitindo que se mobilizem conhecimentos.

Os professores são profissionais que estão preparados para ensinar e apoiar os estudantes no processo de aprendizagem. Os jogos didáticos apresentam-se como uma opção aos métodos tradicionais, promovendo no aluno a construção do seu próprio saber. “Os professores, ao utilizarem a confeção de jogos para desenvolver os conteúdos escolares, podem promover pesquisas e trocas de experiências entre os alunos, favorecendo a construção de conhecimentos” (Schwarz, 2006: 48).

## **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### **Haverá lugar para a competição?**

Nos jogos a competição é inevitável. E, por isso mesmo, o professor tem de saber lidar com ela, não a evitando. “Os adultos, inclusive os professores, devem estimular a participação das crianças na elaboração e cumprimento das regras em jogos competitivos” (Spigolon, 2006: 19).

Há um conjunto de professores que aponta uma série de razões para se justificarem relativamente ao facto de serem contra a competição. Afirmam que o mundo exterior à escola já é bastante competitivo, que principalmente nos alunos mais novos poderá haver mau estar pelo facto de perderem o jogo e também que as crianças devem competir consigo próprias e não com os seus pares. Para Piaget, “a habilidade para competir em jogos em grupo, está ligada à maturidade dos indivíduos” (Spigolon, 2006: 19). Torna-se, por isso, necessário que desde cedo se incuta na criança “atitudes de naturalidade em relação à vitória e à derrota” (Spigolon, 2006:19).

O facto é que só é possível falar-se em competição quando existe uma atividade que coloca grupos ou pessoas em oposição. Todavia, a competição nos jogos comuns é diferente da competição existente nos jogos didáticos, no sentido em que o jogo didático é uma atividade realizada em sala de aula e, por isso, os alunos sentem-se coagidos a participar, embora, na maioria das vezes, configura-se como um recurso motivador para os alunos. Porém, quando o aluno pensa em superar uma anterior prestação e/ou pensa superar um colega está a provocar em si próprio a atitude de pensar seriamente sobre determinado conteúdo específico, refletindo sobre determinada temática. “A teoria de Piaget mostra que a competição nos jogos é parte de um desenvolvimento maior, que vai do egocentrismo a uma habilidade cada vez maior em descentrar e coordenar pontos de vista. (...) A melhor maneira de lidar com a competição nos jogos (...) é desenvolver desde o início uma atitude saudável e natural à vitória ou à derrota” (Kamii, 1991: 285).

Contudo, o ideal, numa situação de jogo didático, seria que o professor apenas fosse aquele que coordena as atividades, ajudando a que se mantenha um ambiente de aprendizagem saudável. A elaboração das regras do jogo devia ser da responsabilidade dos alunos. Como se poderá constatar, ao longo do meu estudo, proporcionei a uma das minhas turmas do ensino secundário a elaboração de um jogo, com as suas respetivas re-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

gras. Eu, professora, apenas lancei o repto para a atividade, fornecendo aos alunos um conjunto de materiais imprescindíveis à execução da tarefa proposta. “Os professores que acreditam no construtivismo encorajam [os alunos] a elaborar cada nova regra de modo a que contenha o que (...) aprenderam da experiência anterior. Esse processo construtivo é de fundamental importância (...)” (Kamii, 1991: 281).

Ferran e companheiros aliam ao jogo três dimensões: a exploração, a socialização e competição. Focando-me apenas na dimensão da competição, uma vez que já conversámos acerca das duas primeiras, ao jogo está sempre ligado este ideal de competição, de vencer o desafio. Através da competição e do desejo de vencer, o aluno ultrapassa as suas dificuldades, assim como, em simultâneo, desenvolve “as suas capacidades psicossociais, afetivas e intelectuais (Silva:2010,20)”.

Embora seja mais importante e didático destacar a cooperação dos alunos e o valor pedagógico que o jogo assume, ao falar-se em jogo, torna-se quase inevitável não se falar em competição. Todavia, “situações de competitividade, quando bem aplicadas e direcionadas, podem representar um elemento de apoio no processo de aprendizagem” (Schwarz, 2006: 52). O facto de o aluno se sentir frustrado quando perde é perfeitamente compreensível; contudo, ensinar os alunos a superar as derrotas também é uma tarefa do professor. Além de preparar os alunos para superar as derrotas, o professor deve também preparar o aluno para que este saiba lidar também com o sucesso. “O sucesso, às vezes, traz consequências tão nefastas ou mais prejudiciais que o fracasso. Algumas pessoas tornam-se arrogantes, pretensiosas e humilham seus colegas. Ganhos e perdas fazem parte da vida e quem não sabe vencer, provavelmente, não saberá perder” (Schwarz, 2006: 57).

### **Utilização de jogos na sala de aula**

Nas nossas escolas desde sempre houve uma valorização do jogo nas idades da infância: “a importância dos jogos é preponderante no primeiro período escolar; é por intermédio deles que se ensina tanta vez à criança a ler, a escrever, a contar, a conhecer as cores, e até mesmo a falar, obrigando-as a dizer frases difíceis” (Coelho, 1934: 15). Apesar des-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

tes conhecimentos serem considerados como muito principiantes, serão necessários ao longo da vida e, por isso, necessitam de ser estimulados. “As crianças necessitam (...) que se lhes desenvolvam todas estas qualidades e como a maneira mais agradável e mais suave para o conseguir é a dos jogos” (Coelho, 1934: 16).

Como já referi, os jogos que utilizei nas minhas aulas seguiram sempre uma ordem crescente de complexidade, com o objetivo de trabalhar com os alunos num sentido progressivo. A complexificação dos meus jogos não recaiu apenas nas estratégias de jogo que se foram delineando, mas também em torno das regras do próprio jogo. “No caso de as regras serem muito rigorosas para que os alunos possam de entrada executar o jogo, convirá fazê-las mais simples e em pequeno número, embora depois se vão aumentado desde que sejam bem aplicadas, mas quer as regras sejam muito ou poucas, é necessário que aluno as cumpra com o maior escrúpulo e lealdade” (Coelho, 1934: 16).

Como constatei a partir dos inquéritos aplicados aos alunos, e depois confirmei em bibliografia específica, ao jogo nem sempre foram reconhecidas as suas valências promotoras de aprendizagem. Durante décadas, o jogo esteve associado ao prazer, assumindo pouca importância nas escolas. E, ainda hoje, como irei abordar mais à frente, devido aos constrangimentos que acarretam é pouco utilizado, apesar dos seus benefícios serem reconhecidos por alguns professores.

É importante que os conteúdos escolares sejam abordados a partir de diferentes metodologias, na medida em que o ser humano aprende a partir de diferentes experiências. É pelo facto de a nossa aprendizagem derivar de diferentes experiências que a escola deve ser cada vez mais inclusiva, tentando encontrar meios facilitadores das aprendizagens, de forma a garantir o sucesso a um maior número de alunos. “Alguns alunos aprendem melhor ouvindo uma explicação, outros precisam de escrever, outros compreendem melhor por meio de imagens e outros realizando atividades lúdicas. Os jogos (...) não servem apenas para os alunos aprenderem conteúdos, mas também para promoverem o desenvolvimento de habilidades” (Schwarz, 2006: 30).

As habilidades relacionam-se com múltiplos aspetos que os alunos devem adquirir, não só para o sucesso escolar, mas também para o quotidiano. As habilidades envolvem

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

desde o desenvolvimento de determinadas capacidades, sejam elas técnicas ou sociais, até à concretização de um autónomo processo de tomada de decisão. Este processo de tomada de decisões é extremamente importante, pois até o aluno o concretizar poderá vivenciar um conflito na medida em que para determinados desafios podem surgir no aluno múltiplas respostas divergentes e o aluno terá de selecionar uma única resposta e a veredita decisão. Todo este processo irá construir no aluno o desenvolvimento da autonomia. Contudo, conforme a decisão tomada, o aluno poder-se-á envolver em situações de sucesso ou de fracasso. Traduzindo as expressões sucesso e fracasso em linguagem de jogo, o aluno aprende a viver em situações de ganho ou de derrota. O jogo permite, deste modo, o desenvolvimento do ser humano. Tanto na vida como no jogo, o indivíduo tem momentos de sorte, de derrota e de conquista.

Os principais motivos dos professores mostrarem algum ceticismo face à aplicação e/ou à construção de jogos didáticos prendem-se com a reduzida carga horária face aos conteúdos que têm de lecionar e também com facto de, cada vez mais, os professores terem mais alunos e horários letivos mais preenchidos, o que não lhes permite ter tempo para planificarem estratégias e metodologias de trabalho variadas. Os “professores, por trabalharem com muitas turmas e com conteúdos diversificados, não possuem tempo para planejar, preparar, aplicar e corrigir atividades variadas para cada assunto” (Schwarz, 2006: 47). Porém, apesar de os professores mostrarem algumas resistências à aplicação do jogo, alguns autores defendem que “[o]s professores consideram que jogos, ao longo da história, sempre contribuíram para o desenvolvimento de habilidades importantes para os povos de todas as culturas e que no ambiente escolar podem ser usados para favorecer a aprendizagem de conteúdos específicos, valores e habilidades” (Schwarz, 2006: 55). Conclui-se que utilizar jogos educativos promove, de facto, aprendizagens nos alunos, permitindo-lhes desenvolver habilidades. Contudo, para que os jogos produzam o efeito desejável, é necessário que o professor planifique muito bem o jogo, “ (...) é importante o professor ter clareza de quais conhecimentos deseja que seus alunos desenvolvam e das possibilidades e preferências relativas à fase de desenvolvimento vivida por eles” (Schwarz, 2006: 50).

## O jogo didático nas aulas de História e Geografia

### **Vantagens e desvantagens da utilização do jogo didático**

São vários os autores que já se debruçaram sobre o estudo das vantagens e desvantagens do jogo didático.

Baseando-me em Kishimoto, Grando e Spigolon, as principais vantagens do jogo didático relacionam-se com a motivação, proporcionando uma facilitação da aprendizagem de conceitos, promovendo no aluno o prazer pela aprendizagem, auxiliando-o, também, na introdução e no desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão. O jogo configura-se, ainda, como um meio para desenvolver estratégias e resolver problemas, proporcionando o relacionamento entre diferentes disciplinas. Através do jogo didático, o aluno participa ativamente na construção do seu próprio conhecimento, podendo diagnosticar possíveis falhas de aprendizagem. O jogo contribui para o desenvolvimento das relações afetivas, estando assim subjacente ao jogo, o peso da afetividade e o cumprimento de regras. Para o professor, à semelhança dos alunos, o jogo também se apresenta como um meio de diagnóstico nas falhas ocorridas durante o processo de ensino-aprendizagem. O jogo permite que o professor faça uma avaliação formativa, indicando as dificuldades dos alunos. Segundo Castellar e citando Martin *et al*, a utilização de jogos “possibilita a inclusão dos alunos que têm dificuldades de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidade de ação e criar estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio (Martin *et al*, sem data: 3).”

Gaite aponta dez vantagens na utilização dos jogos didático, enumerando no seu inventário o valor da motivação, o contributo dos jogos para uma aprendizagem ativa, significativa e por descoberta, o facto de contribuírem para a compreensão de conceitos e assuntos complexos, o contributo que dão ao aluno no desenvolvimento da capacidade de tomar decisões, o facto de favorecerem uma aprendizagem globalizada sobre o tema ou sobre parte do tema estudado, o facto de os jogos permitirem adaptar o ritmo das aprendizagens às capacidades dos alunos, visto que “los juegos (...) permiten al alumno utilizar la información que a través de ellos se puede obtener en función de sus propias aptitudes. Cada alumno, en razón de sus potencialidades, sacará mayor o menor partido de las enseñanzas que el juego ofrece” (Gaite, 1995: 97). Segundo Gaite, os jogos também contribuem positivamente para a relação existente entre o professor e o aluno, na medida em que os jogos proporcionam uma diversificação das estratégias do processo ensi-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

no-aprendizagem. Gaité expressa que estes recursos promovem a sociabilização e a co-operação, favorecendo a formação integral dos alunos e uma aprendizagem duradora.

Os jogos assumem funções “epistemológicas, interdisciplinares e contestatórias” (Martin et al, sem data:2), na medida em que permitem o conhecimento e/ou o aprofundamento de determinado conteúdo que pode estar relacionado com outras disciplinas, procurando conclusões e questões sobre alguns aspetos.

O jogo assume-se como uma estratégia pedagógica multifacetada na medida em que pode ser usada em diversos momentos didáticos da aula, “podemos utilizá-lo em qualquer momento da aula: no início, em jeito de motivação, a meio para praticar um determinado conteúdo e no final, como atividade de descompressão e, por que não, para rever e consolidar a matéria apreendida” (Gueterro e Frons, 1990: 236 citado por Gomes, 2012:22).

O jogo é um instrumento que promove a comunicação e também, por isso, a conversação e conseqüentemente a sociabilização desinibida, relacionando-se também assim, com uma dimensão socio-afetiva “Como afirma Patrícia Varela (...) «quando nos divertimos, aprendemos más y mejor y nos sentimos más cómodos para arriesgarnos a equivocarnos» (Patrícia Varela, 2010: 2 citado por Gomes, 2012: 22). Dado tudo isto, é possível referir que o jogo é um recurso didático de suma importância para os atuais paradigmas que regem a pedagogia, na medida em que o aluno se encontra no centro da ação, aprende por inter-relações e o professor, na periferia, assumindo-se como um árbitro, um moderador “ (...) é o aluno quem assume o «papel principal», que pergunta e responde (...) por outro lado, o professor, adota uma atitude mais passiva, de mediador e facilitador do processo de aprendizagem dos seus alunos (Gueterro e Frons, 1990: 236 citado por Gomes, 2012: 23) ”.

É uma ferramenta de trabalho e empenho, quando o aluno se consciencializa que o jogo não é um brinquedo, um passatempo.

“O jogo também se reveste de importância para formar uma coletividade infantil bem ajustada, para inculcar independência, para educar no amor ao trabalho, para corrigir alguns desvios comportamentais (...) Todos estes efeitos educativos se na influência

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

que o jogo exerce sobre o desenvolvimento psíquico da criança e sobre a formação da sua personalidade” (Elkonin, 1998: 421).

No que diz respeito às desvantagens, Kishimoto, Grando e Spigolon identificam algumas, relacionando-as com a má utilização do jogo. Os autores assumem que quando o jogo é mal utilizado, poder-se-á tornar apenas num instrumento lúdico, assim como se estiver mal estruturado e, assim sendo, o tempo usado no jogo, assume-se como desperdício. A extensão dos programas das disciplinas é um fator que os professores indicam para não aplicarem jogos didáticos nas suas aulas.

Outros entraves à utilização de jogos didáticos tem que ver com a própria distribuição especial das salas de aula, “que tantas vezes condicionam ou inviabilizam a realização de uma atividade lúdica (Gomes, 2012: 24)”, com a manutenção de ideais conservadores que defendem que a seriedade do processo ensino-aprendizagem não deve contemplar atividades de cariz lúdico, devendo estar “assente no tradicional método expositivo, rotulando as atividades lúdicas de improfícuas para a aprendizagem e desestabilizadoras para o normal funcionamento da aula” (Tornero, 2009: 11 citado por Gomes, 2012: 25).

O professor ao implementar uma atividade de jogo na aula, está de certa forma a coagir os seus alunos a jogar, mesmo que estes não o queiram. Ao fazer isto, o professor está a destruir “a voluntariedade pertencente à natureza do jogo” (Cruz, 2012: 22 citado por Pereira, 2013:24).

A falta de adesão dos alunos aos jogos também poderá ser entendido como uma desvantagem na medida em que poderá comprometer o sucesso da aula. O facto de hoje em dia os jogos serem cada vez de mais livre e fácil acesso, poderá fazer com que os alunos percam o interesse por estes recursos e, que por isso, não adiram totalmente a eles.

A utilização dos jogos para lecionar todos os conteúdos também se assume como uma desvantagem, podendo, igualmente refletir a falta de preocupação e planificação do docente. O professor tem de ter a noção que o jogo não é o único recurso didático disponível, podendo existir alunos que não gostem de jogar e/ou que aprendem melhor através de outras estratégias que não os jogos.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

No quadro seguinte, em síntese, apresento de forma sucinta, as vantagens e as desvantagens deste recurso didático.

Vantagens	Desvantagens
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motiva os alunos</li> <li>• Contribuem para <u>uma aprendizagem ativa, significativa e por descoberta</u> ;</li> <li>• Estratégia de <u>mobilização de saberes</u>, proporcionando o relacionamento entre diferentes disciplinas;</li> <li>• Promove o <u>desenvolvimento das relações afetivas</u>;</li> <li>• Meio de <u>diagnóstico</u>, tanto para o professor como para o aluno, das falhas ocorridas durante o processo de ensino-aprendizagem;</li> <li>• Permite que o <u>professor faça uma avaliação formativa</u></li> <li>• “ (...) possibilita a inclusão dos alunos que têm dificuldades de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidade de ação e criar estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio (Martin <i>et al</i>, sem data: 3).” ;</li> <li>• <u>Estratégia pedagógica multifacetada</u> - pode ser usada em diversos momentos didáticos da aula.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Quando mal utilizado, poder-se-á tornar apenas num instrumento lúdico</u>;</li> <li>• Necessita de tempo;</li> <li>• Necessitam de uma redistribuição espacial da sala;</li> <li>• O professor ao implementar uma atividade de jogo na aula, <u>está de certa forma a coagir os seus alunos a jogar</u>, mesmo que estes não o queiram;</li> <li>• A <u>falta de adesão dos alunos aos jogos</u>. O facto de hoje em dia os jogos serem cada vez de mais livre e fácil acesso, poderá fazer com que os alunos percam o interesse por estes recursos;</li> <li>• <u>O professor tem de ter a noção que o jogo não é o único recurso didático disponível</u>, podendo existir alunos que não gostem de jogar e/ou que aprendem melhor através de outras estratégias que não os jogos.</li> </ul>

**Quadro um: Vantagens e desvantagens do Jogo Didático**

**Estado da arte**

A partir do trabalho apresentado em 2013 por Ana Luísa Lopes Pereira, “A utilização do Jogo como recursos de motivação e aprendizagem”, podemos ver que na segunda metade do século XX foram publicados dois trabalhos (“Histoire dos Jeux Éducatif<sup>6</sup>” (1969) e “La notion de Jeu Éducatif dans l’école maternell française au débt du Xxème siècle<sup>7</sup>” (1987)) de máxima importância para se conhecer um pouco da História do jogo.

Além de Ana Luísa Lopes Pereira e dos teóricos comumente consultados sobre a importância da utilização do jogo didático, tais como: Piaget, Huizinga, Kishimoto, Schiller, Vygostki, entre outros, vários trabalhos têm sido publicados sobre a temática do jogo.

<sup>6</sup> História dos Jogos educativos

<sup>7</sup> O conceito de jogo educativo na escola maternal francesa no início do século XX.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Realizando uma pesquisa no Repositório Aberto da Universidade do Porto<sup>8</sup>, consultado *online* pelo endereço colocado em nota de rodapé<sup>9</sup>, é possível constatar-se que o interesse pelos jogos didáticos é transversal a diversas faculdades. Uma outra plataforma que consultei para a redação deste capítulo foi o Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto, disponível a partir de <http://recipp.ipp.pt/>. Nesta minha pesquisa verifiquei, ao contrário do que esperava, aliás, o que também aconteceu com a Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, que o Instituto Superior de Engenharia do Porto (ISEP) interessa-se por esta questão dos jogos, mais precisamente pela conceção destes recursos. Em anexo poderá ser consultada uma tabela<sup>10</sup> que reúne os principais resultados que obtive nesta pesquisa.

A crescente utilização dos jogos didáticos também já despertou o interesse das editoras que publicam manuais escolares. Consultando a Escola Virtual, uma plataforma digital tutelada pela Porto Editora, de acesso condicionado a uma palavra passe podemos encontrar uma panóplia de jogos.

Os jogos, cada vez mais, despertam o interesse dos autores de manuais escolares. É o caso do manual “Páginas da História”, publicado pela editora ASA, que oferece ao aluno um suplemento de jogos, intitulado “Intervalo”. Estes jogos podem ser realizados individualmente, em pares e em grupo. No caso da escola em que realizei o estágio, o manual adotado de sétimo ano foi o “Páginas da História”, contudo não utilizei os jogos incluídos neste projeto, visto que um grande número de alunos não tinha o suplemento de oferta ao aluno, fruto da angariação dos manuais no banco de troca de livros.

No que se refere à aplicação do jogo didático nas disciplinas de história e geografia não existe grande diversidade de bibliografia, tendo encontrado apenas duas dissertações de mestrado, ambas de alunas do Mestrado em ensino de História e Geografia ao 3.º ciclo e secundário. O primeiro trabalho foi publicado em 2012 e o segundo em 2013.

---

<sup>8</sup> Privilegiei o Repositório Aberto da Universidade do Porto e o Repositório Científico do Instituto Politécnico do Porto, por considerar que os trabalhos referidos noutros repositórios não são em número suficiente que se justifiquem a sua inclusão neste capítulo destinado ao estado da arte.

<sup>9</sup> <http://repositorio-aberto.up.pt/>

<sup>10</sup> Consultar anexo um.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

O trabalho publicado em 2012, intitulado “A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia”, foi realizado a partir de uma investigação teórico-prática desenvolvida ao longo de um ano letivo de estágio nas disciplinas de História e Geografia ao 3.º ciclo e secundário. Com este trabalho, a autora propôs-se a estudar o jogo didático como um recurso “diversificado, atrativo e interessante da aprendizagem dos conteúdos escolares, estimulando o interesse, a criatividade, a autonomia e o diálogo entre professor e o aluno e aluno-aluno” (Cruz, 2012: 3). No final desta investigação, a autora concluiu que o jogo se assume como uma boa estratégia de consolidação de conteúdos, mais eficiente que a tradicional ficha de trabalho, que se assume como um recurso habitualmente utilizado e reconhecido dos alunos, não demonstrando para os estudantes qualquer novidade. Todavia a autora concluiu que o jogo didático não anula a validade da ficha de trabalho, afirmando, porém, a pertinência em aliar o jogo ao trabalho, permitindo “o estímulo da imaginação e a criatividade aliada à razão levando a uma aprendizagem significativa” (Cruz, 2012: 61).

No âmbito do mesmo mestrado em ensino, referido no parágrafo anterior, foi publicada em 2013 uma nova dissertação de mestrado intitulada “A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem”, à semelhança da anterior dissertação, também esta foi desenvolvida a partir de investigação teórico-prática desenvolvida ao longo de um ano letivo de estágio nas disciplinas de História e Geografia ao 3.º ciclo e secundário. A principal questão discutida neste trabalho foi o papel motivacional que o jogo pode ter. A autora refere que “o ensino deve ser realizado de uma forma motivadora e que estimule o aluno” (Pereira, 2013: 2). A autora refere que através do jogo os alunos desenvolvem 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” (Pereira, 2013: 2). A autora concluiu que a pertinência do jogo nas aulas se justifica pela necessidade em se criar novos materiais, que despertem a curiosidade e a vontade de aprender. Um contributo deste trabalho é o enfoque que dá à tarefa do professor, referindo que numa “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

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

do futuro” (Pereira, 2013: 2). A autora concluiu também que o jogo se mostrou como sendo uma boa estratégia para melhor o relacionamento dos alunos em relação aos conteúdos estudados nas aulas. Como projeção do trabalho em estudos futuros a autora referiu que acredita “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 o aluno e o professor” (Pereira, 2013: 2).

Todavia, é possível encontrar alguns curtos artigos e/ou capítulos de livros que relacionem o uso do jogo com o ensino da Geografia. É o caso do artigo “O uso do jogo no processo de ensino-aprendizagem na Geografia escolar”. Trata-se de um artigo publicado pelo departamento de Geociências aplicado ao ensino, na Universidade Estadual de Campinas – Brasil. Este artigo fala-nos nas potencialidades do jogo enquanto estimulador da aprendizagem. Refere que os jogos são estratégias que permitem desenvolver habilidades como a observação, a descrição, a comparação e a capacidade de estabelecer relações.

Um outro artigo e desta vez também de origem brasileira intitula-se como “Ensinar e aprender Geografia Utilizando jogos como recurso didático”. Trata-se de um artigo de curta dimensão, com cerca de três páginas, mas que nos serve para entrarmos na questão central que é o ensino da Geografia através dos jogos e quais as potencialidades deste recurso. Este artigo partilha opiniões já citadas por autores que referem como potencialidade do jogo “o encontro entre o divertimento e a aprendizagem, como também facilita a aprendizagem dos conteúdos mediados pelo professor” (Martin *et al.*: sem data, 1). Porém, este artigo introduz como novidade o facto de referir que o jogo pode ser aplicado a todos os níveis de ensino. A maioria dos autores que li faziam referência às potencialidades do jogo didático na infância e na educação pré-escolar e primária.

Mais uma vez, relacionado com a utilização do jogo no ensino da Geografia, embora o título do artigo não remeta a isso, encontramos um capítulo de um livro. Trata-se do quarto capítulo do livro “Enseñar Geografía, de la teoría a la práctica”, intitulado “Enseñar Geografía, de la teoría a la práctica”, Este artigo estabelece uma diferença entre jogos e técnicas de simulação, referindo as vantagens e as limitações de ambos.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Ao contrário do que acontece com o caso da história e da geografia, existe uma grande variedade de trabalhos relacionados com o jogo publicados pelos mestrados de ensino de línguas estrangeiras. Muitos destes trabalhos serviram-me de suporte bibliográfico. Nestes trabalhos verifiquei que, na sua grande maioria, eram referidas as potencialidades do jogo no que se refere à comunicação.

Um dos trabalhos que mais me influenciou é da autoria de Paula Elisabete Rosa Ferreira e intitula-se por “Os jogos educativos na aula ELE para desenvolver a expressão oral”. O objetivo central da autora relacionava-se com o combate “à extrema dificuldade demonstrada pelos alunos do ensino básico em se expressarem oralmente em espanhol” (Ferreira, 2013:1). Como tal, a autora considerou que os jogos didáticos ou educativos seriam uma boa estratégia de atuação. Após uma avaliação e uma reflexão ao trabalho que desenvolveu durante o estágio a turmas de sétimo, oitavo e nono anos, a autora concluiu que os jogos “são instrumentos eficazes, enquanto tarefas preparatórias ou até finais, na promoção da autoconfiança dos aprendentes em comunicarem oralmente usando a língua espanhola” (Ferreira, 2013: 1).

Também, no âmbito do mestrado em ensino da língua portuguesa foi utilizado o jogo didático, mas como “estratégia de aferição, revisão e consolidação da aprendizagem no âmbito das Unidades Didáticas”<sup>11</sup>. Neste trabalho, assim como indica o próprio título da dissertação, a autora propôs-se a utilizar o jogo rentabilizando todas as suas características, assumindo-se deste modo o jogo, “como uma atividade integradora, através da qual os alunos poderão rever e consolidar os conteúdos aprendidos e praticar, simultaneamente as várias habilidades linguísticas, aferindo igualmente o seu desempenho na disciplina” (Gomes, 2012: iv). Como conclusão a autora referiu que o tema que trabalhou não era de facto inovador, contudo foi sua intenção contribuir “para a valorização desta atividade como instrumento pedagógico ” (Gomes, 2012: 90). A autora concluiu que brincar e aprender são conceitos que podem coabitar dentro da sala de aula, tornando a aula mais atrativa e dinâmica, transformando-o, “igualmente, num momento divertido, de interação e avaliação” (Gomes, 2012: 90). Neste trabalho a autora recorreu frequentemente, com o objetivo de justificar as suas opções, a documentos normativos como o

---

<sup>11</sup> Título do trabalho. Publicado em 2012 pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

“ *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas e o Plano Curricular do Instituto Cervantes*” (Gomes, 2012: 90). A autora terminou as suas conclusões referindo que “Parece, portanto, não restarem dúvidas sobre as vantagens utilitárias do jogo no ensino das línguas e que é cada vez mais longínqua e equívoca a ideia de que jogar é «coisa de crianças» e que a sala de aula é um espaço onde, a par do compromisso aprender, não cabe a diversão” ” (Gomes, 2012: 91).

No que se refere aos trabalhos desenvolvidos pela Faculdade de Engenharia e pelo Instituto Superior de Engenharia do Porto os trabalhos desenvolvidos relacionam-se com a conceção de jogos e não tanto com a sua aplicação em sala de aula.

Em 2008, Ricardo José Vieira Baptista, no âmbito do mestrado de tecnologia multimédia, perfil engenharia, publicou a sua dissertação intitulada “Role play game<sup>12</sup> – uma estratégia no contexto educacional”. Para o autor, o Role Play é uma boa estratégia para desenvolver capacidades como a criatividade, “a responsabilidade, a autonomia e a capacidade de lidar com o virtual e as novas tecnologias” (Batista, 2008: iv). Este artigo fala da criação de um jogo de computador relacionado com os “500 anos da cidade de Funchal, capital da Ilha de Madeira, é investida com obrigação de implicações educativas/pedagógicas” (Batista, 2008: iv). Neste artigo, além do autor introduzir o conceito de Role play Game (RPG), introduz também o conceito de “Games to Teach<sup>13</sup>”. Neste jogo, os jogadores têm de interpretar “personagens diferentes em diferentes ambientes/cenários, experimentando aventuras, encontrando desafios e conseguindo ultrapassar múltiplas metas e simultâneas nas áreas de educação, entretenimento e integração social ao longo de primeiros 150 anos da história de Funchal. Os jogadores interpretam o papel do “Capitão Donatário”, o governador de Ilha no início do povoamento. Através dele, os jogadores tentarão desenvolver a cidade interagindo com outras personagens, colhendo e reunindo recursos, itens comerciais, etc. Desta forma, os alunos vivenciam e entendem os fatores sociais e históricos daquela época” (Batista, 2008: iv). Como conclusão o autor refere que o jogo de computador é conhecido e habitualmente utilizado pelas crianças, parafraseando o autor, este refere que “O jogo de computador está para

---

<sup>12</sup> Jogo de interpretação de papéis.

<sup>13</sup> Jogos para ensinar.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

as crianças e jovens no início do século XXI assim como a bola estava para eles em meados do século XX” (Batista, 2008: 171).

No mesmo ano de 2008, César Paulo das Dores Páris, publicou a sua dissertação de mestrado intitulada “Jogos educativos multimédia: o caso do “Jogo das Coisas<sup>14</sup>” “. O autor refere que o jogo das coisas é um jogo já antigo, cuja primeira edição remonta ao ano de 1994 e que “já provou ser um recurso muito válido no processo educativo” (Páris, 2008: sem número). Em 1994, o acesso aos computadores era ainda bastante limitado e por isso foi tido como fundamental que este jogo evoluísse tecnologicamente de forma segura e eficaz. Neste trabalho, o autor não cria nenhum jogo de raiz, pretende fazer uma análise crítica ao jogo que já existe, exponenciando o que considera de positivo e reformulando o que considera como negativo.

No contexto da dissertação de mestrado em engenharia multimédia, pelo departamento de Engenharia Eletrotécnica e de Computadores da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, João Nuno Lopes Angélico, publicou um trabalho intitulado “Os jogos *online* nos serviços educativos de museus: Um estudo para o museu regional de arqueologia D. Diogo de Sousa”. Trata-se de um jogo digital “para aplicação na educação museológica” (Angélico: 2010, 7), que permita “veicular conhecimentos de forma lúdica, difundindo a riqueza dos seus acervos na preparação da visita aos espaços físicos, proporcionando atividades complementares ou até como uma forma de divulgação das instituições, esta investigação começou por estudar o uso dos jogos pelos serviços educativos dos museus, estabelecendo uma análise comparativa entre os jogos *online* disponibilizados pelas instituições museológicas nacionais e os jogos disponibilizados pelos seus congéneres internacionais” (Angélico: 2010, 7). Ao longo deste trabalho, o autor dá a conhecer o protótipo de jogo que criou para o museu regional de arqueologia D. Miguel de Sousa.

No mesmo ano de 2010, surge pela mesma faculdade e pelo mesmo mestrado um novo trabalho intitulado “Potencialidades educativas de jogos comerciais nas ciências naturais”. Este trabalho relaciona os jogos digitais que habitualmente se encontram à venda

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

em grandes superfícies comerciais com o ensino das ciências naturais. Com este trabalho a autora propôs-se a saber “se este tipo de jogos poderia ser potenciador de aprendizagens em contexto de sala de aulas, usando a disciplina de Ciências Naturais como base de estudo (Junqueira, 2010: ix). Em conclusão, a autora referiu que após uma seleção cuidada é possível encontrar jogos que se adequem aos “conteúdos programáticos e sendo utilizados de forma orientada, os jogos digitais comerciais podem ser utilizados em contexto de sala de aulas com resultados positivos ao nível da motivação, aquisição e retenção de conhecimento por parte dos alunos” (Junqueira, 2010: ix).

No ano de 2011 como dissertação do Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação, David José Miranda Mendes, publicou “Modelação Expedita de Jogos Digitais para Dinamização de Grupos”. Neste trabalho o autor fala de um jogo que tem por objetivo promover a dinamização de um grupo, por exemplo, aquando da chegada de um novo colaborador a uma empresa. O autor refere que “é possível recorrer a um jogo sério de forma a potenciar a dinamização de grupos, através de mecânicas de jogo que reforcem a cooperação e coordenação entre os elementos dos grupos. Para tal, os jogadores devem poder interagir através da sua personagem com o ambiente virtual e com os restantes jogadores (...) No protótipo construído foram implementados dois níveis de jogo cuja mecânica requer que duas equipas compitam para atingirem os seus objetivos, através de estratégias de cooperação entre os seus elementos (Mendes, 2011: i).

No ano de 2012, pela mesma faculdade, mas no âmbito do mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação, foi publicada uma dissertação de mestrado intitulada “Geração procedimental de níveis de jogo com base no conceito de play-persona”. Este artigo versa sobre a necessidade de criar jogos de computador que valorizem a experiência do jogador. “Para tal serão desenvolvidas metodologias que permitam capturar a experiência do jogador de uma forma útil e significativa” (Ferreira, 2012: i). Com este trabalho o autor espera “demonstrar a viabilidade da geração procedimental no panorama atual da indústria e a importância que a adaptação de conteúdo gerada pode ter na experiência final do jogador” (Ferreira, 2012: i).

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Gonçalo Araújo, no âmbito do mestrado integrado em Engenharia Informática e Computação, elaborou uma dissertação intitulada “Jogo sério para aprendizagem da instabilidade de vertentes”. O autor no seu trabalho substitui a expressão jogos didáticos por jogos sérios, referindo que este tipo de jogos tem ganho terreno nos mais diversos campos, desde a educação até a fins militares e empresariais. Neste projeto de investigação o autor criou um jogo em que o jogador se assume como sendo um geógrafo, o “Geografo Zé que quer medir a suscetibilidade do terreno a movimentos de vertente para proteger a população. Contudo tem de ser rápido e escapar ao proprietário dos terrenos, que o quer impedir de fazer medições, pois caso demonstrem que os terrenos são inseguros os seus preços poderão baixar muito” (Araújo, 2013: i).

No mestrado em Multimédia, da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto, o jogo didático também foi alvo de estudo. Em 2013, foi publicada uma dissertação de mestrado intitulada “*Question Shapes* O jogo didático como forma de estudo em assuntos e práticas específicas”. Este trabalho versa sobre o Tetris, referindo o autor que se trata de um jogo popular, e por isso estimado por muitos. “O Tetris é um jogo de dificuldade gradual, com níveis de complexidade que se sucedem de acordo com a crescente velocidade de queda das peças no qual se exercita a destreza, a concentração, a localização espacial e com o decorrer do jogo, a rapidez de raciocínio e os reflexos. Neste jogo onde se exercitam várias aptidões considerou-se inserir o treino auditivo musical.” (Mesquita, 2013: ii). O objetivo central deste estudo relaciona-se com sucessão temporal imposta no jogo. O resultado deste trabalho consistiu na criação de um protótipo de uma ferramenta educativa, que insere exercícios de “reconhecimento auditivo de qualquer código sonoro, num jogo que pode ser jogado em qualquer computador ou smartphone” (Mesquita, 2013: ii). Segundo o autor este protótipo assume-se como sendo uma ferramenta de estudo e/ou como uma ferramenta de apoio ao estudo. “A tónica sempre presente neste trabalho é a criação de uma ferramenta de estudo inovadora que incentive o estudo e que ofereça valias únicas para melhorar a aprendizagem de assuntos com limitações e dificuldades específicas (Mesquita, 2013: 15).

Em 2012, Admilo Ribeiro, publicou como dissertação do Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação, “Jogo Sério Colaborativo para o Ensino da Progra-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

mação a Crianças”. Segundo o autor existe uma relação próxima entre as crianças e o ato de brincar, que tem vindo a ser alterado, com a proliferação dos computadores, surgindo, por exemplo, os então conhecidos jogos de vídeos, mais comumente designados como videojogos. Porém, se é aceitável que o computador é uma ferramenta relacionada com o ato de brincar, a programação dos computadores é vista como estando direcionada apenas para o grupo dos informáticos. Todavia, e tendo a ideia de contrariar esta tendência, ao longo da respetiva dissertação, o autor dá a conhecer o *Boobo World*, um jogo para introduzir noções de programação às crianças. Como trabalhos futuros, o autor propõem-se a melhorar o *Boobo World* das noções de programação e, seguidamente, criar outros jogos com conteúdos que incluam área do saber como as ciências, a Matemática e as línguas.

Em 2013, Ana Cristina da Silva Pinto apresentou como dissertação de mestrado no âmbito do Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto, intitulada “Desenvolvimento de um jogo para jovens/adultos portadores de Síndrome de Down”. À semelhança dos anteriores trata-se de um jogo de computador, mas desta vez para portadores de Síndrome de Down. Este trabalho fala-nos do desenvolvimento de um “protótipo funcional de um jogo didático que satisfaça as necessidades especiais de um grupo de jovens adultos portadores de Síndrome de Down” (Pinto, 2013: i). O conteúdo central deste jogo é moeda euro, ensinar os portadores a trabalharem com os euros. Este jogo chama-se “Euro Treino” e tem como objetivo principal “apresentar as moedas e notas de Euro, distinguir o seu valor monetário e operações com dinheiro” (Pinto, 2013: i).

No mesmo ano, em 2013, e no âmbito do mesmo mestrado, Edgar Alves, apresentou a sua dissertação de mestrado intitulada “Jogos Sérios para Ensino de Engenharia de Software”. Neste trabalho o autor desenvolveu um jogo de computador “aplicado ao ensino de Engenharia de Software de forma a incentivar os alunos do ensino superior a estudarem através de métodos de estudo mais agradáveis” (Alves, 2013: i). Este trabalho apresenta como novidade a criação de um jogo didático destinado a adultos e não a crianças. Segundo o autor, até à data de apresentação, não havia nenhum trabalho desenvolvido nesta área, parafraseando-o “tanto quanto é do conhecimento do autor não há nenhuma outra aplicação do género da desenvolvida” (Alves, 2013: 41).

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Com a mesma contextualização do trabalho anterior, Joana Fernandes dos Santos Vila Albino Gomes, publicou “O recurso a jogos de edutainment no ensino do processador de texto, folha de cálculo e apresentações eletrónicas: uma experiência com alunos do 9.º ano de escolaridade, na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação”. A autora começa o trabalho por definir o que entende por edutainment,<sup>15</sup> referindo que se trata de recursos pouco utilizados. Neste trabalho a autora, ao contrário do espectável, não tem como objetivo relatar a criação de um jogo, mas sim refletir do benefício que os alunos podem tirar das tecnologias digitais, “no sentido de encaminhar os alunos para o sucesso educativo, que os levará, certamente, ao sucesso pessoal e profissional” (Gomes, 2013: 4).

No que concerne aos trabalhos publicados pelo Instituto Superior de Engenharia do Porto, a oferta é muito mais limitada que na Faculdade de Engenharia. Verifiquei que entre 2011 e 2013 foram publicados cinco trabalhos relacionados com a temática em estudo – o jogo didático.

O trabalho mais antigo data de 2011 e intitula-se como “Jogos Sérios para *Lean Manufacturing*: “Jogo: Método 5S””. Numa empresa o para *Lean Manufacturing* relaciona-se com a redução de desperdícios e com o aumento das receitas. Num estudo que o autor realizou esta exigência “não está a ser devidamente respondida. Existem algumas entidades que se dedicam ao ensino e partilha deste tipo de conhecimentos, sendo poucas as que têm ferramentas digitais disponíveis” (Gomes, 2011: vii). Neste trabalho o autor relata a criação de um jogo que permita “resposta a esta necessidade (...) servindo ainda como ferramenta motivadora, para que o colaborador aprofunde o seu conhecimento na matéria” (Gomes, 2011: vii). Este jogo não se direciona a estudantes, num contexto de aprendizagem, mas sim a adultos trabalhadores.

No ano de 2012 foram publicados três trabalhos pelo Instituto Superior de Engenharia do Porto.

David da Luz Gouveia, publicou no âmbito da sua dissertação de mestrado em Engenharia Informática, Área de Especialização em Sistemas Gráficos e Multimédia, um

---

<sup>15</sup> Um jogo é um exemplo de um recurso edutainment

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

trabalho intitulado “*Nostalgia Studio A game engine for creating collaborative multi-player online graphic adventure games*”<sup>16</sup>. A temática central deste trabalho relaciona-se com “um jogo de aventura gráfica educativo com o propósito de ensinar história, cultura e relações sociais aos alunos” (Carvalho, 2012: iii). Este jogo foi avaliado em vários países, obtendo sempre uma classificação positiva. Neste trabalho o autor faz uma reflexão sobre este jogo, tendo desenvolvido uma aplicação que permite criar jogos *online*, mesmo tendo reduzidos conhecimentos de programação.

No mesmo ano, José Gabriel Ferreira Oliveira, publicou a sua dissertação de mestrado intitulada “Desenvolvimento de recursos educativos para a área da Matemática em dispositivos móveis”. O autor procedeu à conceção de um recurso educativo para a disciplina da Matemática, disponível numa “plataforma que permite colocar conteúdos, visualizá-los, alterá-los e eliminá-los” (Oliveira, 2012: iii). O autor desenvolveu um jogo didático disponível para o *smartphone*, para que o aluno pratique Matemática de uma forma lúdica, em qualquer lugar e a qualquer hora.

Edgar Castro Moutinho, em 2012, publicou “Desenvolvimento de um jogo de simulação do sistema de produção Lean”. Através desta publicação o leitor fica a saber o processo que esteve na origem da criação de um jogo de simulação em que seja “possível aplicar várias ferramentas Lean” (Moutinho, 2012: iii).

Ainda no Instituto Politécnico do Porto, mas desta vez tutelada pela Escola Superior de Educação, foi publicada em 2013 uma dissertação de mestrado intitulada “O lúdico na aula de língua estrangeira: estratégia de motivação e aprendizagem”. Foi escrita por Cristina Adriana Pacheco Silva, aluna do mestrado em ensino de inglês e francês/espanhol no ensino básico. A autora, ao longo do seu trabalho, relata as suas experiências de professora estagiária no primeiro, segundo e terceiro ciclos do ensino básico, sendo que em todos os ciclos trabalhou tendo por base o lúdico, (músicas, dramatizações, videojogos e jogos, por exemplo), como estratégia para motivar os alunos. Neste trabalho, a autora procurou defender que “não descurando todas as outras tipologias de

---

<sup>16</sup> Nostalgia Estúdio

Um motor de jogo para a criação de vários jogadores de colaboração jogos de aventura gráfica online.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

atividades, foi a ideia de que o lúdico, em todas as suas vertentes, pode ser uma excelente estratégia de motivação, pois faz parte do referente social, cultural e pessoal de cada um de nós e, como tal, deve ser inserido no seu ambiente escolar” (Silva, 2013: 50).

Os trabalhos desenvolvidos pela Faculdade Psicologia e Ciência da Educação do Porto relacionam-se com a utilização dos jogos no trabalho de diversas patologias e comportamentos.

Em 1999, no âmbito da sua dissertação de mestrado em Psicologia do Desenvolvimento e da Educação da criança – Intervenção Precoce, Fernanda Maria Xavier da Silva Oliveira, publicou um trabalho intitulado “O Jogo da criança com Síndrome de Dawn no contexto da família. Um estudo exploratório”. Neste trabalho, a autora relaciona a atividade do jogo, o auxílio que o jogo presta, a crianças portadoras de Síndrome de Down, síndrome causado por uma anomalia genética no cromossoma vinte e um. A autora refere que através da “forma como a criança joga pode espelhar o seu nível de desenvolvimento” (Oliveira, 1999: vii). Para a autora o jogo assume particular interesse para estas crianças, porque é por ele que “a criança aprende a conhecer-se melhor a si própria e ao mundo que a rodeia, desenvolvendo-se a nível cognitivo, a nível interpessoal e moral e a criatividade” (Oliveira, 1999: vii).

No ano 2000, Maria Lucília Pereira Abegão Amado Bartolomeu publicou “Materiais lúdicos / didáticos na intervenção precoce”. Este trabalho recai sobre os efeitos da atividade lúdica em crianças entre os zero e os três anos de idade. A autora (com) partilha com demais autores que o jogo é um “elemento básico no desenvolvimento da criança e em especial na sua ligação com o funcionamento cognitivo. Do mesmo modo, baseamos na ideia de que todo o tipo de jogo é indissociável de suportes físicos, brinquedos e materiais manipulativos” (Bartolomeu, 2000: 1).

Dez anos mais tarde, em 2010, Adriana Sofia Costa Marques, publica, “Psicopatia e Cooperação: uma aplicação da Teoria dos Jogos ao estudo do Comportamento Antissocial”. Para esta investigação, a amostra de população contou com “50 (...) reclusos no Estabelecimento Prisional Regional de Leiria, aos quais foram apresentados dois jogos, o Jogo do Dado, em que se operacionalizou o estudo do efeito de uma recompensa ma-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

terial na sua cooperação, e o Jogo do Mealheiro baseado no (...) do jogo do “Dilema do Prisioneiro” (DP) ” (Marques, 2010: III). Foi objetivo da autora saber se perante situações de recompensa, os indivíduos identificados como antissociais e psicopatas, revelariam mais tolerância e cooperação.

A faculdade de ciências também conta com publicações a este nível, fundamentalmente em mestrados relacionados à formação de professores, é o caso do mestrado em ensino da Matemática e da Físico-Química.

Em 2003, como dissertação de Mestrado em Educação Multimédia, Germano Vaz Martins publicou ““Roleta Matemática”: Um Módulo da aplicação "A Magia dos Números" para o ensino do mínimo múltiplo comum e máximo divisor comum”. Esta dissertação está organizada em quatro capítulos. Como conclusões o autor revelou que nos momentos em que realizou a sua atividades de jogo, os alunos mostraram-se motivados e até os que “viviam de costas voltadas para a Matemática participaram ativamente” (Martins, 2003: 96).

No âmbito da dissertação de Mestrado em Ensino da Matemática, Dora Maria da Costa Araújo, publicou em 2005 “Um teorema sobre o Tangram”. A autora refere que numa disciplina que para a maior parte dos estudantes é vista como difícil, torna-se necessário criar recursos didáticos estimulantes para os alunos e que “os jogos didáticos desempenham um papel relevante e representam um coadjuvante precioso” (Araújo, 2005: 7). Um exemplo de jogo é o Trangram, um puzzle chinês, composto por sete peças. Para a autora este jogo é “excepcionalmente rico que pode ser utilizado com diversos intuitos, como mero exercício de observação, agilidade mental e organização espacial, como introdução a conceitos matemáticos, tais como decomposição de áreas, equivalência de áreas, etc.” (Araújo, 2005: 7).

No âmbito do mestrado em Educação Multimédia, Marta Silva Magalhães Albuquerque dos Santos, publicou “Roleta dos Iões uma nova aplicação para o ensino da Química. Este trabalho pretende responder à questão se “Será possível aumentar a capacidade de relacionamento e memorização dos alunos, relativamente à nomenclatura e fórmulas de iões e compostos iónicos, pela utilização de um jogo em computador?” (Santos, 2004: sem número).

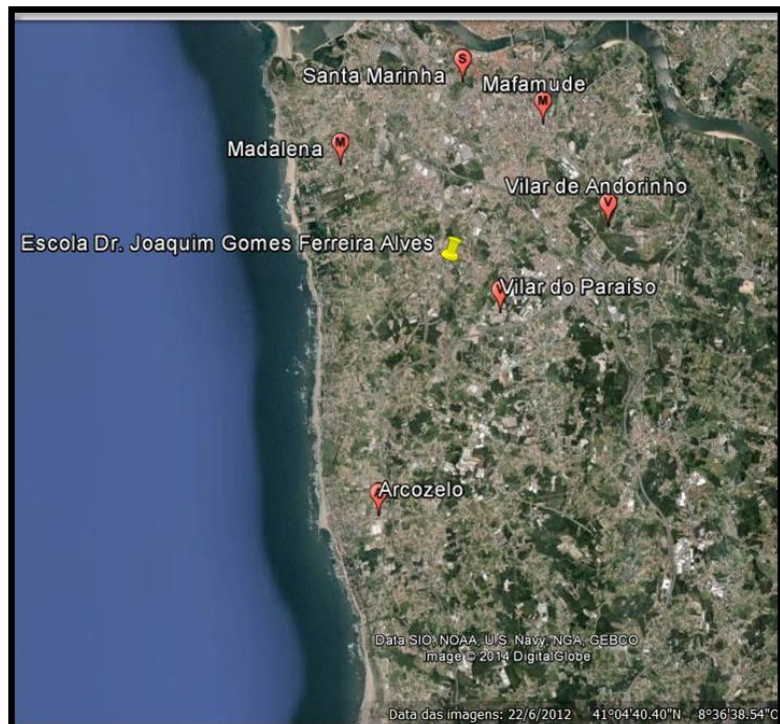
## **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Em 2006, Raquel Cristina Pereira Costa, publicou “ Caça ao tesouro e pesquisa na web uma actividade em ensino da Química para o 9º ano”. O objetivo da autora foi avaliar qual o impacto da conhecida atividade de caça ao tesouro, no ensino da química, a uma turma de 9.º ano. Esta atividade de caça ao tesouro, desenvolveu-se online e assentou numa prática de ensino construtivista. Como conclusão a autora apresenta algumas informações estatísticas que advieram da sua pesquisa.

## **Capítulo II - Caracterização do estudo**

### **Apresentação da escola**

A Escola Secundária Dr. Joaquim Gomes Ferreira Alves recebe o nome do médico homónimo, grande personalidade do concelho de Gaia. O médico nasceu em 1893 na freguesia de Gulpilhares. Foi um benemérito e ainda hoje é reconhecido o seu legado. Em 1917, inaugurou o Sanatório Marítimo do Norte, hoje reabilitado. À época, este sanatório estava vocacionado para o tratamento de doenças como a tuberculose. Atualmente, o Sanatório Marítimo do Norte é um centro de reabilitação física. Apesar de inaugurado em 2010, iniciou as suas funções, apenas, no início do ano de 2014.



### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

A escola localiza-se na junção de freguesias de Gulpilhares – Valadares. É frequentada por alunos de uma vasta área que abrange a freguesia de Valadares-Gulpilhares e outras freguesias do concelho, como: Vilar do Paraíso, Madalena, Arcozelo, Mafamude, Santa Marinha e Vilar de Andorinho.

As atuais instalações da escola são resultado da intervenção a que a escola foi submetida em 2009. Esta obra, ao abrigo do programa Parque Escolar teve uma duração de dezoito meses e um custo total de 11 833 446,16 €.

A escola é servida por uma rede de transportes públicos, a carreira 901 da STCP e o comboio urbano (Linha Porto – Aveiro). A par das empresas públicas de transportes, a escola é também servida por transportes públicos operados por empresas privadas: a empresa de camionagem Sequeira Lucas e Ventura, que faz a ligação entre a freguesia de Serzedo e a Praça da Batalha, e a Autoviação de Espinho que faz a ligação entre Espinho e a Praça da Batalha.

Além da oferta educativa do terceiro ciclo do ensino básico e do ensino secundário, a escola Dr. Joaquim Gomes Ferreira Alves, desde cedo, englobou na sua oferta cursos profissionais. Atualmente existem na escola os cursos profissionais de Animação Socio-cultural, Técnico de análises laboratoriais, Técnico de multimédia e Técnico de turismo. Faz também parte da oferta educativa da escola o curso CEF de cabeleireiro. Este curso CEF abre, a preços bastante simbólicos, as portas do salão à comunidade, todas as tardes de Terça e Quinta-feira. Como se poderá constatar, a partir do relatório de avaliação externa da escola, a taxa de sucesso desse curso atinge os 100%. A escola tem uma série de clubes educativos. Em 2007, em parceria com ministério da saúde, foi aprovado o Programa Nacional de Saúde Escolar que determina que a Educação para a Saúde deve ser considerada obrigatória em todos os estabelecimentos de ensino e integrar o Projeto Educativo da Escola. Com o objetivo de auxiliar o estudo dos alunos e promover a cooperação entre os alunos do terceiro ciclo e os alunos do ensino secundário, a escola oferece a Sala de Estudo na qual cada estudante do terceiro ciclo é apadrinhado por um aluno do ensino secundário. Este padrinho terá a missão de integrar o aluno e também de o auxiliar no estudo. A sala de estudo funciona todas as tardes na biblioteca da escola. A escola tem ainda os seguintes clubes; Desporto Escolar, Oficina de ideias, *Mas-*

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

*terblog*, Sala de exposições, *News* Geração Ferreira Alves, GFA TV, Web rádio e o *Fotoblog*. Todos os clubes, até então referidos, têm uma representação *online* através de Blogs. Contudo, há outros clubes que, apesar de não terem um *blog* autónomo, estão representados no site da escola. É o caso do Projeto GFA, GFA – TU – PUBLICAS, CONNECTING CLASSROOMS, Clube das artes performativas e o jornal escolar. Este jornal, além da sua publicação em papel, tem também uma publicação digital.

O *site* da escola está constantemente a ser atualizado e constitui uma importante ferramenta para toda a comunidade escolar. Através do *site*, é possível consultar as pautas, saber os horários de funcionamento dos serviços, imprimir documentos importantes, consultar a ementa da cantina, a lista de manuais adotados, o regulamento interno, entre outras funções. A escola está, ainda, representada no Facebook.

Concretamente, sobre o meu tema de estudo, a utilização do jogo didático, a escola não tem nenhum club específico. Todavia, os jogos que criei e que apliquei com os meus alunos, durante as aulas, podem vir a ser um excelente instrumento a utilizar quer na sala de estudo, como também no Projeto GFA. Este projeto consiste num trabalho específico de preparação para testes e exames, exploração de questionamento recorrendo a testes intermédios, a exames anteriores e o treino da metodologia de resolução de exercícios.

Relativamente aos órgãos de gestão, a escola está organizada em torno da Direção, do Conselho Geral, Conselho Pedagógico, Conselhos dos Diretores de Turma, coordenadores de departamento e coordenadores de projetos. Como se poderá ver através da ilustração n.º 7, a Direção é constituída por sete elementos. Os gabinetes da Direção situam-se no rés-do-chão do pavilhão principal. É prática recorrente os professores e os alunos serem recebidos, todas as manhãs, pelo diretor. O Conselho Geral é o órgão de participação e representação dos vários sectores da comunidade educativa (pessoal docente e não docente, alunos, encarregados de educação, representante da autarquia, Centro de Saúde, elementos de coletividades e o Diretor). Na página da escola não é possível visualizar a atual constituição dos diferentes órgãos de gestão.

A escola é orientada por um conjunto de documentos (Projeto Educativo, Projeto Curricular, Plano Anual de Atividades, Regulamento Interno, Metas 2014-2015 e a legislação

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

relativa à avaliação dos alunos) que pode ser consultado e descarregado a partir do *site* da escola.

O corpo docente da escola, à data de 2013, era constituído por 114 professores dos quais 92% eram do quadro, sendo, portanto, um corpo docente estável.

16% dos pais e encarregados de educação do ensino básico têm formação superior e 34% formação secundária. Já no que diz respeito às habilitações dos pais e encarregados de educação dos alunos do ensino secundário, 11% têm formação superior e 25% formação secundária.

Em 2013, a Escola Secundária de Valadares foi submetida a uma avaliação externa. Esta avaliação foi realizada entre os dias 30 e 31 de Janeiro de 2013. Este processo avaliativo versou sobre dados dos anos de 2010 e 2011. Nestes dois anos, os valores das variáveis de contexto situavam-se, globalmente, abaixo da média, quando comparada com as outras escolas do mesmo grupo de referência. Neste ano letivo, os resultados dos exames nacionais do nono ano situaram-se abaixo da média nacional. No que diz respeito ao ensino secundário, tendo em atenção apenas as classificações de três disciplinas (Língua Portuguesa, Matemática e História A) verifica-se que a média das classificações em Português está acima do valor esperado, em Matemática abaixo e em História A em linha com o valor esperado, revelando-se um melhor desempenho dos alunos do ensino secundário, em relação aos alunos do ensino básico. Em História A, as médias das classificações evoluíram de forma positiva, contrariando a tendência nacional, o mesmo acontecendo em relação à disciplina de Desenho A. Em Biologia e Geologia, as médias apresentam evolução positiva, enquanto as médias nacionais se mantiveram estáveis. Por último, em Física e Química, comparando os dois últimos anos, as médias comportaram um acentuado decréscimo, acompanhando a tendência nacional, mas, registando porém, por uma maior descida.

De acordo com o Diretor da Escola Dr. Joaquim Gomes Ferreira Alves, o professor Álvaro Almeida dos Santos, a escola está colocada no *Cluster Orion* (nível de topo da hierarquia da avaliação externa). Segundo os documentos oficiais, estão colocadas neste *Cluster* as escolas que reuniam uma ou mais das seguintes características: elevada percentagem de alunos no ensino secundário, valores elevados na média do número de anos

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

da habilitação escolar dos pais, valores baixos na percentagem de alunos que beneficiam de ASE. Contudo, segundo o diretor, este nível de topo não se coaduna, verdadeiramente, em todas as dimensões, com a realidade socioeconómica dos alunos, já que, no caso da nossa escola, cerca de 30% dos alunos beneficiam da ação social escolar, e, relativamente às habilitações dos pais só uma minoria possui formação de nível superior. Contudo, também os próprios autores do relatório de avaliação reiteram a posição do diretor, afirmando que a “Escola apresenta variáveis de contexto mais desfavoráveis do que a maioria das escolas que integram o mesmo grupo de referência (...)”. (páginas 2 e 3)

Em resposta ao relatório da avaliação externa, a escola elaborou um plano de melhoria, identificando os fatores de insucesso e conseqüentemente implementando medidas para o combater, assim como a monitorização dos professores em sala de aula e, ainda, a orientação da escola no que versa na produção de trabalhos e de resultados positivos.

Respeito, responsabilidade e resultados são as três grandes missões da Escola Secundária de Valadares. A partir destes objetivos, a escola aboliu o toque da campainha e está permanentemente envolvida em missões de solidariedade, nomeadamente, através participação no banco alimentar e na angariação de livros disponibilizados aos alunos mais carenciados, entre outras iniciativas. Destaca-se, ainda, o trabalho desenvolvido no âmbito da unidade de ensino estruturado, direcionada para alunos com necessidades educativas especiais, mais especificamente os alunos com perturbações do espectro do autismo. Os alunos envolvem-se regularmente em iniciativas da comunidade, destacando-se a colaboração no festival de curtas-metragens de Valadares e no dia da música de Valadares.

De forma geral, a comunidade envolvente à escola reconhece e valoriza a qualidade dos serviços prestados. Os alunos destacam como pontos que menos apreciam o facto de utilizarem pouco os computadores durante as aulas, assim como a reduzida utilização da biblioteca, a pouca participação em clubes, a falta de qualidade das refeições e a insatisfação face à desadequação dos espaços de recreio e desportivos. Os representantes da autarquia manifestam grande satisfação pelo trabalho desenvolvido pela Escola, destacando a abertura e a interação com a comunidade educativa, a qualidade do ensino e, em

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

geral, de todos os serviços disponibilizados, o que tem contribuído para fortalecer a boa imagem que tem em toda a comunidade envolvente.

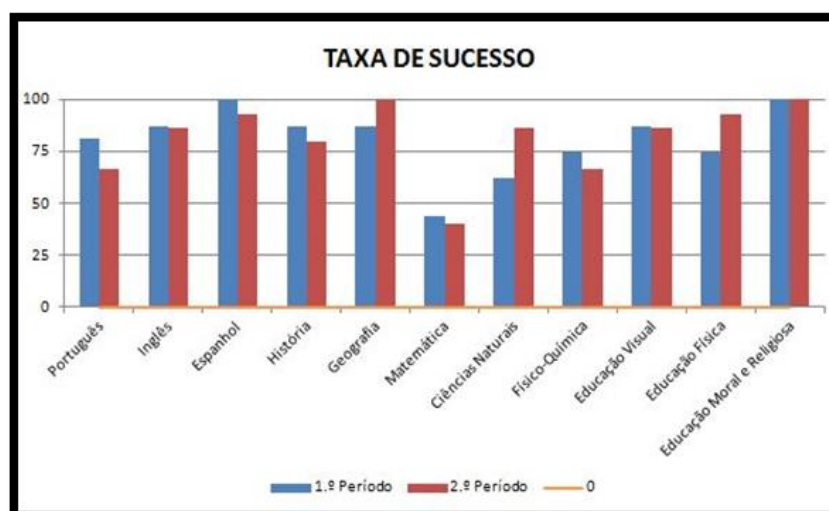
Com o objetivo de estimular e valorizar o sucesso escolar, foi instituído o quadro de valor e excelência, destinado a destacar os alunos com melhores resultados.

#### **Caracterização das turmas implicadas no processo**

Durante o ano letivo de 2013/2014, apliquei, nas aulas de História e Geografia, sempre que possível, jogos didáticos, quer como instrumento de desenvolvimento de conteúdos, quer como estratégia sintetizadora das aprendizagens.

Neste sentido, selecionei uma turma de História (sétimo seis) e uma turma de Geografia (décimo primeiro nove), com o objetivo de estudar a importância do jogo como instrumento de consolidação dos conteúdos, mas também como instrumento de desenvolvimento de conteúdos.

No caso da disciplina de História, versei o meu estudo numa turma de sétimo ano (sétimo seis). Esta turma é caracterizada por viver num contexto socioeconómico desfavorável, com vários alunos a apresentar sucessivas retenções.



**Gráfico um. Taxa de sucesso do sétimo seis, nas diferentes disciplinas, no final do segundo período.**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

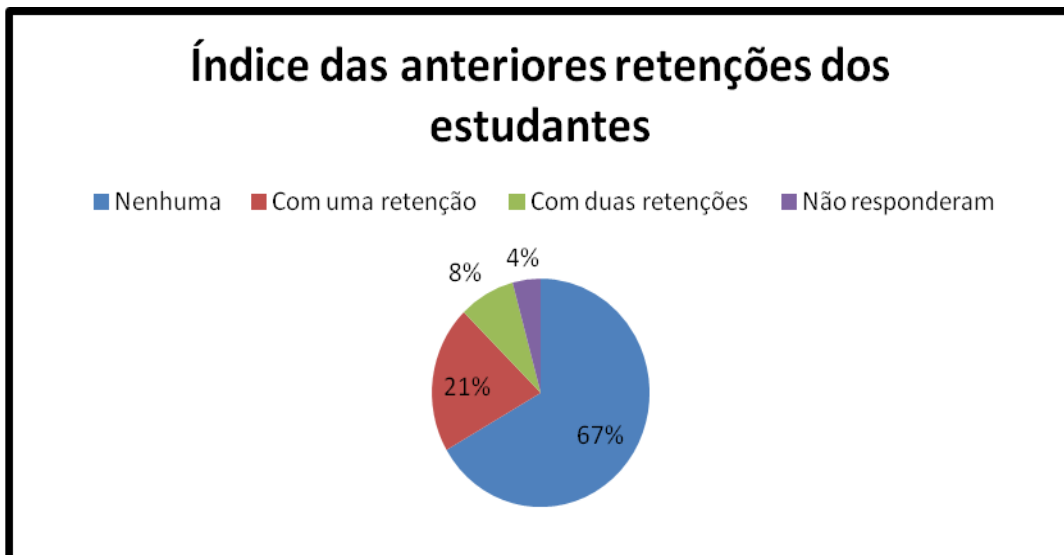
Como tal, o conselho de turma definiu, desde o início do ano letivo de 2013/2014, as seguintes prioridades educativas: trabalhar, de forma rigorosa e insistente, o cumprimento de regras em sala de aula; organizar a participação em sala de aula; trabalhar a postura correta no espaço escolar, cumprir as regras de assiduidade e pontualidade e civismo; desenvolver a atenção e a concentração, desenvolver o raciocínio científico e as competências específicas das diferentes áreas disciplinares, promover hábitos de estudo e de trabalho sistemáticos, com vista à consolidação de matérias, melhorar a autonomia e a criatividade, melhorar a compreensão escrita e oral e desenvolver a capacidade de pesquisa, de seleção e organização da informação. (Ata do Conselho de Turma nº 2, 4 de novembro de 2013) No final do primeiro período, no que concerne à aproximação dos resultados relativamente às metas de escola, verificou-se que as classificações médias esperadas para a turma só foram atingidas na disciplina de iniciação de língua estrangeira (Espanhol). Perante os resultados de insucesso, o conselho de turma definiu como estratégia de remediação a valorização do trabalho desenvolvido e o sucesso pleno em detrimento das metas definidas pela escola. Todavia, à medida que o ano letivo se foi desenvolvendo, os resultados da turma foram-se alterando, verificando-se sucesso crescente na disciplina de língua estrangeira (Espanhol), Tecnologias de Informação e Comunicação e História.

No que concerne à taxa de sucesso desta turma, poder-se-á verificar que as disciplinas de Espanhol, História, Geografia e Educação Moral Religiosa Católica são as que atingem maior êxito. Porém, se focarmos a exploração do gráfico para taxa de sucesso na disciplina de História verifica-se que regrediu. Contudo, estes resultados não correspondem totalmente aos resultados absolutos, na medida em que ao longo do primeiro período a turma foi perdendo alunos, que procederam a matrícula em outras escolas e/ou em outras turmas. No que se refere às médias, a disciplina de História é, a par da de Geografia, a que apresenta a segunda melhor média.

No que se refere à turma de Geografia, desenvolvi a minha prática de ensino supervisionada com uma turma do curso profissional técnico de turismo, composta, à data da matrícula, por 24 alunos (83% do género feminino e 17% do género masculino), com uma média de idades de 17 anos. Trata-se de uma turma multicultural, com 20 alunos portugueses, uma aluna russa, outra angolana e outra luxemburguesa.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

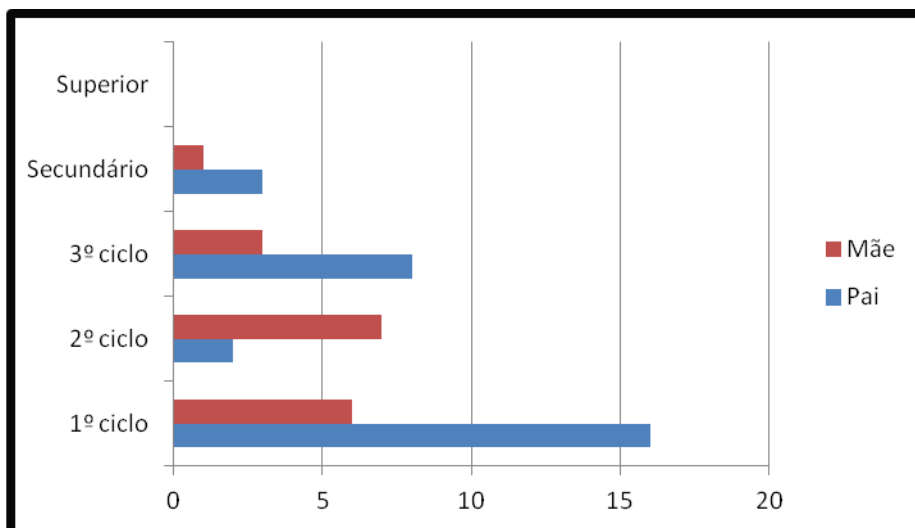
No que se refere ao contexto socioeconómico desta turma, apenas (29%) apresentam anteriores retenções.



**Gráfico dois. Taxa de anteriores retenções na turma do décimo primeiro nove.**

No que se refere às características socioeconómicas das famílias verifica-se que a grande maioria dos pais tem apenas o primeiro ciclo do ensino básico.

A partir da análise cruzada do gráfico que ilustra o nível de escolaridade dos pais, com o quadro que indica a estrutura socioprofissional dos pais, à data da matrícula,



**Gráfico três. Níveis de escolaridade dos pais dos estudantes.**

constata-se que estamos perante uma turma de classe média.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Esta turma do Curso Profissional Técnico de Turismo mostra-se interessada por alguns temas da disciplina de Geografia, existindo alguns elementos da turma desestabilizados, desatentos e conversadores. Alguns elementos da turma não mostram tolerância para com os colegas de outras nacionalidades. É uma turma pouco vocacionada para atividades de cariz teórico, e, pelo contrário, revela bastante interesse e empenho pelas atividades de cariz prático e técnico.

<b>EFETIVO</b>	
Pai	4
Mãe	3
Os dois	3
<b>CONTRATADO</b>	
Pai	1
Mãe	3
Os dois	1
<b>DESEMPREGADO</b>	
Pai	2
Mãe	4
Os dois	4
<b>REFORMADO</b>	
Pai	1
Mãe	0
Os dois	0
<b>Não respondeu</b>	2
<b>Outra situação</b>	1

**Quadro dois. Situação socioprofissional dos pais.**

**Apresentação dos jogos**

Como lecionei História e Geografia em níveis distintos não tive a possibilidade de aplicar os mesmos jogos nas duas turmas de estudo. Dado isso, no que concerne à disciplina de História, apliquei ao longo do ano quatro jogos, sendo que três tiveram a intenção de consolidar conteúdos e um de desenvolver conteúdos. No caso da Geografia, apliquei dois jogos didáticos e construí um com o apoio da turma. Os dois jogos que apliquei nas aulas de Geografia relacionaram-se com a apreensão e consolidação dos conteúdos temáticos abordados na aula. No que se refere ao jogo, este relaciona-se com um conteúdo

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

procedimental, fundamental para a Geografia: a localização, (mais especificamente, a localização das principais culturas agrícolas desenvolvidas em cada região agrária).

#### **Descrição dos jogos utilizados em História**

##### **Primeiro jogo – “Quem sou eu”**

Aplicado no dia 4 de Novembro de 2013.

Este jogo foi aplicado no início da aula como momento de motivação. O objetivo deste jogo era a identificação dos monumentos megalíticos a partir de pistas. A turma estava dividida em grupos de quatro alunos. Cada grupo selecionou um porta-voz. Este jogo incluía 4 cartões de desenho, um para cada grupo, 1 ampulheta de 60 segundos, 4 cartas com várias palavras-chave alusivas aos monumentos megalíticos e 4 lápis, um para cada grupo.

A professora dizia em voz alta as palavras-chave alusivas aos monumentos megalíticos. Após este momento a professora virava a ampulheta e os grupos desenhavam o monumento que considerassem correto. Quando os grupos terminassem as tarefas colocavam o dedo no ar e o porta-voz do grupo dizia o que tinha desenhado. Vencia quem concluísse a tarefa com sucesso em menor tempo.

Este jogo foi o meu primeiro contacto que realizei com a turma e com a temática do jogo didático e por isso estava um pouco receosa e apesar de considerar que tinha as ideias bem estruturadas não descartei a hipótese dos alunos não aderirem à atividade. Contudo e apesar de para alguns alunos este tipo de atividades ser uma novidade e, por isso, assumir-se como estranho para esses alunos, a turma na generalidade aderiu à atividade, com entusiasmo e com vontade de participar. Considero que a principal dificuldade da turma, nesta atividade em concreto, relacionou-se com a postura que deviam ter na sala de aula, pois confundiu-se, muitas vezes, o espaço da sala de aula com o espaço de recreio, todavia considero que as regras de jogo foram de máxima importância, na medida em que os alunos ficaram de imediato a saber a atividade que iam realizar.

## **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### **Segundo Jogo – Recorda o Egípto**

Este jogo foi realizado na aula anterior ao segundo teste de avaliação, subordinado à unidade temática “Das sociedades recolectoras às primeiras civilizações”, mais especificamente: “Das sociedades recolectoras às primeiras sociedades produtoras”, (meta 4 – “Compreender e comparar as sociedades produtoras com as sociedades recolectoras” e meta 5 – “Conhecer e compreender os cultos e a arte dos homens do neolítico” e o subdomínio “Contributos das civilizações urbanas”, metas curriculares um a quatro).

A turma estava dividida em quatro grupos (vermelho, azul, verde e preto) de quatro elementos. Cada grupo selecionou o porta-voz. Este jogo incluía um dado, marcadores coloridos com cores respetivas às dos grupos e um tabuleiro de jogo plastificado afixado no quadro.

Este jogo seguiu a lógica de um tradicional jogo de tabuleiro. No caso particular do jogo “Recorda o Egípto” as casas de jogo estavam numeradas de 1 a 25. Ao longo do percurso, os alunos tinham de responder a uma série de questões, dispostas aleatoriamente, que andavam em torno das seguintes temáticas: a “arte neolítica”, a “revolução urbana” e o “Egípto a grande civilização do Nilo”. As questões estavam dispostas de forma aleatória de forma a possibilitar que os estudantes relacionassem os diferentes conteúdos, embora existissem mais questões sobre o “Egípto a grande civilização do Nilo”, visto, ter sido a temática predominante do teste.

No anexo cinco é possível encontrar um quadro em que é possível verificar a relação existente entre os desafios colocados no jogo, as questões do teste <sup>17</sup>e as exigências programáticas.

---

<sup>17</sup> O segundo teste de avaliação pode ser consultado, na íntegra, no anexo 4.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Adriana Seara Carvalho**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Não esquecendo que os alunos estavam a jogar um jogo original, produzido pela profesora estagiária, foi necessário envolver uma componente lúdica que estivesse aliada à componente didática e, por isso, ao longo do jogo apareceram duas casas de azar, a casa número 12 (“O túmulo do Faraó foi profanado. O Faraó lança uma maldição. Recua duas casas”) e a casa número 18 “Fica uma vez sem jogar”. Existindo apenas uma casa de sorte, a casa número 13 (“Encontraste o tesouro de Tutankamon. Avança para a casa vinte”).

Quando a turma realizou esta atividade o ambiente da sala de aula não era o mais apropriado, a turma estava nervosa, porque ia ter teste de História logo a seguir e tinham dúvidas a esclarecer. Todavia, muitas dessas dúvidas foram esclarecidas ao longo do jogo, porque as questões do jogo relacionavam-se com a lista de objetivos, fornecida aos alunos uma semana antes, a fim de estes se prepararem para o teste, e por conseguinte, várias questões do jogo estavam reproduzidas no teste de avaliação.

### **Terceiro Jogo – Quem quer ser historiador**

Este jogo serviu como instrumento de consolidação de conteúdos e preparação para o teste de avaliação. Apesar das questões serem originais, o jogo segue a lógica do tradicional jogo televisivo “Quem quer ser milionário”. Todo o *Layout* foi retirado da *web site* da Diocese de Braga ([www.diocese-braga.pt/catequese/sim/.../Quem\\_quer\\_ser\\_cristao.ppt](http://www.diocese-braga.pt/catequese/sim/.../Quem_quer_ser_cristao.ppt)). Apesar de ter adaptado o formato original do jogo às minhas necessidades, houve lacunas que persistiram, como o facto de o jogo não admitir a hipótese de erro, validando sempre a resposta do aluno como verdadeira. Todavia, apesar destes problemas estruturais, a atividade foi bem realizada, a turma aderiu e os resultados do teste de avaliação foram, maioritariamente, melhores do que os do teste anterior.

O “Quem quer ser historiador” debruçou-se sobre a temática das meta quatro (“Conhecer e analisar a importância das vivências religiosas, culturais e artísticas (a partir de exemplos de uma civilização dos Grandes Rios”) e cinco (“Conhecer os principais contributos das primeiras civilizações urbanas para o funcionamento das sociedades até aos

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

nossos dias”) do subdomínio “Contributos das civilizações urbanas” e a meta um (“Conhecer e compreender o processo de formação e afirmação das cidades-estado gregas originárias (séculos VIII a IV a.C.)”, do grande tema “A herança do Mediterrâneo Antigo”, mais propriamente “O mundo helénico”.

Este jogo foi o único que não foi realizado em grupo. Nesta atividade, os alunos tiveram de responder às questões individualmente.

Considero que, neste jogo, o ponto forte está na sua construção, que mesmo assim apresenta algumas lacunas graves, como o caso de não considerar a hipótese dos concorrentes responderem erradamente.

Neste jogo o que cativou mais os alunos foi a sua dinâmica ser praticamente similar ao “Quem quer ser milionário”, transmitido pela RTP. Quando esta atividade foi realizada, o concurso estava a ser transmitido em horário nobre e vários alunos manifestaram que gostavam de assistir ao programa, referindo que iam enviar para o concurso as questões do jogo “Quem quer ser historiador”.

À semelhança do jogo anterior as questões do jogo iam ao encontro dos objetivos do teste e, mais uma vez, uma parte destas questões estavam reproduzidas no teste de avaliação.

Em comparação com o jogo anterior, este foi mais demorado e o grau de dificuldade era também ligeiramente superior. Além de terem de responder acertadamente às questões, estas encontravam-se em regime de escolha múltipla em que as hipóteses de respostas eram ligeiramente semelhantes. Aliado ao fator da dificuldade e da exigência, neste jogo os alunos estavam a jogar individualmente, não contando com o contributo de colegas de grupo. Considero que este cenário justifica o facto de alguns alunos terem revelado algum desagrado a esta atividade.

Este teste de avaliação versou sobre os temas da arte egípcia, Atenas, Fenícia e Grécia. No quadro que se segue é possível verificar a correspondência existente entre a tipolo-

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

gia de questões realizadas no jogo e as questões reproduzidas no teste de avaliação. Este teste de avaliação poderá ser consultado na sua totalidade, mais à frente, nos anexos<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Consultar **Anexo 4**. Terceiro teste de avaliação, página 114.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

### O jogo didático nas aulas de História e Geografia

#### **Quarto Jogo – Queremos ser inteligentes como os Gregos**

Este jogo foi utilizado como estratégia de desenvolvimento dos conteúdos. Foi utilizado no dia dezassete de fevereiro de 2014 à turma seis do sétimo ano.

No que se refere aos aspetos formais, este jogo consiste num tabuleiro com casas numeradas de 1 a 20.

Para começar a jogar foi necessário formar quatro equipas e eleger o porta-voz da equipa. O jogo inicia-se com a escolha de uma casa, clicando em cima de um número que nos desafia a uma tarefa. De seguida, os alunos têm de a executar. Depois, os alunos clicam em “Soma os pontos”, atribuindo dois pontos por cada resposta correta. De seguida, clicam em “Voltar ao jogo”, regressando ao tabuleiro. Nesta aula foram trabalhados os conteúdos elencados na meta dois “Conhecer e compreender a organização económica e social no mundo grego”, do subdomínio “O mundo helénico”.

Para este jogo, utilizei alguns instrumentos criativos, com o objetivo de tornar o jogo mais lúdico e dinâmico. O tempo de jogo foi cronometrado através de um relógio de água (clepsidra), construído pela professora e a equipa vencedora foi premiada com coroas de oliveira, para se assemelhar com o que acontecia com os vencedores dos Jogos Olímpicos.

Nesta atividade, e à semelhança da maioria das atividades que proporcionei aos alunos, pretendi otimizar a componente sociabilizadora que o jogo promove. Nesta medida, em todos os jogos realizados, a turma estava distribuída em grupos de quatro elementos.



**Ilustração um:** Coroa de Oliveira oferecida ao vencedor

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

O grau de dificuldade dos jogos realizados foi crescente e este foi, sem dúvida, o jogo mais exigente. Este jogo além de ter a intenção de trabalhar os conteúdos referenciados no plano de aula, tinha também o cuidado de trabalhar com os alunos de sétimo ano o tratamento de fontes iconográficas, históricas e historiográficas. Neste jogo praticamente todos os alunos tiveram dúvidas e não houve nenhum grupo que tivesse tido um êxito pleno na atividade, apesar de se ter apurado um grupo vencedor que, à semelhança, dos vencedores dos Jogos Olímpicos da Antiguidade foi corado com uma coroa de folhas de oliveiras.

Esta atividade implicou da minha parte um grande conhecimento de todas as questões do jogo como dos próprios conteúdos, na medida em que os conteúdos foram lecionados ao longo do próprio jogo.

Como já referi o tabuleiro de jogo estava numerado com casas de 1 a 20. A cada estava relacionado um conteúdo da aula, dando a ideia que as questões surgiam aleatoriamente, contudo, tal não acontecia, na medida em que tabuleiro de jogo estava estrategicamente viciado, permitindo que os conteúdos fossem lecionados de uma forma lógica e articulada. Ou seja, supondo que neste momento íamos começar a jogar tanto faria escolher a casa número 20, como a número dois, porque a questão ia sempre ser a que defini como sendo a primeira questão do jogo. As questões do jogo e as fontes que os alunos interpretavam permitiam o desenvolvimento dos próprios conteúdos da aula. O quadro seguinte sintetiza e relaciona os diferentes momentos do jogo, com os respetivos conteúdos, com as questões correspondentes.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Quadro três:.. Relação entre os diferentes momentos de jogo, com os conteúdos referidos no programa da disciplina.**

<b>Momentos do jogo</b>	<b>Conteúdos a estudar</b>	<b>Questões e desafios</b>
Primeiro	O ensino em Atenas.	1) O que devia aprender a criança ateniense?  2) A quem compete a regulamentação do ensino em Atenas.  3) Explica a afirmação “Mente sã em corpo são”.
Segundo	A educação das mulheres atenienses.	1) A que atividades se dedicavam os cidadãos atenienses.  2) O que aprendiam os cidadãos atenienses.  3) Qual era o papel desempenhado pela mulher na sociedade?
Terceiro		Imita uma personalidade histórica.
Quarto	Mitologia Grega.	1) De acordo com Xenófanes quais eram as características dos deuses?  2) Quais são as principais divindades Gregas?  3) Explica a afirmação: “Os Gregos eram politeístas”.
Quinto	Mitologia Grega.	1) Que deuses intervêm no mito apresentado?  2) Que facto pretende explicar este mito?  3) Qual foi o significado que os Gregos atribuíram ao ramo de oliveira?

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Sexto		1)Hoje é o teu dia de azar- passa a vez a outra equipa.
Sétimo	Religião.	1)Retira do texto elementos que refiram que os Gregos eram politeístas.  2)Quais eram os principais deuses venerados pelos Gregos.  3)Por que razão os Gregos construíram templos.
Oitavo		Podes escolher outro número.
Nono	Culto pan-helénico	1)Quanto tempo durava a festividade e qual a periodização da sua realização.  2)Que modalidades eram praticadas nos Jogos Olímpicos da Antiguidade?  3)Em que medida é que os Jogos Olímpicos tinham um carácter sagrado.
Décimo	Culto pan-helénico	Jogos Olímpicos da Antiguidade.
Décimo primeiro		Hoje é o teu dia de azar- passa a vez a outra equipa.
Décimo segundo		Hoje é o teu dia de azar- passa a vez a outra equipa.
Décimo terceiro		Podes escolher outro número.
Décimo quarto	Jogos Olímpicos da Antiguidade	1)Que modalidades estão representadas nas imagens?  2)O que é a trégua sagrada?

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

		3) Segundo Isócrates, quais eram os contributos dos Jogos Olímpicos.
Décimo quinto		Imita uma personalidade histórica.
Décimo sexto	Teatro	1) Quais eram as partes que compunham o teatro? 2) Por que razão é que os Gregos construíam os teatros desta forma? 3) Caracteriza os géneros teatrais representados.
Décimo sétimo	História	1) Que preocupação manifesta Heródoto? 2) Que factos narram os dois autores? 3) Transcreve do documento uma frase que demonstre que Tucídides era um verdadeiro historiador.
Décimo oitavo	Medicina	1) Com que área do conhecimento se relacionam os documentos. 2) Que princípios são definidos pelo juramento de Hipócrates. 3) Descreve a imagem
Décimo nono	Filosofia	1) Com que área do saber se relaciona os documentos. 2) De acordo com o autor, qual é a origem da virtude? 3) De que foi acusado Sócrates.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Vigésimo	Casa final	FIM!  O jogo chegou ao fim. Agora, as equipas devem somar os pontos que alcançaram e apurar quem conseguiu mais pontos, ou seja qual (ais) a (s) equipa (s) vencedora (s)
----------	------------	---

No final da aula e com o objetivo de todos os alunos terem um documento que sintetizasse os conteúdos entreguei-lhes um texto informativo, que pode ser consultado nos anexos<sup>19</sup>, e que aglutinava tudo o que foi trabalhado na aula.

Com esta atividade concluí que a condução de uma aula deste género é muito exigente, correndo-se o risco de se perder demasiado tempo em alguns aspetos o que inviabiliza a conclusão do jogo e, conseqüentemente, a concretização da planificação da aula.

**Descrição dos jogos utilizados em Geografia**

Na disciplina de Geografia foram realizados dois jogos, ambos com a intenção de trabalhar os conteúdos temáticos. Estes jogos seguiram a lógica do conhecido jogo do bingo. No final desta aula, num momento de reflexão, apercebi-me que o jogo que realizei com a turma foi um excelente meio para me relacionar com estes alunos e criar empatia com a turma. “O jogo funcionou nas minhas aulas como um momento de descontração em que os alunos enquanto realizavam uma atividade lúdica trabalhavam os conteúdos temáticos, proporcionando-me uma maior interação com os alunos, fundamental para mim, pois sempre que possível, considero que devemos privilegiar as relações humanas e o convívio geracional, trocando experiências, ideias e conhecimentos. Para mim, a realização do jogo tem vantagens mútuas, quer para o professor, quer para o aluno. Enquanto professora, refiro como principal vantagem a relação que se cria com os alunos,

---

<sup>19</sup> **Anexo 5.** Documento sintetize entregue aos alunos após a aula do dia dezassete de fevereiro de 2014, página 119.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

no meu caso particular, os do curso técnico de turismo, que são tantas vezes conotados como alunos desinteressados e mal-educados. Já para os alunos, a principal vantagem é a possibilidade de conseguirem trabalhar conteúdos de uma forma dinâmica e lúdica (Reflexão da aula do dia 27 de novembro de 2013, incluída no portefólio de estágio).”

Além destes dois bingos realizados em aula, propus que a turma construísse um jogo relacionado com as características das áreas agrárias nacionais. Com este propósito levei para a aula um protótipo de materiais que os alunos tiveram de avaliar, tendo a opção de os aceitar, rejeitar e/ou melhorar. No que se refere às regras, estas foram definidas pela turma. Além das regras, coube à turma a elaboração das questões para o jogo.

Este jogo é constituído por um mapa das regiões agrárias portuguesas, moedas de produtos, cartões com perguntas, pinos de jogo e um dado.

Os alunos de décimo primeiro ano não revelaram entusiasmo na concretização do desafio, tendo revelado dificuldades no momento em que tiveram de construir a questão que constituirá o bloco de questões do jogo. Com esta atividade observei, mais uma vez, que esta turma não está motivada para atividades de cariz teórico. Verifiquei, pelas questões que os alunos construíram que são pouco criativos, na medida em que mais de um terço das questões produzidas versou sobre a última temática que os alunos tinham estudado na aula em que construíram o jogo.

#### **Regras do jogo:**

- O tempo de jogo é definido pela professora;
- A turma ficará dividida em quatro equipas que elege um porta-voz;
- Cada equipa usará um pino para representá-lo no tabuleiro.
- Para decidir quem joga primeiro, cada equipa joga o dado. Quem ficar com o número mais alto joga primeiro e o jogo segue em sentido horário;
- Todas as equipas iniciam o jogo a partir do Porto, depois cada equipa segue o percurso que considerar conveniente;

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

- Durante o jogo acontecem alguns desafios:
  - Sempre que a equipa parar numa casa circular tracejada terá de colocar um artigo produzido na respetiva região agrária;
  - Se a equipa parar numa casa lilás com ponto de interrogação terá de responder a uma questão sobre a agricultura portuguesa;
  - Se a equipa parar numa casa dourada terá de colocar, na caixa circular, da respetiva região agrária, um produto agrícola que se cultive na respetiva região;
  - Se a equipa parar na casa do avião terá de viajar até um dos arquipélagos;
  - Se a equipa parar na casa verde tem a oportunidade de continuar a jogar;
  - Se a equipa parar na casa de stop fica uma vez sem jogar.

A construção deste jogo efetuou-se numa aula de cento e trinta e cinco minutos, do “Módulo B6: PORTUGAL – As áreas rurais”, lecionada no dia doze de março de 2014.

Segundo o programa da disciplina de Geografia destinada aos cursos profissionais de técnico de turismo, o módulo B6: Portugal – As áreas rurais, “visa o conhecimento dos principais bloqueios ao desenvolvimento do sistema agrário, quer no domínio da produção, quer no da transformação e da comercialização. Visa, também, compreender os problemas inerentes ao funcionamento do sector, tanto internos como os que se relacionam com o impacto da Política Agrícola Comum (PAC) na agricultura portuguesa e a forma como estes problemas se relacionam com as condições de vida da população nas áreas rurais. No quadro de uma economia aberta ao exterior, com trocas desiguais e sistemas comerciais agressivos, os espaços rurais perderam diversidade produtiva e funcional e fragilizaram-se, incapazes de absorver o progresso técnico e científico da agricultura produtiva. Este contexto exige a revitalização das áreas rurais, através da descoberta das suas potencialidades endógenas, da valorização do património natural, do patri-

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

mónio cultural e da diversificação das suas estruturas produtivas”. (Programa da componente de formação científica da disciplina de Matemática: p. 4).

#### **Apresentação dos instrumentos de recolha de dados utilizados;**

A fim de aferir as perceções dos alunos sobre a importância do jogo, apliquei em três momentos distintos do ano letivo três inquéritos, que poderão ser consultados, mais à frente, nos anexos.

Com o primeiro inquérito pretendi conhecer qual a perceção dos alunos relativamente à implementação do jogo didático, questionando se alguma vez tinham jogado nas aulas e se sim para indicarem as disciplinas em que isso tivesse acontecido.

No segundo inquérito pretendi saber se os alunos tinham o hábito de jogar, nos tempos livres e se gostavam mais de videojogos ou de jogos de tabuleiro e cartas.

O último inquérito baseou-se numa pergunta aberta, em que os alunos teriam de responder à questão “Pensas que os jogos que realizámos nas aulas te ajudaram na compreensão dos conteúdos lecionados?”.

#### **O que é um inquérito?**

Os inquéritos são utilizados para proceder à recolha de informação. Podem ser utilizados em estudos de Marketing, Ciência Política e Ciências Sociais. São instrumentos capazes “de fornecer informações adequadas e necessárias para testar hipóteses SANTOS, et al, 2009:56), funcionando como uma metodologia de excelência, quando se efetua uma metodologia de investigação, por observação indireta, em que “o investigador dirige-se ao sujeito para obter a informação procurada (QUIVY, R., & CAMPE-NHOUDT, L. V, 1992:166).

O Inquérito trata-se de um instrumento de recolha de dados e é um processo que consiste em colocar uma série de questões a uma determinada população, consistindo uma técnica de recolha de dados usualmente utilizada na investigação.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Adriana Seara Carvalho**

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

As respostas podem encontrar-se pré-codificadas, para que os inquiridos respondam a todas as questões propostas. Contudo, isto pode revelar-se uma limitação, pois ao estar-se a pré-codificar as respostas estas podem, do ponto de vista qualitativo, revelar-se superficiais. Além disso, a aplicabilidade de um inquérito por questionário é bastante condicionada, pois só pode ser aplicada a letrados.

O facto de os inquéritos por questionário possibilitarem a quantificação dos dados e a sua correlação e, também, por ser facilmente aplicados e por poderem ser anónimos, é um procedimento que apresenta bastantes vantagens e facilidades de aplicação. A conceção do inquérito por questionário é bastante complexa. O facto de não estar bem construído pode comprometer o sucesso da investigação. “É pois importante que as perguntas sejam claras e precisas (...) formuladas de tal forma que todas as pessoas interrogadas as interpretem da mesma maneira (QUIVY, R., & CAMPENHOUDT, L. V, 1992:183).

Os inquéritos por questionário têm o objetivo de medir o que uma pessoa sabe, pensa e gosta. Esta medição permite a realização de cálculos estatísticos, elaboração de estimativas, descrição de uma determinada população e levantamento de hipóteses.

A administração do inquérito por questionário à população pode efetuar-se por via presencial ou por via indireta. No primeiro caso, o inquérito é entregue ao inquirido, sendo ele próprio a preenchê-lo. Já no segundo caso, o preenchimento do inquérito é realizado pelo inquiridor. O inquirido é contactado via telemóvel, correio eletrónico ou porta-a-porta.

A construção de um inquérito é um processo rigoroso e complexo. Esta complexidade envolve desde os aspetos formais de apresentação, que deve ser a mais atraente possível, até às questões da grafia e sintaxe do texto que deve ser clara, simples e objetiva. Antes de aplicar o inquérito é necessário estarmos providos de leituras. Só com este trabalho prévio realizado é que é possível começar a delinear a estrutura do nosso trabalho, assim como a formulação de hipóteses para a definição de variáveis. Antes de aplicarmos o inquérito é importante definir a amostra populacional que queremos indagar. Relativamente à formulação do questionário, este deve ser claro e visualmente atraente,

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

as páginas devem estar numeradas e o questionário deve ser antecedido por um texto introdutório, no qual os inquiridores apresentam o tema e objetivos a que pretendem chegar com a aplicabilidade do inquérito. No final do inquérito, o inquiridor deve terminar com um texto, agradecendo a participação dos inquiridos. É importante referir que o inquérito deve evitar qualquer tipo de questões desnecessárias e ofensivas. Os questionários devem respeitar os princípios de justiça, clareza, respeito e imparcialidade.

Relativamente ao tipo de questões que podemos encontrar num inquérito pode ser do tipo aberto e/ou fechado. As questões de resposta aberta tornam o inquérito qualitativamente mais rico, mas tornam a sua análise mais complexa, exigindo a sua codificação, através da análise de conteúdo.

Antes de o inquérito ser aplicado, este deverá ser submetido “a testes para assegurar sua eficácia em medir aquilo que a pesquisa se propõe a medir (SANTOS, et al, 2009: 36)

O principal objetivo de um inquérito é o de obter informações que possam ser analisadas e posteriormente comparadas e/ou inferidas, de modo a chegar-se a conclusões. Para se atingirem estas conclusões, o inquérito é aplicado a uma amostra significativa de pessoas. Tem de haver muito cuidado de modo a assegurar que a amostra da população seja verdadeiramente representativa. A seleção da amostra deve ocorrer de forma aleatória, pois assim a possibilidade de vir a constituir-se uma amostra distorcida é cada vez menor.

### **Análise dos inquéritos**

Como já referi anteriormente, com o primeiro inquérito que apliquei na turma de História e na turma de Geografia, pretendi conhecer a perceção dos alunos relativamente à implementação do jogo didático, questionando se alguma vez tinham jogado nas aulas e, em caso afirmativo, para indicarem as disciplinas em que isso tivesse acontecido.

Como se poderá consultar nos anexos, este inquérito contou com três questões que eu pretendia me dessem a conhecer a relação que os alunos mantinham com os jogos, nos seus tempos livres. Os alunos podiam escolher mais do que uma atividade, podendo

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

ainda elencar mais um conjunto de outras atividades que não contavam na lista do inquérito.

Com este inquérito, os resultados obtidos nas duas turmas foram completamente diferentes, fruto das faixas etárias não serem correspondentes e de os interesses estarem voltados para perspetivas distintas.

Como resposta à primeira questão “Como ocupas os teus tempos livres?” verifiquei que, no caso do sétimo ano, os jogos assumem uma grande preponderância, sendo que 29% dos alunos dedicam o seu tempo livre a jogar seguindo-se a audição de música com 22% dos alunos.

Além das atividades referidas no inquérito, sete alunos do sétimo ano referiram que praticam outras atividades, referindo que andam de bicicleta, veem televisão, navegam na internet, saem e jogam futebol.

Contrariamente aos alunos de sétimo ano, no caso dos do décimo primeiro ano, os jogos não assumem grande destaque na ocupação dos tempos livres destes alunos, representando apenas 10%. Nesta turma, 27% dos alunos ocupam o tempo livre ouvindo música e nesta turma, ao contrário da do sétimo, há 22% dos alunos que ocupam os tempos livres com atividades musicais (5% dos alunos tocam um instrumento e 17% cantam).

Além das atividades elencadas, 6% dos alunos referiram que ocupavam os tempos livres com outras atividades como: estar com o namorado, jogar futebol, comer, dormir, sair com os amigos, estar no computador, sair, navegar na internet, passear, estudar outras línguas e ver séries japonesas.

No quadro que se segue é possível verificar as respostas que os alunos deram a esta questão

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

<b>Atividade</b>	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Respostas do décimo primeiro nove</b>
<b>Jogos</b>	12 estudantes	8 estudantes
<b>Leitura</b>	2 estudantes	6 estudantes
<b>Escrever</b>	0 estudantes	5 estudantes
<b>Tocar um instrumento</b>	0 estudantes	4 estudantes
<b>Cantar</b>	3 estudantes	13 estudantes
<b>Ouvir música</b>	9 estudantes	21 estudantes
<b>Desenhar</b>	5 estudantes	5 estudantes
<b>Pintar</b>	2 estudantes	1 estudantes
<b>Cozinhar</b>	1 estudantes	4 estudantes
<b>Outros</b>	7 estudantes	12 estudantes

**Quadro quatro: Resposta dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão “Como ocupas os teus tempos livres?”.**

A segunda questão deste questionário perguntava “Que jogos gostas de fazer?”, tratando-se de uma pergunta aberta em que os alunos podiam responder exatamente com os nomes dos jogos e/ou com a tipologia dos jogos.

Como esperado, tendo em atenção a primeira questão, os alunos do sétimo ano referiram maioritariamente que gostam de fazer jogos virtuais, existindo 7% de alunos que referiram que não gostam de jogos e outros 7% que disseram que preferiram jogos de tabuleiro, cartas ou caixa. Contrariamente, no caso dos alunos de décimo primeiro ano a grande maioria respondeu que preferia jogos de tabuleiro/cartas.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

<b>Atividade</b>	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Respostas do décimo primeiro nove</b>
<b>Jogos virtuais</b>	12 estudantes	9 estudantes
<b>Jogos de tabuleiro, cartas e caixa</b>	2 estudantes	17 estudantes
<b>Jogos ao ar livre</b>	0 estudantes	5 estudantes
<b>Jogos Sinistros</b>	0 estudantes	2 estudantes
<b>Outros, considerando respostas como "Jogos divertidos"</b>	0 estudantes	3 estudantes
<b>Não gosto de jogos</b>	1 estudante	1 estudante

**Quadro cinco: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão “Que jogos gostas de fazer?”.**

A última questão deste primeiro inquérito foi realizada no sentido de atestar a veracidade das respostas que os alunos deram na segunda questão. Esta terceira e última questão perguntava “Que jogos preferes?”. Ao contrário da segunda pergunta que era de resposta aberta, esta era de resposta fechada e os alunos tinham de selecionar numa lista de três opções se preferiam jogos digitais, jogos de tabuleiro/cartas ou ambos os jogos.

Em ambas as turmas, os resultados obtidos com esta questão foram os espectáveis. Os alunos do sétimo ano referiram maioritariamente que preferiam os videojogos e os do décimo primeiro ano que preferiam os de tabuleiro/cartas.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

?"

<b>Atividade</b>	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Respostas do décimo primeiro nove</b>
<b>Videojogos</b>	13 estudantes	6 estudantes
<b>Tabuleiro/cartas</b>	1 estudante	10 estudantes
<b>Ambos</b>	0 estudantes	8 estudantes

**Quadro seis: Resposta dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Que jogos preferes?"**

Uma semana após à aplicação do primeiro inquérito apliquei o segundo. Com este questionário pretendia saber qual era a relação dos alunos com os jogos em contexto sala de aula. O inquérito foi aplicado no final da aula, nos minutos finais. À semelhança do primeiro, este também foi entregue às duas turmas e ambos tinham as mesmas questões, com as mesmas hipóteses de resposta.

O questionário era constituído por cinco questões, sendo que só respondiam à segunda componente da terceira questão, caso tivessem respondido afirmativamente à primeira componente.

A primeira questão perguntava se os alunos tinham gostado de jogar na aula. Os resultados a esta questão foram unânimes e coincidentes nas duas turmas. A grande maioria dos estudantes respondeu afirmativamente à questão.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Opção de resposta	Respostas do sétimo seis	Respostas do décimo primeiro nove
<b>Sim</b>	93%	99%
<b>Não</b>	7%	0%
<b>Não respondeu</b>	0%	1%

**Quadro sete: Resposta dos alunos de sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Gostaste de ter jogado nesta aula?"**

A pergunta seguinte questionava os alunos se alguma vez já tinham jogado nas aulas e, caso a resposta fosse afirmativa, os alunos tinham de enumerar as disciplinas em que isso acontecera.

No caso dos alunos do sétimo ano, 64% responderam que sim e 36% responderam que não. Entre as respostas positivas, 7 alunos referiram que tinham jogado em Português e 4 em Espanhol.

	Respostas do sétimo seis	Resposta do décimo primeiro nove
<b>Sim</b>	64%	46%
<b>Não</b>	36%	54%
<b>Não respondeu</b>	0%	0%

**Quadro oito: Respostas dos alunos do sétimo seus e do décimo primeiro nove à questão "Já alguma vez jogaste nas aulas?"**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

No que se refere aos alunos do décimo primeiro ano, 46% dos alunos responderam afirmativamente à questão, sendo que destes sete alunos responderam que apenas jogaram na disciplina de Matemática e quatro responderam que jogaram na disciplina de Matemática e na de área de integração. Se focarmos a análise apenas na disciplina de Matemática verificamos que onze alunos responderam que fizeram jogos na disciplina de Matemática, ou seja, 50% da turma respondeu que realizaram jogos nesta disciplina.

A partir do programa de Matemática destinado aos cursos profissionais de nível secundário, verifiquei que “Para estes estudantes não é fundamental o desenvolvimento de competências ao nível do domínio das regras lógicas e dos símbolos (...), o essencial da aprendizagem da Matemática deve ser procurado ao nível das ideias para a resolução de problemas e para as aplicações da Matemática. O uso das ferramentas deve ser ensinado e aprendido no contexto das ideias e da resolução de problemas interessantes, enfim em situações que exijam o seu manejo e em que seja vantajoso o seu conhecimento, privilegiando mesmo características típicas do ensino experimental.” (Programa da componente de formação científica da disciplina de Matemática: pág. 2).

A penúltima questão pergunta se os alunos gostavam de voltar a jogar nas aulas de História/Geografia. Os resultados a esta questão foram unânimes e ambos os resultados foram bastante positivos, com 99% dos alunos a responderem afirmativamente à questão.

	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Resposta do décimo primeiro nove</b>
<b>Sim</b>	99%	99%
<b>Não</b>	1%	1%

**Quadro nove: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove à questão "Gostavas de fazer mais jogos nas disciplinas de Geografia e de História"**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

A última questão deste inquérito perguntava se os alunos consideravam que os jogos os ajudaram na compreensão dos conteúdos. Esta questão era de resposta condicionada, podendo apenas ser respondida como “sim”, “não”, ou “não tenho opinião”.

Genericamente, nos dois níveis de ensino, a maioria dos alunos responde que sim, que os jogos ajudam a compreender melhor os conteúdos. Porém, entre os dois níveis existem algumas diferenças pontuais. No que se refere ao sétimo ano, apenas 1% dos inquiridos respondeu negativamente. Porém, no décimo primeiro ano, os alunos foram críticos a responder a esta questão e 8% dos inquiridos responderam que não tinham opinião e 4% responderam que os jogos não ajudam na compreensão dos conteúdos.

	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Resposta do décimo primeiro nove</b>
<b>Sim</b>	99%	88%
<b>Não</b>	1%	4%
<b>Não tenho opinião</b>	0%	8%

**Quadro dez: Respostas dos alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove á questão "Achas que os jogos ajudar-te-ão a compreender melhor os conteúdos?"**

O terceiro e último inquérito aplicado teve apenas uma questão “Pensas que os jogos que fizemos nas aulas te ajudaram na compreensão dos conteúdos lecionados?”. Esta questão foi de resposta aberta e tratou-se de uma reprodução de uma questão já colocada no segundo inquérito que apliquei.

Com a aplicação desta questão na reta final do ano letivo, pretendi aferir a perceção dos alunos face aos jogos didáticos realizados nas aulas e se os alunos lhes conferem algum valor.

Para proceder ao tratamento estatístico desta questão tive a necessidade de recorrer ao processo de categorização, que consistiu “numa operação através da qual os dados foram classificados e reduzidos” (AÇOREIRA,2008) a categorias de três importâncias: Importância lúdica (IL), importância didática (ID) e importância lúdica e didática (ILID).

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

<b>Respostas</b>	<b>Respostas do sétimo seis</b>	<b>Respostas do décimo primeiro nove</b>
<b>Satisfação lúdica</b>	0 alunos	2 alunos
<b>Satisfação didática</b>	16 alunos	9 alunos
<b>Satisfação lúdica e didática</b>	0 alunos	2 alunos
<b>Não é reconhecido qualquer valor</b>	0 alunos	1 aluno
<b>Outras manifestações</b>	1 aluno	1 aluno
<b>Não responderam à questão</b>	7 alunos	0 alunos

**Quadro onze: Importância que os alunos do sétimo seis e do décimo primeiro nove atribuem aos jogos didáticos**

As opiniões dos alunos são coincidentes e ambas as turmas conferem aos jogos importância didática. Apenas os alunos do sétimo ano conferem ao jogo uma importância lúdica, sendo que 13% dos inquiridos do sétimo ano aliam à satisfação lúdica a satisfação didática.

Os resultados obtidos neste último inquérito foram os espectáveis, na medida em que coincidem com os resultados obtidos nos inquéritos aplicados anteriormente.

## O jogo didático nas aulas de História e Geografia

### **Objetivos a alcançar**

#### **Análise comparada dos resultados obtidos na disciplina de História entre duas turmas do sétimo ano.**

Este pode análise comparada dos resultados obtidos na disciplina de História entre duas turmas do sétimo ano pretende responder a uma das minhas hipóteses de investigação, definidas aquando iniciei este projeto - É possível aprender a brincar? Para responder a esta questão vou recorrer aos resultados dos testes de avaliação sumativa realizados ao longo do ano letivo de 2013/2014. Ao longo deste ano foram realizados cinco teste de avaliação e um teste de avaliação de diagnóstico no início do ano.

Como já referi, só realizei esta análise comparada às turmas do sétimo ano, não a podendo realizar às de Geografia, pelo facto de nesta turma, devido às especificidades programáticas não se ter definido como pertinente realizar-se teste de avaliação.

As duas turmas de sétimo ano que comparei foi a turma do sétimo seis, já anteriormente caracterizada e a turma um. Nesta turma não foi realizado qualquer jogo didático. Com esta análise comparada pretendo aferir se os jogos didáticos contribuíram para o sucesso da turma, ou seja, se é possível aprender a brincar.

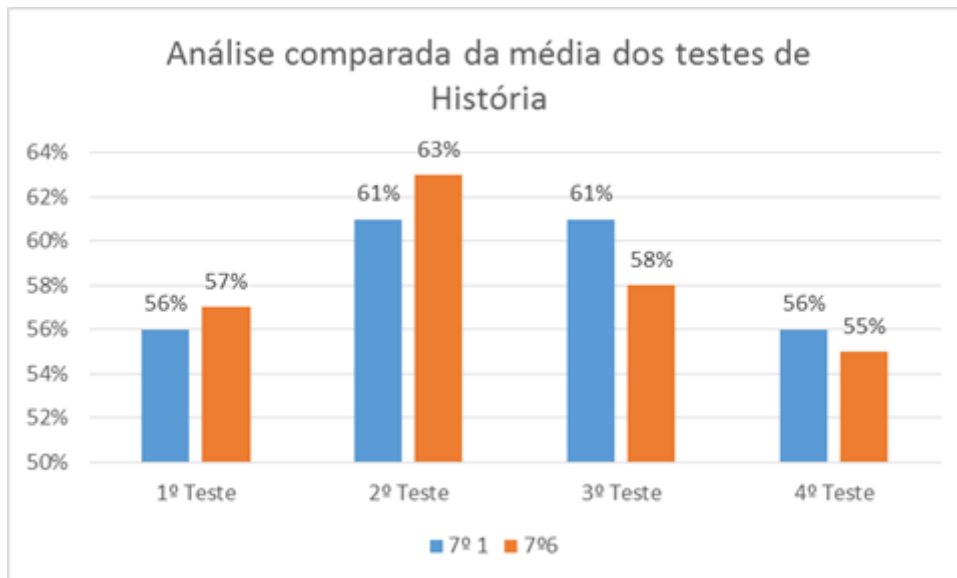
A turma do sétimo um era constituída à data da matrícula por 29 alunos, com média de idade de 12 anos. As prioridades educativas desta turma são idênticas às da turma seis e relacionam-se com cumprimento das regras em sala de aula, desenvolvimento de atitudes como atenção e a concentração, desenvolvimento do raciocínio científico e das competências específicas das várias áreas disciplinares, assim como a melhoria da autonomia e da criatividade.

É importante referir que a aprendizagem não se esgota no momento da avaliação sumativa. Segundo o Decreto – Lei nº 139/2012, de 5 de junho “A avaliação constitui um processo regulador do ensino (...) tem por objetivo a melhoria do ensino através da verificação dos conhecimentos adquiridos e das capacidades desenvolvidas nos alunos”. A avaliação configura-se como sendo um processo regulador das aprendizagens. É um

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

processo em construção e em evolução que não se esgota nos momentos do teste de etapa e/ou do teste sumativo. A avaliação é um processo que se desdobra em três fases de desenvolvimento. A fase inicial que corresponde à avaliação de diagnóstico, a fase do processo da aprendizagem, com a avaliação formativa e a terceira fase que é a fase final e que corresponde à avaliação sumativa.

Pela avaliação, que se espera contínua e sistemática, o professor tem acesso a elementos que o permitem observar a progressão das aprendizagens de cada aluno. A avaliação configura-se também como sendo um processo de controlo de qualidade do ensino. Pelos resultados dos alunos, o professor consegue detetar os conteúdos que tiveram mais sucesso e os que tiveram piores resultados. Face à análise dos resultados dos alunos, o professor deverá realizar atividades de remediação para os estudantes que tiveram piores resultados, com o objetivo dos estudantes adquirirem o sucesso nos conteúdos que, no momento da avaliação, ainda não dominavam.



**Gráficos quatro:.. Análise comparada das médias obtidas nos testes de História.**

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

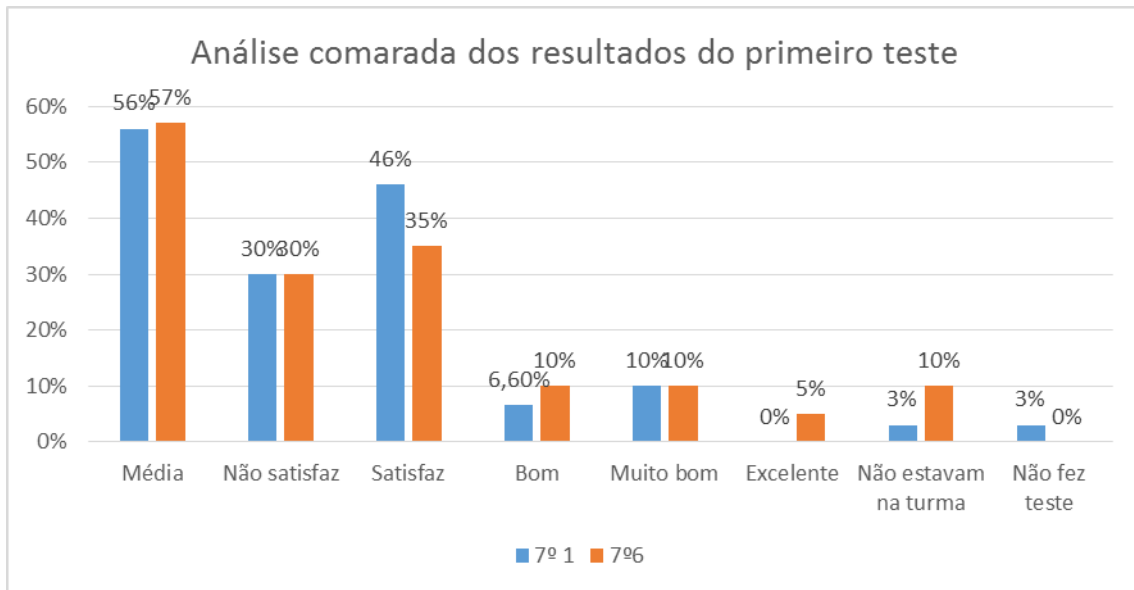
Como se constata pelos resultados expressos no gráfico anterior os resultados médios dos testes de ambas as turmas foi sempre muito próximo, diferenciando-se entre 1% a 2%.

Conforme referi a turma do sétimo um não teve contacto com qualquer jogo didático, ao contrário da turma do sétimo seis, que foi acompanhado por jogos de consolidação de conteúdos que serviram de revisão para o primeiro, segundo e terceiro teste de avaliação.

No primeiro e segundo teste, os resultados do sétimo seis foram mais favoráveis que os do 7.º um, podendo-se inferir que os jogos didáticos surtiram os efeitos desejáveis, o de imprimir sucesso. Todavia, a turma seis também realizou um jogo de revisões antes do terceiro teste, e pela primeira vez a média desta turma foi inferior à turma em comparação. Como já referi este jogo de revisões foi o jogo mais complexo, dos jogos de revisões realizados. E também não foi ao encontro das especificidades na turma, na medida em que os estudantes demoraram muito tempo a concretizá-lo, mais do que estipulado. A turma estava especialmente desorganizada. Apesar dos desafios estarem relacionados com os objetivos do teste e por consequência com as próprias questões do teste, a atividade não foi ao encontro destes estudantes.

Embora não seja perceptível constatar isso no gráfico que faz a análise comparada dos resultados, no primeiro, segundo e quarto teste, como se pode ver no gráfico abaixo, na turma seis houve resultado de nível excelente, ao contrário da turma um, que apenas aferiu uma única vez um resultado de excelente, em quatro testes realizados

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**



**Gráfico cinco: Análise comparada dos resultados do primeiro teste de História.**

À data do primeiro teste ambas as turmas estavam a reajustar o número de alunos e por isso a razão de no gráfico aparecer o indicador “Não estavam na turma”. As percentagens referidas indicam a percentagem que faltava para atingir o número de matriculados na turma, ao final do ano, visto que em ambas as turmas o número de estudantes variou. O sétimo um iniciou com vinte e nove alunos, tendo terminado o ano letivo com trinta estudantes. O sétimo seis iniciou com vinte alunos, sendo que dois deles são alunos com necessidades educativas especiais, contudo apenas um desses dois alunos, assistia às aulas de História. Esta turma terminou o ano letivo com quinze estudantes. Consta também neste indicador dos alunos que não estavam na turma, o aluno com necessidades educativas especiais dispensado de assistir às aulas de História.

É considerado um aluno que não faça teste aquele que falte no dia da prova e não justifique a falta com atestado médico, ou com outro qualquer documento verosímil. Como se constata pelos gráficos, independentemente das turmas, em todos os testes houve alunos a faltar.

A aluna com necessidades educativas especiais que assistia às aulas de História sofre de uma patologia que não a impedia de assistir às aulas autonomamente, embora, que por vezes, assistisse acompanhada pela professora do ensino especial. Esta aluna, ao longo do ano letivo, desempenhou as mesmas atividades de avaliação que os restantes colegas,

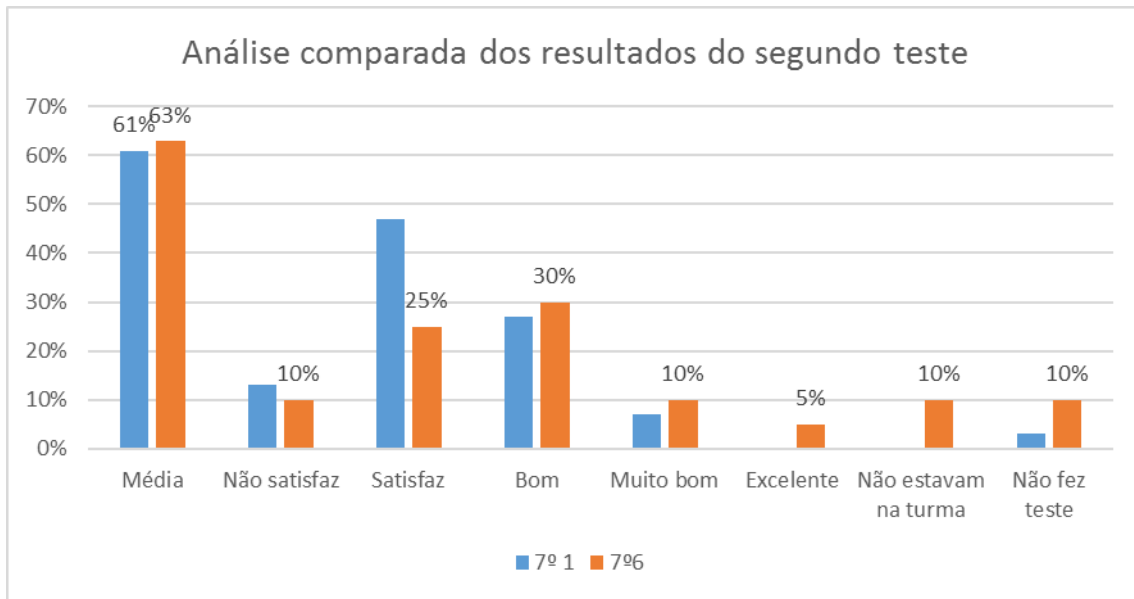
### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

à exceção dos testes de avaliação, que eram adaptados a patologia da aluna, porém, os conteúdos eram exatamente os mesmos, assim como o tempo para executar a prova. Segundo o Decreto-Lei n.º 3/2008, que promove igualdade de oportunidades, a valorização da educação e a melhoria da qualidade do ensino, “A educação inclusiva visa a equidade educativa, sendo que por esta se entende a garantia de igualdade, quer no acesso quer nos resultados”. O capítulo IV deste decreto-lei é dedicado às medidas educativas. A partir do primeiro ponto do artigo vigésimo é possível encontrar a justificação que indica a razão de esta aluna com necessidades educativas especiais ser sujeita a uma avaliação diferenciada. “As adequações quanto aos termos a seguir para a avaliação dos progressos das aprendizagens podem consistir, nomeadamente, na alteração do tipo de provas, dos instrumentos de avaliação e certificação, bem como das condições de avaliação (Artigo 20.º, Decreto-Lei n.º 3/2008).” Em quatro testes realizados esta aluna teve dois positivos e outros dois negativos. Contudo é um caso de sucesso. Nos dois testes positivos teve resultados próximos da média e mesmo no teste com pior classificação, por coincidência o último teste aquele em que não houve a realização do jogo didático como instrumento de revisão, teve uma nota bastante baixa, contudo nem por isso a pior da turma.

No primeiro teste, esta aluna teve 53% (satisfaz), distanciando-se da média global, 58%, por cinco pontos.

O primeiro teste versou sobre os conteúdos relativos ao Paleolítico e Neolítico. Para este teste, as turmas não realizaram qualquer jogo de revisões, devido ao facto de aquando da realização deste teste o núcleo de estágio estava na escola há pouquíssimo tempo e estava numa fase de organização e adaptação ao contexto escolar.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**



**Gráficos seis. Análise comparada dos resultados do segundo teste.**

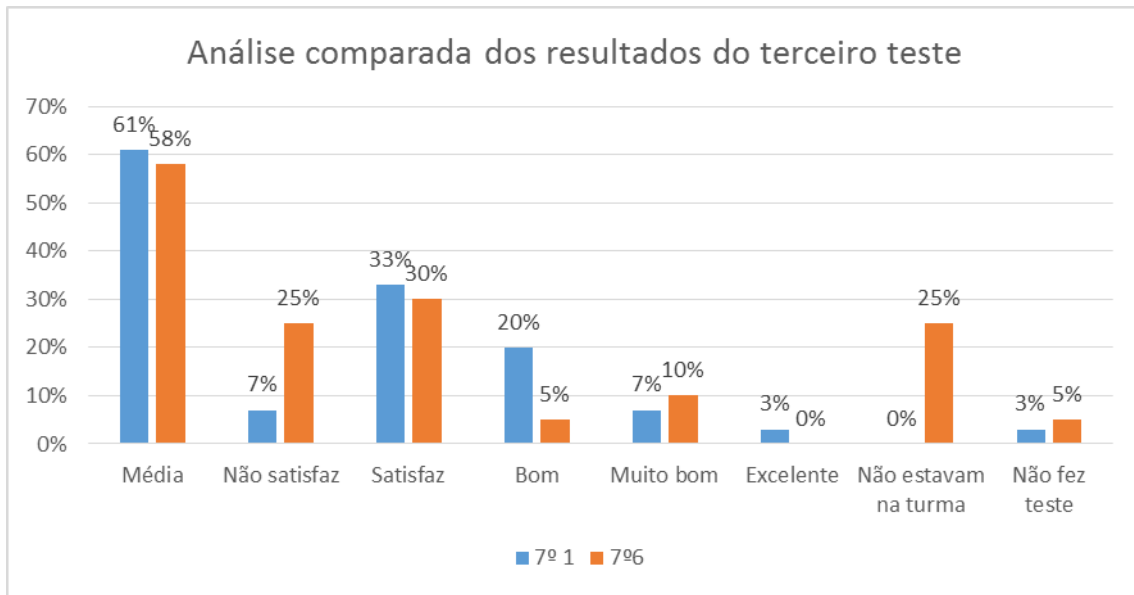
Como se pode observar pelo gráfico acima, o sucesso atingido pelo sétimo seis foi superior ao atingido pela turma em comparação.

Antes deste teste a turma do sétimo seis realizou um jogo didático. Foi o primeiro jogo utilizado como instrumento de revisão dos conteúdos.

A turma seis teve uma média global de 63 %. A percentagem de resultados negativos foi inferior à percentagem de resultados positivos, assim como foi também superior a percentagem de alunos com bom e muito bom. A aluna com necessidades educativas especiais obteve uma classificação positiva, coincidente com a média global da turma, 63%. Face a estes resultados, o jogo didático realizado na turma surtiu o efeito desejável.

As questões do jogo, como já mencionado, foram ao encontro dos objetivos do teste e, por consequência, ao encontro das questões do teste.

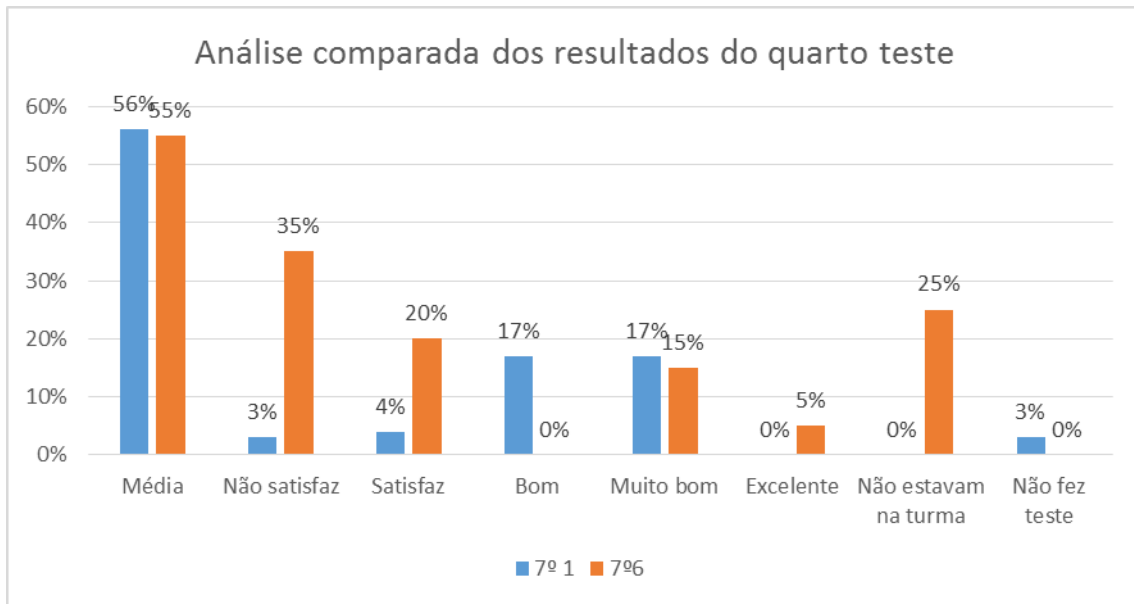
**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**



**Gráficos sete: Análise comparada dos resultados do terceiro teste.**

Neste teste, os resultados globais da turma do sétimo seis decresceram. Contudo, as percentagens entre as duas turmas é muito idêntica, porém, no patamar dos resultados muito bons, a percentagem de sucesso é superior no sétimo seis. Todavia, além deste resultado positivo, é de referir a existência de um outro resultado, que apesar de ser negativo, não é o pior resultado da turma do sétimo seis, é o caso da aluna com necessidades educativas especiais, que desceu a nota neste teste para 38% (Não satisfaz), contudo não é das piores classificações, sendo mesmo a negativa mais alta da turma.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**



**Gráfico oito: Análise comparada dos resultados do quarto teste.**

Neste teste, os resultados da turma do sétimo seis desceram bastante, sendo que foi o teste em que houve uma maior percentagem de negativas, contudo 50% dos resultados apurados foram positivos. Apesar se não existir nenhum resultado bom, houve 15% de resultados muito bons, 5% excelentes e 20% satisfatórios. Porventura se tivéssemos feito atividades de revisão os resultados podiam ser melhores, visto que este foi o teste em que os alunos atingiram piores resultados. Este teste contou ainda com uma grande quantidade de conteúdos, o que o tornou bastante extenso.

**Considerações finais**

Desta investigação concluí que a aplicabilidade do jogo didático não é recente, apesar de, ainda hoje, ter uma utilização reduzida nas nossas salas de aula, alegando os professores a falta de tempo e a dimensão dos programas curriculares como fator eliminatório para a prática dos jogos didáticos. Todavia, apesar do desfasamento que existe entre a carga horária disponível para as disciplinas de História e de Geografia e as extensões dos programas curriculares é pertinente referir que este recurso didático se assume como sendo multifacetado, podendo ser aplicado em diversos momentos didáticos ao longo da aula.

### **O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Pela minha experiência inferi que quando se recorre ao jogo como estratégia de desenvolvimento de conteúdos, este recurso torna-se maximamente rentabilizado por parte dos alunos, que de certa forma e de grosso modo aprendem através do ato de jogar, obrigando-os a descobrir e a interagirem. Daí concluí que o jogo funciona muito melhor como estratégia de desenvolvimento de conteúdos do que como estratégia de motivação ou de consolidação de conteúdos, na medida em que se torna uma estratégia mais ambiciosa e procura desenvolver nos alunos procedimentos superiores que quando utilizado como estratégia de motivação ou de consolidação. No que se refere aos momentos de avaliação que o jogo promove, estes são sistemáticos, quer para o professor, quer para o aluno quando se autoavalia, independentemente de estarmos num momento de motivação, de desenvolvimento de conteúdos ou de consolidação dos mesmos.

Verifiquei que é possível aprender a brincar, quando comparei os resultados obtidos entre as duas turmas de sétimo ano, uma turma que manteve um contacto direto com jogos didáticos ao longo do ano letivo, e outra turma que não teve qualquer experiência com estes recursos. Verifiquei que na turma que trabalhou com jogos didáticos, os resultados obtidos foram superiores aos da turma que não trabalhou com jogos, assim como também, quando na turma que trabalhou com os jogos, fizemos uma comparação entre a disciplina de História e as restantes, verificamos que a disciplina de História se encontra no grupo de disciplinas com mais sucesso.

Admitindo que os jogos didáticos se tornam mais estimulantes para as faixas etárias mais novas, não é possível dizer-se que os jovens adolescentes não os valorizam, nem lhes conferem validade, cabe sim ao professor procurar jogos e desafios que lhes sejam adequados.

Como experiências futuras, gostava de continuar a estudar a temática dos jogos didáticos, aplicando-os a outros contextos educativos diferentes aos que trabalhei durante o ano de estágio.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Referências bibliográfias**

AFONSO, I., MAIA, C., & RIBEIRO, C. P. (2013). *Ensinar História a todos! - Kits de Diferenciação Pedagógica*. Porto: Porto Editora.

ALBINO, J. (2013). *O recurso a jogos de edutainment no ensino do processador de texto, folha de cálculo e apresentações eletrónicas: Uma experiência com alunos do 9º ano de escolaridade, na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

AL-MUFTI, I., AMAGI, I., CARNEIRO, R., CHUNG, F., DELORS, J., GEREMEK, B., et al. (1996). *EDUCAÇÃO UM TESOURO A DESCOBRIR: Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre educação para o século XXI*. UNESCO/Edições ASA.

ALVES, E. (2013). *Jogos Sérios para Ensino de Engenharia de Software*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

AMARAL, C., ALVES, i., JESUS, E., & PINTO, M. H. (2012). *O trabalho de fontes na perspetiva da Educação Histórica*. Porto: Porto Editora.

ANGÉLICO, J. N. (2010). *Os jogos online nos serviços educativos dos museus: Um estudo para o museu regional de arqueologia D. Diogo de Sousa*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

ARAÚJO, D. M. (2005). *Um teorema sobre o Tangram*. Porto: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.

ARAUJO, G. (2013). *Jogo sério para aprendizagem da instabilidade de vertentes*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

*AVALIAÇÃO EXTERNA DAS ESCOLAS*. (s.d.). Obtido em 5 de Maio de 2014, de Inspeção - Geral de educação e ciência: [https://www.ige.min-edu.pt/upload/AEE\\_2013-Norte/AEE\\_2013\\_ES\\_Dr\\_Joaquim\\_Ferreira\\_Alves\\_R.pdf](https://www.ige.min-edu.pt/upload/AEE_2013-Norte/AEE_2013_ES_Dr_Joaquim_Ferreira_Alves_R.pdf)

BARREIRA, A., & MOREIRA, M. (2012). *Páginas da História*. ASA Edições.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Bartolomeu, M. L. (2000). *Material lúdico/didáticos na intervenção precoce: contributo para o estudo dos materiais existentes nas equipas de coordenação dos apoios educativos em Portugal Continental*. Porto: Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto.

Batista, R. J. (2008). *Role playing game: uma estratégia no contexto educacional*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

BORRALHO, M. L. (2005). MAGISTER LUDI O jogo no espaço fechado da sala de aula. *Revista da Faculdade de Letras — Línguas e Literaturas*, pp. 29-45.

BREDA, T. V., & PICANÇO, J. d. (2013). O uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem na geografia escolar. *Encontro de Geógrafos da América Latina*. Perú.

CACHINHO, H. (2000). Geografia escolar: orientação teórica e praxis didáctica. *Educação Geográfica*, pp. 67-90.

COELHO, J. F. (1934). *Jogos educativos*. Lisboa: Reformatório Central de Lisboa.

COSTA, R. C. (2006). *Caça ao tesouro e pesquisa na Web: uma atividade em ensino da química para o 9.º ano*. Porto: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.

CRUZ, J. L. (2012). *A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

CUNHA, P. J., NUNES, J. P., & RIBEIRO, A. I. (2013). *Metas Curriculares de História 7.º e 8.º ano do ensino básico*. Ministério da educação e ciência.

DAMÁSIO, A. (1944). *O erro de Descartes: emoção, razão e cérebro humano*. Mem Martins: Publicações Europa - América.

*Diário da República*. (7 de Janeiro de 2008). Obtido em 5 de Maio de 2014, de Decreto-Lei n.º 3/2008 de 7 de Janeiro: <http://dre.pt/pdf1s/2008/01/00400/0015400164.pdf>

*Diocese de Braga*. (s.d.). Obtido em 4 de Novembro de 2013, de <https://www.google.com/?hl=pt-PT#hl=pt-PT&q=quem+quer+ser+crist%C3%A3o+diocese+de+braga>

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

ELKONIN, D. B. (1998). *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes.

FERNANDES, N. B. (2012). *O uso de jogos didáticos para consolidação da gramática na aprendizagem da língua estrangeira*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Ferreira, A. M. (2012). *Geração procedimental de níveis de jogo com base no conceito de play-persona*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

FERREIRA, C. C., & SIMÕES, N. N. (1986). *A evolução do Pensamento Geográfico*. Lisboa: Gradiva - publicações, L. da.

FERREIRA, N. F. (2012). *Desenvolvimento de um jogo de simulação do sistema de produção Lean ferramentas: balanceamento da linha, VSM e SMED*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.

FERREIRA, P. E. (2013). *Os jogos educativos na aula de ELE para desenvolver a expressão oral*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

GAITE, M. d. (1995). Juegos y técnicas de simulación. In A. M. JIMÉNEZ, & M. d. GAITE, *Enseñar Geografía, de la teoría a la práctica* (pp. 79-105). SINTESIS.

GOMES, D. S. (2012). *Jogos Sérios para Lean Manufacturing: "Jogo: Método 5S"*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.

GOMES, E. P. (2012). *O jogo didático como estratégia de aferição, revisão e consolidação da aprendizagem no âmbito das Unidades Didáticas*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

GOUVEI, D. (2012). *Nostalgia Studio. A game engine for creating collaborative multi-player online graphic adventure games*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.

JUNQUEIRA, A. I. (2010). *Potencialidades educativas de jogos comerciais nas ciências naturais*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

KAMII, C. (1991). *Jogos em grupo na educação infantil*. Artmed.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

LEÃO, D. M. (107 de 1999). Paradigmas contemporâneos de educação: Escola Tradicional e Escola Construtivista. *Cadernos de pesquisa*, pp. 187-206.

MARQUES, A. S. (2010). *Psicopatia e Cooperação: uma aplicação da Teoria dos Jogos ao estudo do Comportamento Anti-social*. Porto: Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto.

MARTIN, M. C., DUDRA, R. M., & CORREIA, M. D. *Ensinar e aprender geografia utilizando jogos como recurso didático*.

MARTINS, G. V. (2003). *"Roleta Matemática": Um Módulo da aplicação "A Magia dos Números" para o ensino do mínimo múltiplo comum e máximo divisor comum*. Porto: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.

MENDES, D. J. (2011). *Modelação expedita de jogos digitais para dinamização de grupos*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

MESQUITA, J. (2013). *Question Shapes - O jogo didático como forma de estudo em assuntos e práticas específicas*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

MIRANDA, S. d. (2002). *No fascínio do jogo, a alegria de aprender*. Brasília.

OLIVEIRA, F. M. (1999). *O jogo da criança com síndrome de Down no contexto da família: um estudo exploratório*. Porto: Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade do Porto.

OLIVEIRA, J. G. (2012). *Desenvolvimento de recursos educativos para a área de Matemática em dispositivos móveis*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.

OLIVEIRA, R. C., GUERREIRO, M. A., & ZANON, D. A. (2008). Jogo didático Ludo Químico para o ensino da nomenclatura dos compostos orgânicos: projeto, produção, aplicação e avaliação. *Ciências & Cognição*, pp. 72-81.

PÁTRIS, C. P. (2008). *Jogos educativos multimédia: o caso do "Jogo das coisas"*: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

PEREIRA, A. L. (2013). *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. Porto: Faculdade de Letras do Porto.

PINTO, A. C. (2013). *Desenvolvimento de um jogo para jovens/adultos portadores de Síndrome de Down*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

(2007). *Programa componente de formação científica disciplina de Geografia*. Direcção-Geral de Formação Vocacional.

QUIVY, R. &. (1992). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.

REGO, Teresa Cristina. *Vygosttkt – uma perspetiva histórico- cultural da educação*. Petrópolis: Vozes, 2001

RIBEIRO, A. (2012). *Jogo Sério Colaborativo para o Ensino da Programação a Crianças*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

RIBEIRO, G. M. (2012). *O ensino da História*. Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos.

RIBEIRO, O. (2012). *O ensino da Geografia*. Porto: Porto Editora.

SANTOS, J. F. (2011). *As actividades de motivação*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

SANTOS, M. S. (2004). *Roleta dos Iões: Uma nova aplicação para o ensino da Química*. Porto: Faculdade de Ciências da Universidade do Porto.

SCHAWARZ, V. R. (2006). *Contribuições dos jogos educativos na qualidade do trabalho docente*. Porto Alegre: pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

SILVA, C. A. (2013). *O lúdico na aula de língua estrangeira: estratégia de motivação e aprendizagem*. Porto: Escola Superior de Educação do Porto.

SILVA, V. M. (2010). *A importância do jogo dramático nas aulas de língua*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

TAVARES, M. (2003). *Bem vindo à Ciência do Nosso Tempo!* Disponível em <http://cienciasdonossotempo.no.sapo.pt/decroly.htm>

VIGOTSKY, L. S. (2001). *Psicologia Pedagógica*. São Paulo: Martins Fontes.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Anexos**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Anexo 1. Publicações sobre o jogo nas diversas Faculdades da Universidade do Porto.**

<b>Ano da publicação</b>	<b>Instituição responsável</b>	<b>Título</b>	<b>Tipo de documento</b>
2014	FLUP	Os jogos educativos na aula de ELE para desenvolverem a expressão oral	Dissertação de mestrado.
2013	FLUP	A utilização do jogo como recurso de motivação e aprendizagem	Dissertação de mestrado.
	FEUP	Jogo sério para aprendizagem da instabilidade de vertentes	Dissertação de mestrado.
2013	FEUP	Question Shapes - O jogo didático como forma de estudo em assuntos e práticas específicas	Dissertação de mestrado.
2013	FEUP	Desenvolvimento de um jogo para jovens/adultos portadores de Síndrome de Dawn	Dissertação de mestrado.
2013	FEUP	Jogos sérios para Ensino de Engenharia de Software	Dissertação de mestrado.
2013	FEUP	O recurso a jogos de edutainment no ensino do processador de texto, folha de cálculo e apresentações eletrónicas: Uma experiência com alunos do 9º ano de escolaridade, na disciplina de Tecnologias da Informação e Comunicação	Dissertação de mestrado.
2012	FEUP	Jogo sério colaborativo para o ensino da programação a crianças	Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação
2012	FEUP	Geração procedimental de níveis de jogo com base no conceito de play-persona	Tese de mestrado integrado. Engenharia Informática e

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

			Computação
2012	FLUP	O uso de jogos didáticos para consolidação da gramática na aprendizagem da língua estrangeira	Dissertação de mestrado.
2012	FLUP	A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia	Dissertação de mestrado.
2011	FEUP	Modelação expedita de jogos digitais para dinamização de grupos	Tese de mestrado integrado. Engenharia Informática e Computação.
2011	FLUP	As atividades de motivação	Dissertação de mestrado.
2010	FEUP	Os jogos online nos serviços educativos de museus: Um estudo para o museu regional de arqueologia D. Diogo de Sousa	Tese de mestrado. Multimédia. Faculdade de Engenharia
2010	FEUP	Potencialidades educativas de jogos comerciais nas ciências naturais	Tese de mestrado. Multimédia.
2010	FPCEUP	Psicopatia e cooperação: uma aplicação da teoria dos jogos ao estudo do comportamento anti-social	Dissertação de mestrado.
2010	FLUP	A importância do jogo dramático nas aulas de língua	Dissertação de Mestrado
2008	FEUP	Role <i>playing game</i> : uma estratégia no contexto educacional	Tese de mestrado. Tecnologia Multimédia, perfil Engenharia.
2008	FEUP	Jogos educativos multimédia: o caso do "Jogo das Coisas"	Dissertação de mestrado.
2006	FCUP	Caça ao tesouro e pesquisa na Web: uma actividade em ensino da química	Dissertação de Mestrado

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

		para o 9.º ano	
2005	FCUP	Um teorema sobre o Tangram	Dissertação de Mestrado em Ensino da Matemática
2004	FCUP	Roleta dos Iões: Uma nova aplicação para o ensino da Química	Dissertação de Mestrado em Educação Multimédia
2003	FCUP	"Roleta Matemática": Um Módulo da aplicação "A Magia dos Números" para o ensino do mínimo múltiplo comum e máximo divisor comum	Dissertação de Mestrado em Educação Multimédia
2000	FPCEUP	Materiais lúdico/didáticos na intervenção precoce: contributo para o estudo dos materiais existentes nas equipas de coordenação dos apoios educativos em Portugal Continental	Dissertação de Mestrado
1999	FPCEUP	O jogo da criança com síndrome de Dawn no contexto da família: um estudo exploratório	Dissertação de Mestrado

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Anexo 2. Publicações sobre o jogo nas diversas Faculdades do Instituto Politécnico do Porto**


<b>Ano da publicação</b>	<b>Instituição responsável</b>	<b>Título</b>	<b>Tipo de documento</b>
2013	Escola Superior de Educação	O lúdico na aula de língua estrangeira: estratégia de motivação e aprendizagem	Dissertação de mestrado
2012	Instituto Superior de Engenharia do Porto	Desenvolvimento de um jogo de simulação do sistema de produção Lean ferramentas: balanceamento da linha, VSM e SMED	Dissertação de mestrado
2012	Instituto Superior de Engenharia do Porto	Desenvolvimento de recursos educativos para a área de Matemática em dispositivos móveis	Dissertação de mestrado
2012	Instituto Superior de Engenharia do Porto	Nostalgia Studio. A game engine for creating collaborative multiplayer online graphic adventure games	Dissertação de mestrado
2011	Instituto Superior de Engenharia do Porto	Jogos Sérios para Lean Manufacturing: “Jogo: Método 5S”	Dissertação de mestrado

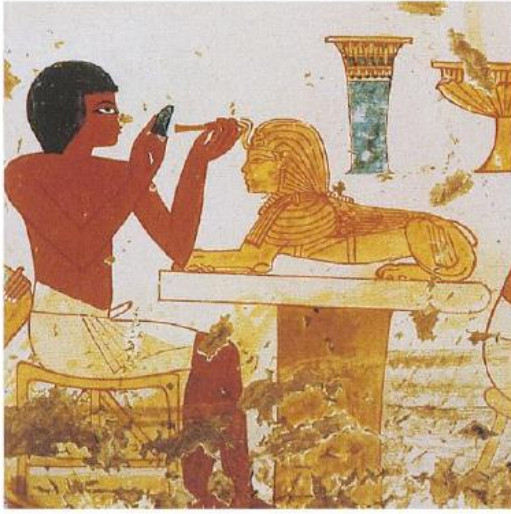
**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Adriana Seara Carvalho**

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**


**Anexo 3: Apresentação do tabuleiro de jogo Recorda o Egípto.**

<p>1 Monumento funerário onde se enterravam os mortos, construídos a partir de pedras colocadas ao alto e cobertos por uma pedra horizontal.</p>	<p>2 Pedra isolada enterrada verticalmente no solo. Estava associada ao culto da fertilidade.</p>	<p>3 Alinhamento em círculo de pedras enterradas verticalmente no solo. Relacionado com observação dos Astros.</p>	<p>4 Alinhamento vertical de pedras enterradas verticalmente no solo. Desconhece-se o significado.</p>
<p>25 O que é um Sarcófago?</p>			<p>5 Onde nasceram as primeiras cidades?</p>
<p>24 Como se chamava o Deus dos Mortos?</p>			<p>6 O desenvolvimento da agricultura possibilitou a sedentarização. Fica sem jogar uma vez.</p>
<p>23 Porque que a religião egípcia era politeísta?</p>			<p>7 Onde foi inventada a escrita?</p>
			<p>8 Menciona quatro exemplos de construções megalíticas.</p>
			<p>9 Que nome se dá ao primeiro tipo de escrita?</p>

<p>22 Identifica o tribunal onde era julgada a alma do morto</p>			<p>10 Identifica uma das vantagens que o rio Nilo apresentava para o Egípto.</p>
<p>21 O que era o papiro?</p>			<p>11 Refere a importância do Faraó para a sociedade Egípcia.</p>
<p>20 Quais as características climáticas do Egípto?</p>			<p>12 O túmulo do Faraó foi profanado. O Faraó lança uma maldição. Recua duas casas.</p>
<p>19 O que era pesado no tribunal de Osiris?</p>			<p>13 Encontre o tesouro de Tutankamon. Avança para a casa vinte.</p>
<p>18 Fica uma vez sem jogar</p>			<p>14 Qual é a função do Escriba?</p>
<p>17 Onde se localiza o Egípto?</p>	<p>16 Indica os três deuses mais importantes do Egípto.</p>	<p>15 Porque será que a sociedade egípcia é representada a partir de uma pirâmide?</p>	

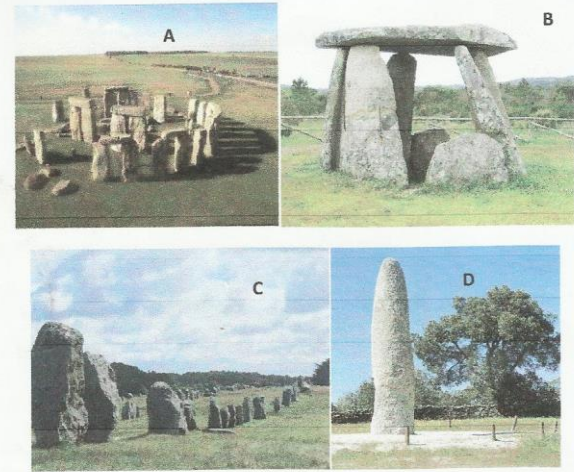
**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

**Anexo 4. Segundo teste de avaliação de História**



**Ficha de Avaliação Formativa**

**Grupo I**



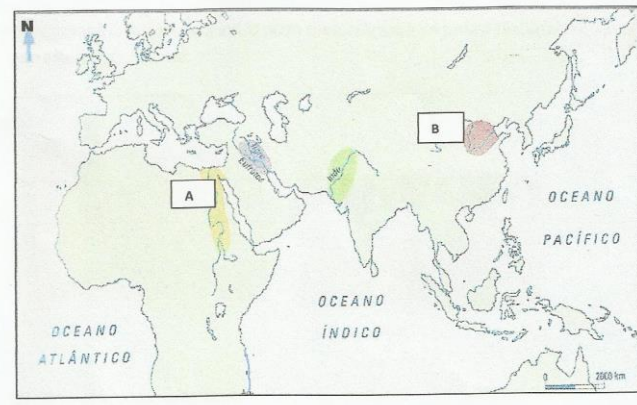
1- Observa com atenção as imagens anteriores. Elas reproduzem quatro monumentos megalíticos.

1.1- Escreve o significado da expressão sublinhada;

1.2- Identifica-os;

1.3- Refere as funções dos monumentos assinalados pelas letras A e B.

**Grupo II**



OCEANO ATLÂNTICO  
OCEANO ÍNDICO  
OCEANO PACÍFICO

7º ano – Ano letivo 2013/2014

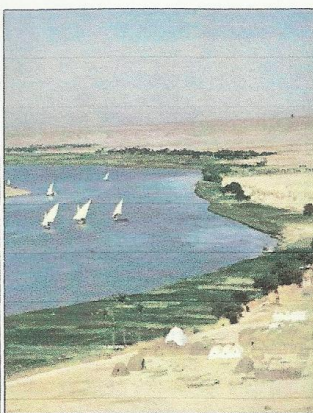
1

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

- 1- O mapa reproduzido na página anterior (e analisado nas aulas) mostra os cinco rios em cujas margens se desenvolveram as primeiras civilizações. Indica os rios assinalados pelas letras **A** e **B**.
- 2- Escreve o significado de "Revolução Urbana".

**Grupo III**

*Salvé tu, Nilo!  
Que te manifestas nesta  
terra  
E vens dar vida ao Egípto!  
Tu fazes viver todo o gado,  
Tu – inesgotável – dás de  
beber  
À Terra!  
Tu crias o trigo, fazes  
nascer  
O grão.  
Se paras a tua tarefa e  
o teu trabalho,  
Tudo o que existe cai  
Em inquietação (...)*



Adoração ao Nilo (adaptado)

Ilustração 6- O Rio Nilo

- 1- Heródoto, célebre historiador grego do século V a. C, escreveu: "**O Egípto é um dom do Nilo**". A partir do texto e da imagem acima reproduzidos, comenta essa afirmação.
- 2- Nas margens do Nilo, crescia uma importante planta: o papiro. Refere a sua utilidade.
- 3- Os egípcios foram considerados "**o povo mais religioso de toda a História**". Concordas com esta frase? Justifica.



Ilustração 7



Ilustração 8

- 4- Identifica as imagens anteriores.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

- 5- Na tua folha de teste, escreve de novo o texto seguinte, preenchendo os espaços com as palavras adequadas.  
Os egípcios colocavam os corpos dos seus mortos nos caixões com forma humana chamados \_\_\_\_\_. Mas antes disso, eles preservavam (conservavam) o corpo através de apuradas e demoradas técnicas que, no caso do \_\_\_\_\_, chegavam a demorar setenta dias. A esse processo, chamou-se \_\_\_\_\_. No Egito Antigo, todos, com exceção dos \_\_\_\_\_ e dos \_\_\_\_\_, eram mumificados.

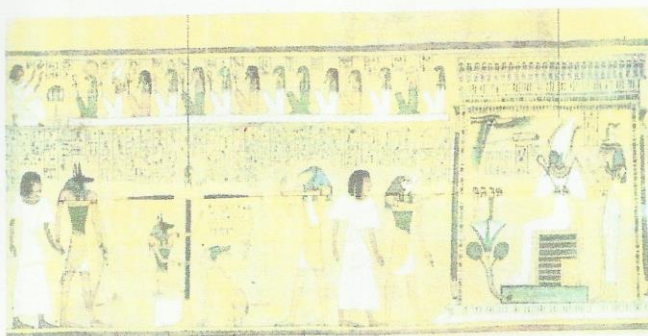


Ilustração9- Papiro reproduzindo o "Tribunal de Osiris" (ou "Julgamento dos Mortos").

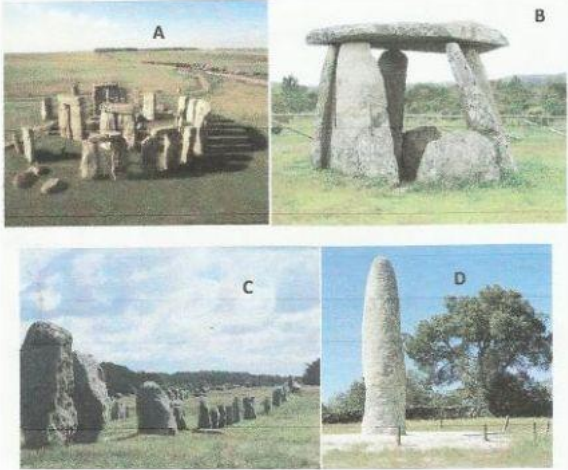
- 6- Como sabes, os egípcios acreditavam não só na imortalidade da alma, como do próprio corpo. A partir do que sabes sobre o "Julgamento dos Mortos", relaciona essa crença com a mumificação.
- 7- Relaciona a coluna da esquerda com a da direita.

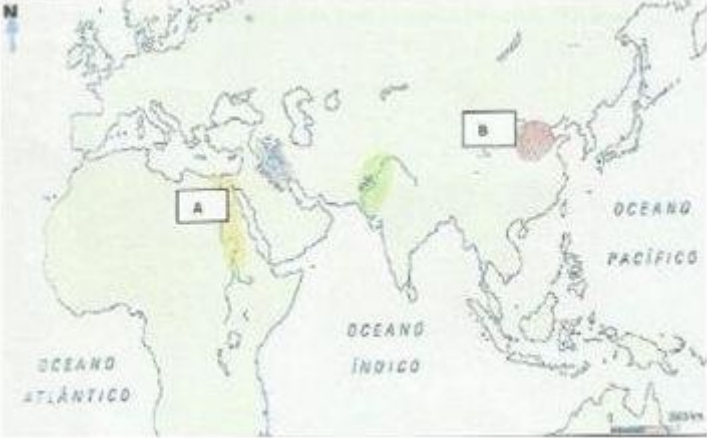
A- Narmer	1- Faraó cujo túmulo, descoberto em 1922, constitui o maior tesouro da História
B- Amenófis IV (Akhenaton)	2- Faraó que unificou o Egito
C- Tuntankamon	3- Faraó que obrigou os egípcios a adorarem apenas um deus: o sol (disco solar)

BOM TRABALHO!

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**


**Anexo 5: Relação entre as questões e desafios colocados no jogo e as questões enunciadas no teste de avaliação.**

Temática	Questões e desafios do jogo	Questões do teste
<p><u>Arte megalítica</u></p>	<p>Monumento funerário onde se enterravam os mortos, construídos a partir de pedras colocadas ao alto e cobertas por uma pedra horizontal.</p> <p>Pedra isolada enterrada verticalmente no solo. Estava associada ao culto da fertilidade.</p> <p>Alinhamento em círculo de pedras enterradas verticalmente no solo. Relacionado com a observação dos Astros.</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>1- Observa com atenção as imagens anteriores. Elas reproduzem</p>

	<p>Alinhamento em círculo de pedras enterradas verticalmente no solo. Desconhece-se o significado.</p> <p>Menciona quatro exemplos de construções megalíticas.</p>	<p>quatro <u>monumentos megalíticos</u>.</p> <p>1.1- Escreve o significado da expressão sublinhada;</p> <p>1.2- Identifica-os;</p> <p>1.3- Refere as funções dos monumentos assinalados pelas letras A e B</p>
<p><u>Revolução urbana</u></p>	<p>Onde nasceram as primeiras cidades?</p> <p>Onde foi inventada a escrita?</p> <p>Que nome se dá ao primeiro tipo de escrita?</p>	 <p>1- O mapa reproduzido na página anterior (e analisado nas aulas) mostra os cinco rios em cujas margens se desenvolve-</p>

		<p>ram as primeiras civilizações. Indica os rios assinalados pelas letras A e B.</p> <p>2- Escreve o significado de “Revolução Urbana”.</p>
--	--	---

<p><u>Egipto a grande civilização do Nilo</u></p>	<p>Indica uma das vantagens que o Rio Nilo apresenta para o Egipto.</p> <p>Refere a importância do Faraó para a sociedade egípcia.</p> <p>Qual é a função do Escriba?</p> <p>Por que razão é que a sociedade egípcia é representada a partir de uma pirâmide.</p> <p>Indica os três deuses mais importantes do Egipto.</p> <p>Onde se localiza o Egipto?</p>	<div data-bbox="1240 387 1727 772" data-label="Image"> <p>Salve tu, Nilo! Que te mantêste - estado sempre E vias dar vida ao Egipto! Tu fizes viver todo o povo Tu - indispensável - até de beber À Terra! Tu crias o trigo, fazes nascer O grão. Se pára a tua fonte e o teu trabalho, Tudo o que existe cai Em ruínação (...)</p> <p>Ação do Rio (desenho)</p> <p>Retrato 6: O Rio Nilo</p> </div> <p>1 – Heródoto, célebre historiador grego do século V a. C, escreveu: “O Egipto é um dom do Nilo”. A partir do texto e da imagem acima reproduzidos, comenta essa afirmação.</p> <p>2-Nas margens do Nilo, crescia uma importante planta: o papiro. Refere a sua utilidade.</p> <p>3-Os egípcios formam considerados “o povo mais religioso de toda a História”. Concordas com esta frase? Justifica.</p>
---	--	---

	<p>O que era pesado no tribunal de Osíris?</p> <p>Quais as características Climáticas do Egipto?</p> <p>O que era o papiro?</p> <p>Identifica o tribunal onde era julgada a alma dos mortos</p> <p>Porque que a religião egípcia era politeísta?</p>	 <p>Fotografia 7</p> <p>Fotografia 8</p>
--	--	---

	<p>Como se chamava o Deus dos Mortos?</p> <p>O que é um Sarcófago?</p>	<p>4-Identifica as imagens anteriores.</p> <p>5-Na tua folha de teste, escreve de novo o texto seguinte, preenchendo os espaços com as palavras adequadas.</p> <p>Os egípcios colocavam os corpos dos seus mortos nos caixões com forma humana chamados _____. Mas antes disso, eles preservaram (conservavam) o corpo através de apuradas técnicas que, no caso do _____, chegavam a demora setenta dias. A esse processo, chamou-se _____. No Egito Antigo, todos, com exceção dos _____ e dos _____, eram mumificados.</p>
--	--	---

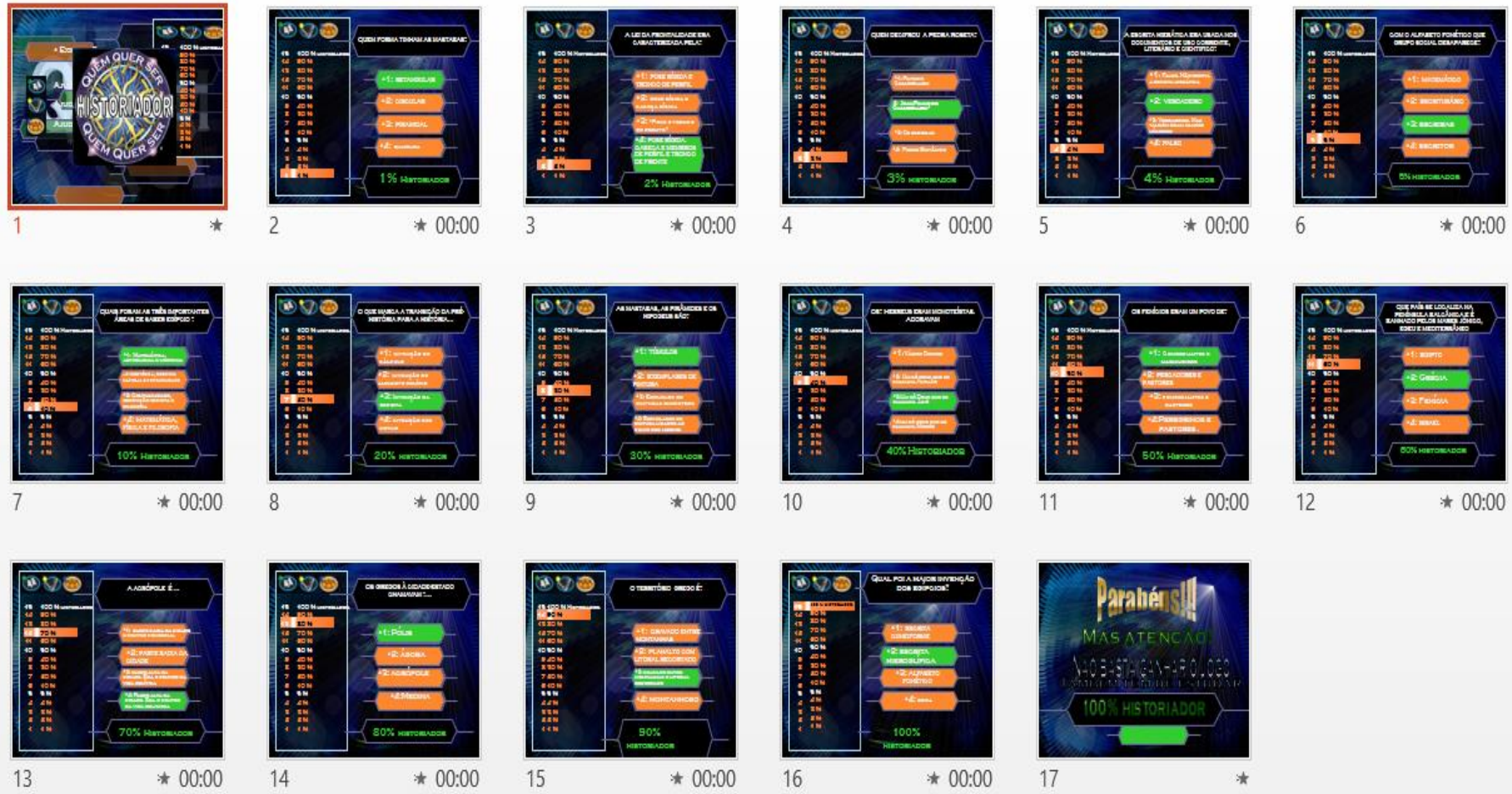


6-Como sabes, os egípcios acreditavam não só na imortalidade da alma, como do próprio corpo. A partir do que sabes sobre o “Julgamento dos mortos”, relaciona essa crença com a mumificação.


7- Relaciona a coluna de esquerda com a da direita.

A-Narmer	1-Faraó cujo túmulo, descoberto em 1922, constitui o maior tesouro da História.	
B- Amenófis IV (Akhenaton)	2-Faraó que unificou o Egipto.	
C- Tutan-kamon	3-Faraó que obrigou os egípcios a adorarem apenas um deus: o sol (disco solar).	

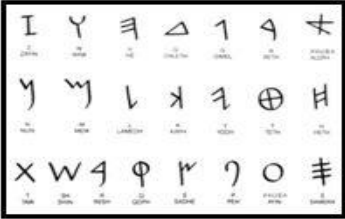
Anexo 6: Aspeto global do jogo “Quem quer ser Historiador”.




**Anexo 7: Relação entre as questões e desafios colocados no jogo e as questões enunciadas no teste de avaliação**

Temática	Questões do jogo	Questões do teste
<p>As letras e as ciências dos egípcios</p>	<p>Quem decifrou a Pedra Roseta?</p> <p>A escrita hierática era usada nos documentos de uso corrente, literário e científico?</p> <p>Com o alfabeto fonético que grupo social desaparece?</p> <p>Quais foram as três importantes áreas de saber egípcio?</p>	 <p>3-A descoberta da Pedra da Roseta, em 1779, foi fundamental para a descoberta do significado da escrita do Egito Antigo. Justifica.</p>

	<p>O que marca a transição do pré- história para a história...</p> <p>Qual foi a maior invenção dos egípcios?</p>	<p>Associa a coluna da esquerda à coluna da direita.</p> <table border="1" data-bbox="1173 762 1917 928"> <tr> <td>1-Ramsés II</td> <td>A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta</td> </tr> <tr> <td>2-Bíblia</td> <td>B- A principal cidade-estado da Grécia</td> </tr> <tr> <td>3-Moisés</td> <td>C- Túmulo egípcio</td> </tr> <tr> <td>4-Jean-François Champollion</td> <td>D- Famoso templo nas margens do rio Nilo</td> </tr> <tr> <td>5-Atenas</td> <td>E- Livro sagrado dos Hebreus</td> </tr> <tr> <td>6-Hipogeu</td> <td>F- Cidade-estado grega</td> </tr> <tr> <td>7-Abu-Simbel</td> <td>G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina</td> </tr> <tr> <td>8-Polis</td> <td>H- Um dos mais importantes faraós egípcios</td> </tr> </table>	1-Ramsés II	A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta	2-Bíblia	B- A principal cidade-estado da Grécia	3-Moisés	C- Túmulo egípcio	4-Jean-François Champollion	D- Famoso templo nas margens do rio Nilo	5-Atenas	E- Livro sagrado dos Hebreus	6-Hipogeu	F- Cidade-estado grega	7-Abu-Simbel	G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina	8-Polis	H- Um dos mais importantes faraós egípcios
1-Ramsés II	A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta																	
2-Bíblia	B- A principal cidade-estado da Grécia																	
3-Moisés	C- Túmulo egípcio																	
4-Jean-François Champollion	D- Famoso templo nas margens do rio Nilo																	
5-Atenas	E- Livro sagrado dos Hebreus																	
6-Hipogeu	F- Cidade-estado grega																	
7-Abu-Simbel	G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina																	
8-Polis	H- Um dos mais importantes faraós egípcios																	
<p>O contributo dos Hebreus – a religião monoteísta</p>	<p>Os Hebreus eram monoteístas. Adoravam...</p>	<p>Associa a coluna da esquerda à coluna da direita.</p> <table border="1" data-bbox="1173 1086 1834 1236"> <tr> <td>1-Ramsés II</td> <td>A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta</td> </tr> <tr> <td>2-Bíblia</td> <td>B- A principal cidade-estado da Grécia</td> </tr> <tr> <td>3-Moisés</td> <td>C- Túmulo egípcio</td> </tr> <tr> <td>4-Jean-François Champollion</td> <td>D- Famoso templo nas margens do rio Nilo</td> </tr> <tr> <td>5-Atenas</td> <td>E- Livro sagrado dos Hebreus</td> </tr> <tr> <td>6-Hipogeu</td> <td>F- Cidade-estado grega</td> </tr> <tr> <td>7-Abu-Simbel</td> <td>G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina</td> </tr> <tr> <td>8-Polis</td> <td>H- Um dos mais importantes faraós egípcios</td> </tr> </table>	1-Ramsés II	A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta	2-Bíblia	B- A principal cidade-estado da Grécia	3-Moisés	C- Túmulo egípcio	4-Jean-François Champollion	D- Famoso templo nas margens do rio Nilo	5-Atenas	E- Livro sagrado dos Hebreus	6-Hipogeu	F- Cidade-estado grega	7-Abu-Simbel	G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina	8-Polis	H- Um dos mais importantes faraós egípcios
1-Ramsés II	A- Descobriu o enigma da Pedra da Roseta																	
2-Bíblia	B- A principal cidade-estado da Grécia																	
3-Moisés	C- Túmulo egípcio																	
4-Jean-François Champollion	D- Famoso templo nas margens do rio Nilo																	
5-Atenas	E- Livro sagrado dos Hebreus																	
6-Hipogeu	F- Cidade-estado grega																	
7-Abu-Simbel	G- Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina																	
8-Polis	H- Um dos mais importantes faraós egípcios																	

Os Fenícios	Os fenícios eram um povo de...?	 <p>Ilustração 4 – Escrita fenícia (século XIII a.C)</p> <p>A imagem anterior reproduz a escrita fenícia.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1.1- Identifica-a;</li><li>1.2- Anota as razões que levaram os fenícios a criá-la;</li><li>1.3- Escreve três características dessa nova escrita.</li></ol>
-------------	---------------------------------	---

<p><b>Grécia</b></p> <p>As condições geográficas do Mundo Helénico no século V a.C.</p> <p>As cidades-estado</p>	<p>Que país se localiza na península balcânica e é banhado pelos mares jónico, egeu e mediterrâneo</p> <p>Acrópole é ...</p> <p>Os Gregos à cidade-estado chamavam?...</p>	 <p>Ilustração 5 – Mapa da Grécia Antiga</p> <p>1-Após observares o mapa acima reproduzido, situa geograficamente a Grécia.</p> <p><i>As comunicações terrestres entre as cidades eram geralmente más e as relações políticas piores ainda. Nenhuma abdicava do seu dialecto ou da sua especialidade. Quase todas perdiam grande quantidade de tempo e energia a discutir ou a lutar com as cidades vizinhas. Todas elas eram governadas pelos interesses próprios imediatos, e os interesses do país eram dominados pelos interesses da cidade.</i></p> <p>GRANT, Michel, POTTINGER, Don, "Os Gregos", Moraes Editores</p> <p>1- Como leste no texto anterior, a Grécia da Antiguidade não era uma nação unida, como a de hoje, mas sim um conjunto de cidades-estados.</p>
--	--	---

2.1- Relaciona as condições naturais da Grécia com a criação dessas cidades-estados;

2.2- Identifica os fatores que as separavam;

2.3- Indica os aspetos que as uniam.



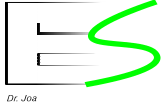
Ilustração 6 – Ágora da Atenas (reconstituição)

1- A imagem da página anterior reconstitui a “ágora” de Atenas. Escreve o significado desta palavra.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

**Anexo 8. Terceiro teste de avaliação**



Ministério da Educação

Cód: 401468



ÁREA DISCIPLINAR  
História

**Ficha de Avaliação Formativa**

**Grupo I**

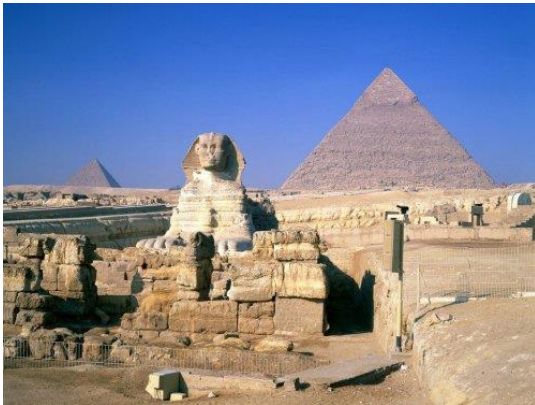


Ilustração 1- Planalto de Gizé, monumentos funerários

Ilustração 2- Pintura num túmulo egípcio

2- A Arquitetura egípcia (ilustração 1) atravessou os séculos e ainda hoje nos impressiona pela sua beleza e grandiosidade. Comenta a frase anterior.

Para responderes, considera as suas características e os tipos de monumentos e de túmulos que encontramos no Egito.

3- A “**Lei da Frontalidade**” é uma das características da extraordinária pintura egípcia (ilustração 2). Explica-a.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

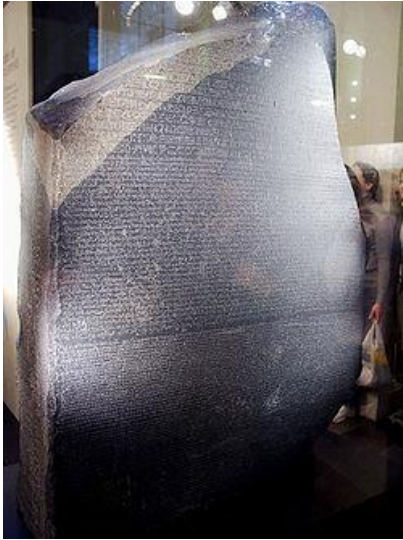


Ilustração 3- Pedra da Roseta, Museu Britânico (Londres)

3- A descoberta da Pedra da Roseta, em 1779, foi fundamental para a descoberta do significado da escrita do Egito Antigo. Justifica.

**Grupo II**



Ilustração 4 – Escrita fenícia (século XIII a.C)

- 1- A imagem anterior reproduz a escrita fenícia.
  - 1.4- Identifica-a;
  - 1.5- Anota as razões que levaram os fenícios a criá-la;
  - 1.6- Escreve três características dessa nova escrita.

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

**Grupo III**



Ilustração 5 – Mapa da Grécia Anti-

ga

4- Após observares o mapa acima reproduzido, situa geograficamente a Grécia.

***As comunicações terrestres entre as cidades eram geralmente más e as relações políticas piores ainda. Nenhuma abdicava do seu dialecto ou da sua especialidade. Quase todas perdiam grande quantidade de tempo e energia a discutir ou a lutar com as cidades vizinhas. Todas elas eram governadas pelos interesses próprios imediatos, e os interesses do país eram dominados pelos interesses da cidade.***

GRANT, Michel, POTTIN-

GER, Don, “Os Gregos”, Moraes Editores

5- Como leste no texto anterior, a Grécia da Antiguidade não era uma nação unida, como a de hoje, mas sim um conjunto de cidades-estados.

5.1- Relaciona as condições naturais da Grécia com a criação dessas cidades-estados;

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

5.2- Identifica os fatores que as separavam;

5.3- Indica os aspetos que as uniam.



Ilustração 6 – Ágora da Atenas (reconstituição)

6- A imagem da página anterior reconstitui a “ágora” de Atenas. Escreve o significado desta palavra.

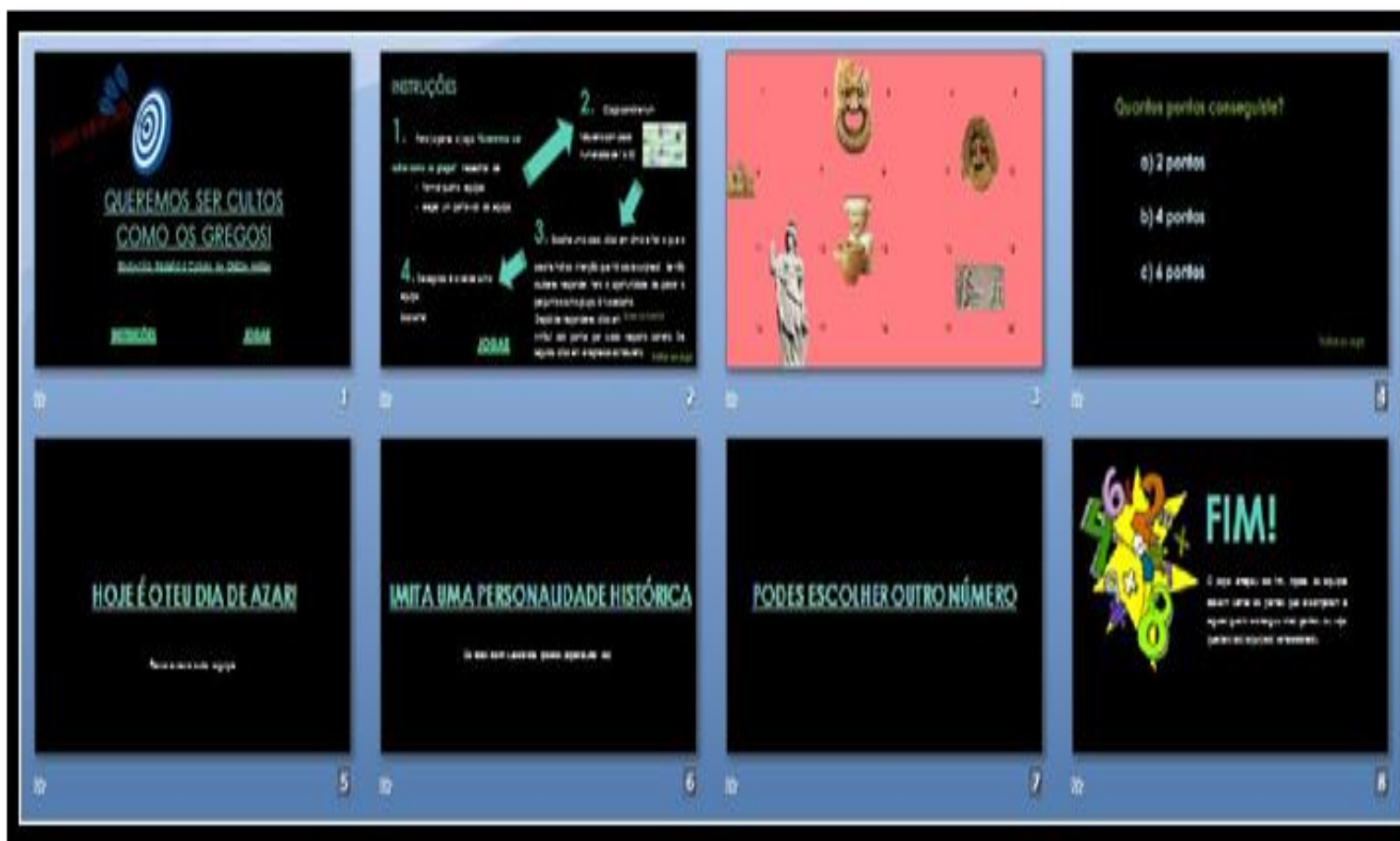
**7- Grupo IV**

1- Associa a coluna da esquerda à coluna da direita.

<b>1-Ramsés II</b>	<b>A-Descobriu o enigma da Pedra da Roseta</b>
<b>2-Bíblia</b>	<b>B-A principal cidade-estado da Grécia</b>
<b>3-Moisés</b>	<b>C-Túmulo egípcio</b>
<b>4-Jean-François Champollion</b>	<b>D-Famoso templo nas margens do rio Nilo</b>
<b>5-Atenas</b>	<b>E-Livro sagrado dos Hebreus</b>
<b>6-Hipogeu</b>	<b>F-Cidade-estado grega</b>
<b>7-Abu-Simbel</b>	<b>G-Segundo a tradição, conduziu os hebreus do Egipto até à Palestina</b>
<b>8-Polis</b>	<b>H-Um dos mais importantes faraós egípcios</b>

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

**Anexo 9: Aspeto global do jogo “Queremos ser inteligentes como os Gregos”**



**Ane10: Documento sintetizador entregue aos alunos após a aula do dia dezassete de fevereiro de 2014**

Faz corresponder os grupos sociais atenienses às suas características respetivas.

Cidadãos: <input type="radio"/>	<input type="radio"/> prisioneiros de guerra, utilizados na extração mineira e serviços domésticos.
Metecos: <input type="radio"/>	<input type="radio"/> homens livres, maiores de 18 anos, a quem estavam reservados os direitos políticos.
Escravos: <input type="radio"/>	<input type="radio"/> estrangeiros residentes em Atenas.

Escola Secundária Dr. Joaquim Gomes Ferreira Alves

**Vamos ser cultos como os Gregos**

Os gregos foram os inventores de dois géneros teatrais consagrados: a comédia e o(a)

Tragédia;  
 Romance;  
 Drama;  
 Teatro infantil.

Selece a religião grega é falso afirmar que:

A - Os gregos antigos eram monoteístas, ou seja, acreditavam na existência de apenas um deus.  
B - Os gregos antigos eram politeístas, ou seja, acreditavam na existência de vários deuses.  
C - Os gregos antigos faziam consultas aos deuses no oráculo de Delfos.  
D - Era homenagem aos deuses, principalmente a Zeus (deus dos deuses), os gregos criavam os Jogos Olímpicos.



The illustration depicts a scene from ancient Greece. On the left, there is a classical temple with a pediment and columns. In the center, a marketplace or forum is shown with several figures in traditional Greek attire. On the right, a large, ornate vase (amphora) is displayed, featuring a relief of a figure. The scene is set against a backdrop of a cityscape with more buildings.

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

A educação em Atenas (no manual páginas 72 e 73)

“Mente sã em corpo sã”

↓  
 Ideal da educação ateniense – Cidadãos com conhecimentos (mente) e com um corpo saudável, perfeito e atlético.

Até aos 7 anos	As crianças eram educadas pela mãe no Gineceu
Dos 7 aos 15 anos	<b>Rapazes:</b> iam para a Escola. Aprendam a ler, a escrever e a contar, a cantar, música, ginástica e a recitar os poemas de Homero. <b>Raparigas:</b> Continuavam em casa no Gineceu. Eram educadas para tratar da casa. Algumas sabiam ler e escrever. Casavam por volta dos catorze anos.
Rapazes dos 15 aos 18 anos	Aprofundavam a preparação física no ginásio. Desenvolviavam os conhecimentos de retórica, música e gramática.
Rapazes dos 18 aos 20 anos	Cumprem dois anos de serviço militar.
Aos 20 anos	Tomam-se cidadãos. Cidadãos – Homens livres com mais de vinte anos, filhos de pais atenienses. Eram os únicos a possuir terras e só eles tinham direitos políticos

Inovações culturais dos Gregos (no manual página 76)

“Só sei que nada sei” Sócrates (filósofo grego). A sua obra é conhecida através dos seus discípulos, como Platão. Sócrates não deixou os seus pensamentos escritos.

- ✓ Motivados pela vontade de saber e de compreender o Homem e o Mundo, Atenas torna-se um importante centro da **Filosofia**.
- ✓ Os Gregos deram um carácter científico à História. Heródoto (Historiador Grego) é considerado como sendo o pai da História
- ✓ Inspirados no Antigo Egipto, os Gregos desenvolvem a medicina, dando-lhe um cariz mais especializado, prático e ético. Estas características estão presentes no “Juramento do **Hipócrates**”:
  - o Hipócrates – Considerado o “Pai da Medicina”, descreveu, nas suas obras, doenças como a malária, a peste e a tuberculose. Defendeu que o médico tem de ser honesto e respeitador da vida humana, mantendo sigilo quanto aos casos dos pacientes.

**JURAMENTO DE HIPÓCRATES (resumo)**

*“Prometo que, ao entrar a arte de curar, me mostrarei sempre fiel aos preceitos de honestidade, de caridade e de ciência. Penetrando no interior dos seres, meu olhar será sóbrio, minha língua calará os segredos que me forem revelados, e que terei como preceito de honra. Nunca me servirei da profissão para corromper os costumes ou favorecer a crime.*

*Se eu cumprir esse juramento com fidelidade, por eu a minha vida e minha arte ter reputação entre os homens e para sempre. Se não me abster de infringi-lo, que me suceda o contrário.”*

**O jogo didático nas aulas de História e Geografia**

Mitologia (no manual página 74) teatro (página 76)

“O mito é o nada que é tudo” Fernando Pessoa



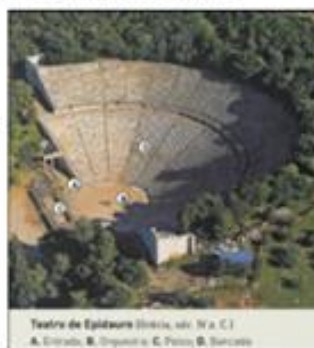
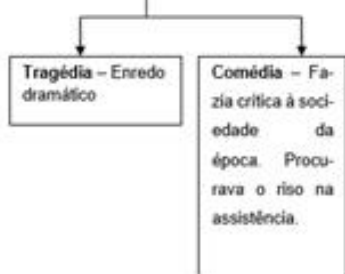
Explica a ideia de que a sociedade se organizava em torno dos mitos.

Os Gregos construíam templos para os deuses, faziam sacrifícios e organizavam festas.

O Teatro e os Jogos Olímpicos são exemplos de celebrações em homenagem aos deuses.

**TEATRO** – Teve a sua origem no culto a Dionísio, Deus do Vinho.

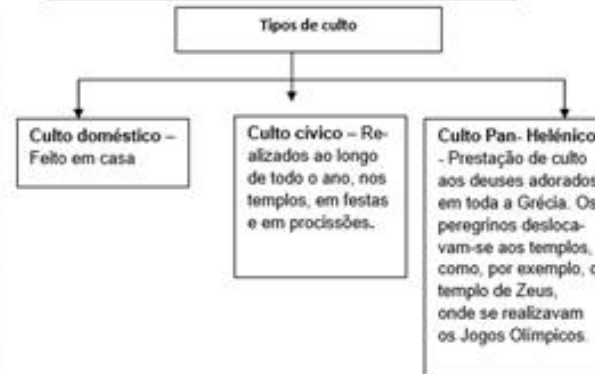
Existiam dois géneros teatrais



**JOGOS OLÍMPICOS** – Eram realizados em honra de Zeus (pai dos deuses).

- Duravam uma semana e eram realizados de quatro em quatro anos. Os vencedores eram coroados com uma coroa de oliveira.
- Durante os Jogos Olímpicos da Antiguidade eram proclamadas tréguas. As rivalidades eram postas de lado e a violação das tréguas era punida.
- As mulheres casadas não podiam assistir aos Jogos.

Os deuses gregos eram representados sob a forma humana, com os mesmos vícios e virtudes humanas, porém, tinham poderes e eram imortais.



O jogo didático nas aulas de História e Geografia

**Anexo 11: Cartões do primeiro bingo distribuídos aos alunos.**

Saldo migratório	Natalidade	Natalistas
Adulto	Saldo migratório positivo	Idosos
Políticas Anti Natalistas	Pirâmide etárias	Clandestinas
Êxodo Rural	Esperança média de vida	Saldo Natural

Cartão número um

Jovens	Legais	Anti natalista
Taxa de crescimento efetivo	Saldo migratório positivo	Mortalidade infantil
Saldo natural	Pirâmide etárias	Políticas demográficas
Êxodo Rural	Esperança média de vida	Saldo migratório negativo

Cartão número dois

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

Jovens	Pirâmide etária	Mortalidade
Adulto	Saldo migratório positivo	Saldo Migratório
Saldo natural	Legais	Clandestinas
Êxodo Rural	Esperança média de vida	Política do filho único

Cartão número três

**Anexo 13: Cartões do segundo bingo distribuídos aos alunos.**

Subúrbio	Baixa	Critério Quantitativo
Áreas industriais	Metrópole	Centro Urbano
Urbanização	Acessibilidade	Cidade

Cartão número um

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

Áreas funcionais	Centro de negócios Ou Baixa	Critério Quali- tativo
Subúrbios	Áreas industriais	Cidade
Bairro de lata	Acessibilidade	Função Cultu- ral

Cartão número dois

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

Critério Quantitativo	Centro urbano	Critério Quali- tativo
Metrópole	Áreas funcionais	Acessibilidade
Critério Socioeconómico	Subúrbio	Centro de ne- gócios ou Bai- xa

Cartão número três

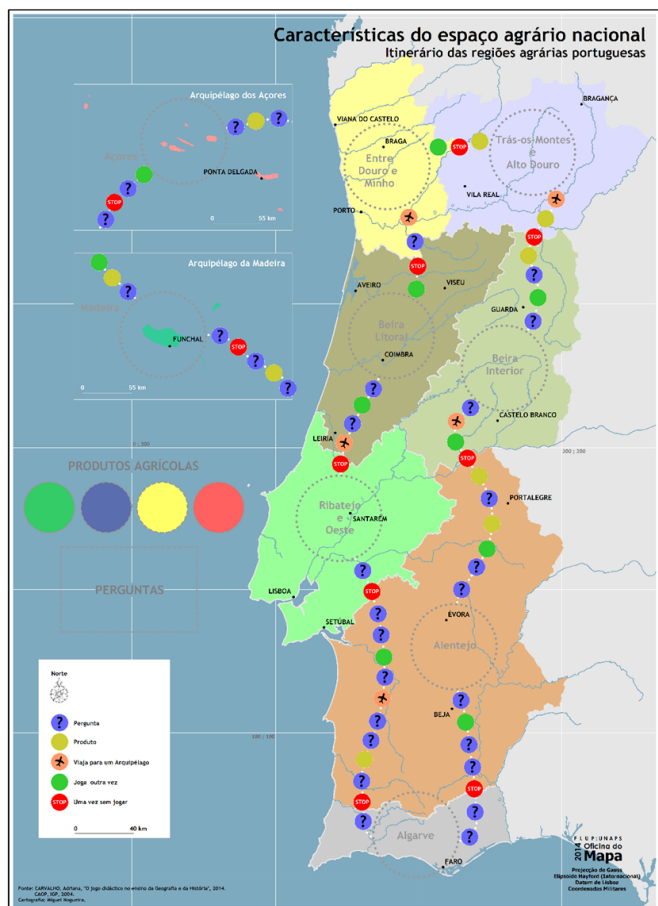
O jogo didático nas aulas de História e Geografia

Áreas industrias	Centro urbano	Critério Quali- tativo
Acessibilidade	Critério Qualitativo	Metrópole
Critério socioeconómico	Subúrbio	Urbanização

Cartão número quatro

O jogo didático nas aulas de História e Geografia

## Anexo 14: Materiais do jogo construído com os alunos de Geografia.



### Caracterização do espaço agrário nacional

Itinerário das regiões agrárias portuguesas

**Este jogo segue uma mecânica simples. Destina-se ao estudo da agricultura portuguesa e para jogar é necessário dividir turma em quatro equipas, cada uma com o seu respetivo porta-voz. Cada equipa usará uma marca de representação no tabuleiro. Para decidir quem joga primeiro, cada equipa lança o dado. Quem ficar com o número mais alto joga primeiro, e o jogo segue em sentido dos ponteiros do relógio.**

**Todas as equipas iniciam o jogo a partir do Porto, depois cada equipa segue o percurso que considerar conveniente;**

**Durante o jogo acontecem alguns desafios:**

- **Sempre que a equipa parar numa casa circular tracejada terá de colocar um artigo produzido na respetiva região agrária;**
  - **Se a equipa parar numa casa lilás com ponto de interrogação terá de responder a uma questão sobre a agricultura portuguesa;**
  - **Se a equipa parar numa casa dourada terá de colocar, na caixa circular, da respetiva região agrária, um produto agrícola se cultive na respetiva região;**
  - **Se a equipa parar na casa do avião terá de viajar até um dos arquipélagos;**
- **Se a equipa parar na casa verde tem a oportunidade de continuar a jogar;**
- **Se a equipa parar na casa de stop fica uma vez sem jogar.**

**O tempo de duração do jogo é decidido pela professora**

O jogo didático nas aulas de História e Geografia



O jogo didático nas aulas de História e Geografia



O jogo didático nas aulas de História e Geografia

<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Qual o tipo de propriedade predominante</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Como se defineo sistema de culturas relativamente à variedade das culturas</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Como se caracterizam as técnicas agrícolas adotadas</p>
<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Identifica um entrave físico ao desenvolvimento da agricultura</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Qual é o destinc da produção</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Como caracterizas o sistema de regadio desta região</p>
<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Caracteriza a população agrícola nacional</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>O que significa : sigla SAU</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Qual a periodicidade da realização do recenseamento agrícola nacional</p>
<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Qual o destino da produção efetuadas nas hortas familiares</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>O que entendes por culturas temporárias</p>	<p><b>PERGUNTA</b></p> <p>Que elementos constituem a SAU</p>

<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As propriedades agrícolas são predominantemente de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais.</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>Monocultura e Policultura</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As culturas são predominantemente de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais.</p>
<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>O clima - Invernos frios e ventos fortes e secos e Escarcas da primavera e secos e Invernos frios e ventos fortes e secos e Invernos frios e ventos fortes e secos.</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As culturas são predominantemente de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais.</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As culturas são predominantemente de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais.</p>
<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>Alta produtividade agrícola nacional</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>Superfície agrícola utilizada</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>Das áreas</p>
<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As culturas são predominantemente de pequena dimensão e pertencem a famílias locais. A maioria das propriedades agrícolas são de pequena dimensão e pertencem a famílias locais.</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>EX-FELICIA Intervalos que não excedem os 5 anos. São realizadas com ano (a mais) e os que não sendo intervalos</p>	<p><b>RESPOSTA</b></p> <p>As culturas permanentes e as culturas temporárias, as hortas familiares</p>