



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Ana Sofia Pinto Dantas

Os jogos didáticos como estratégia de ensino em Estudo do Meio e História e Geografia de Portugal



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Ana Sofia Pinto Dantas

Os jogos didáticos como estratégia de ensino em Estudo do Meio e História e Geografia de Portugal

Relatório de Estágio

Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal do 2º Ciclo do Ensino Básico

Trabalho efetuado sob a orientação da

Doutora Cristiana Martinha Maia Oliveira da Fonseca Costa Abay

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição-Não Comercial-Sem Derivações

CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Agradecimentos

Este relatório reflete o culminar de uma jornada que se revelou trabalhosa, mas muito gratificante. Durante o percurso percorrido, contei com o apoio de um conjunto de pessoas, às quais quero expressar os meus sinceros agradecimentos.

Gostaria de começar por agradecer à minha supervisora, a Doutora Cristiana Abay, pela sua disponibilidade, pelo incentivo e pelo auxílio prestado, tanto na elaboração deste relatório bem como, durante a realização do estágio. As opiniões e sugestões dadas pela professora foram uma ajuda preciosa durante este processo.

Agradeço também, às professoras orientadoras cooperantes do 1º ciclo do Ensino Básico e do 2º ciclo do Ensino Básico, a professora Sandra Terroso e a professora Paula Cruz, respetivamente. Obrigada pela disponibilidade em receberem-me e por todos os conhecimentos que partilharam comigo e que, sem dúvida, foram uma mais-valia para a minha formação.

Queria aproveitar este momento para agradecer aos meus pais, pela sua dedicação, pelo seu apoio incondicional, por acreditarem em mim e por incentivarem-me a seguir sempre os meus sonhos.

Deixo ainda, um agradecimento a toda a minha família, em especial à minha madrinha, que nunca duvidou de mim e às minhas avós Celeste e Luísa por todo o seu carinho. Por fim, agradeço às minhas amigas e às minhas colegas de mestrado, a Catarina e a Lara, pelo apoio em todos os momentos.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho

Os jogos didáticos como estratégia de ensino em Estudo do Meio e História e Geografia de Portugal

Resumo

O presente relatório resulta da realização da Prática de Ensino Supervisionada no 1º ciclo e no 2º ciclo do Ensino Básico. O tema escolhido foi “Os jogos didáticos como estratégia de ensino em Estudo do Meio e História e Geografia de Portugal” e com este estudo pretendeu-se compreender de que forma os jogos didáticos podem contribuir para a motivação dos alunos na aprendizagem destas duas disciplinas.

Os jogos didáticos são importantes no campo da educação, pois considera-se que num mundo em constante evolução torna-se imperativo que o ensino acompanhe essas mudanças. Tal compreende a adoção de estratégias, que cativem o interesse dos alunos demonstrando-lhes que é possível aprender de uma forma lúdica.

As atividades planificadas no 1º ciclo do Ensino Básico foram implementadas num colégio da Póvoa de Varzim, que se trata de um estabelecimento de ensino privado e cooperativo. Neste, esteve-se em contacto com uma turma de 1º ano, composta por vinte e um alunos. Já no 2º ciclo do Ensino Básico, o estágio ocorreu numa escola pública localizada na Trofa e o projeto foi desenvolvido numa turma do 5º ano, constituída por vinte e dois alunos e em duas turmas do 6º ano, em que uma turma tinha vinte e um alunos e a outra era formada por vinte e sete alunos.

Analisando os dados recolhidos através dos inquéritos aplicados e das tabelas de observação direta, conclui-se que os alunos do 1º ciclo do Ensino Básico e do 2º ciclo do Ensino Básico gostaram dos jogos propostos. Além disso, estes demonstraram ser um recurso que suscita o interesse e a motivação dos estudantes.

Palavras-chave: Estudo do Meio; História e Geografia de Portugal; Jogos Didáticos.

Didactic games as a teaching strategy in Environment Studies and History and Geography of Portugal

Abstract

The following report results from the realization of the Supervised Teaching Practice in the 1st cycle and 2nd cycle of Basic Education. The theme chosen was "Didactic games as a teaching strategy in Environment Studies and History and Geography of Portugal" and with this study it was intended to understand how didactic games can contribute to the motivation of students in learning these two subjects.

Didactic games are important in the education field because it is considered that in a world in constant evolution, it becomes imperative that teaching follow these changes. This includes the adoption of strategies that take the interest of students, demonstrating to them that it is possible to learn in a playful way.

The activities planned in the 1st cycle of Basic Education were implemented in a school in Póvoa de Varzim, which is a private and cooperative educational establishment. Here, I was in contact with a class of 1st year, composed by twenty one students. Regarding the 2nd cycle of Basic Education, the internship took place in a public school located in Trofa and the project was developed in a class of the 5th year, consisting of twenty two students and two classes of the 6th year, in which one class had twenty one students and the other one was formed by twenty seven students.

Analyzing the data collected through the applied surveys and the direct observation tables, it is concluded that the students of the 1st cycle and the 2nd cycle of Basic Education liked the proposed games. In addition, they have proved to be a resource that arouses the interest and motivation of students.

Key words: Didactic games; Environment Studies; History and Geography of Portugal.

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	v
Abstract	vi
Índice de Figuras	ix
Índice de Tabelas	xi
Índice de Anexos	xii
Introdução	1
Capítulo I- Contexto de Intervenção e de Investigação	4
1.1. Caracterização do Contexto Educativo- 1º ciclo do Ensino Básico	4
A. Escola	4
B. Turma	6
1.2. Caracterização do Contexto Educativo- 2º ciclo do Ensino Básico	8
A. Escola	8
B. Turmas	9
Capítulo II- Enquadramento Teórico	13
2.1. A História do Conceito de Jogo	13
2.2. Os Jogos Didáticos e o Ensino	15
2.2.1. O lúdico Versus O Ensino	15
2.2.2. O jogo na sala de aula	15
2.2.3. Vantagens e desvantagens do uso dos jogos como recurso no ensino	17
2.3. O uso das Tecnologia de Informação e Comunicação na aplicação dos jogos didáticos.	18
2.4. A pesquisa sobre jogos didáticos no ensino do Estudo do Meio e da História e Geografia	19
2.4.1. Os jogos didáticos no ensino do Estudo do Meio no 1º ciclo	19
2.4.2. Os jogos didáticos no ensino da História e Geografia de Portugal no 2º ciclo	21
Capítulo III- Metodologia de Investigação e Intervenção	25

3.1. Métodos e instrumentos de recolha de dados	26
3.3. Plano geral de intervenção	27
Capítulo IV- Implementação das atividades	30
4.1. Descrição das atividades implementadas no 1º ciclo do Ensino Básico	30
Capítulo V- Análise dos dados	57
5.1 Análise dos dados do 1º ciclo do Ensino Básico	57
5.1.1. Inquéritos do 1º ciclo do Ensino Básico	57
5.1.2. Tabela de Observação Direta do 1º ciclo do Ensino Básico	59
5.1.3. Ficha de trabalho (1º ciclo do Ensino Básico)	62
5.2. Análise dos dados do 2º ciclo do Ensino Básico	63
5.2.1. Inquéritos do 2º ciclo do Ensino Básico	63
5.2.2. Tabelas de Observação Direta do 2º ciclo do Ensino Básico	67
Capítulo VI- Conclusões finais, limitações e recomendações	73
Referências Bibliográficas	76
Anexos	79

Índice de Figuras

Figura 1- Localização do Grande Colégio da Póvoa de Varzim.....	6
Figura 2- Entrada do Grande Colégio da Póvoa de Varzim	6
Figura 3- Esboço da planta da sala do 1ºano.	7
Figura 4- Entrada da Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	8
Figura 5- Localização da Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	8
Figura 6- Esboço da planta da sala da turma 505	10
Figura 7- Esboço da planta da sala da turma 603.	11
Figura 8- Esboço da planta da sala da turma 607.	12
Figura 9- Etapas para a aplicação dos jogos em sala de aula.	16
Figura 10- Jogo “Quem sou eu?”	30
Figura 11- Desenhos realizados pelos alunos do 1º ano sobre a estação do ano que coincidia com o seu aniversário.....	31
Figura 12- Pictograma elaborado na sala de aula.	32
Figura 13- Jogo “Qual é a ordem certa?”	32
Figura 14- Jogo “Esta imagem representa que estado de tempo?”	33
Figura 15- Exemplos de questões do jogo “Será chuva, será vento?”	34
Figura 16- Atividade de construção da “Roda do tempo”	35
Figura 17- Atividade de construção do livro “As estações do ano”	36
Figura 18- Jogo “Que elementos caracterizam as estações do ano?”	36
Figura 19- Diagrama de Venn realizado na sala de aula.....	38
Figura 20- Exemplos de questões do jogo “Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?”	39
Figura 21- Exemplos de afirmações do jogo “Verdadeiro ou Falso”	39
Figura 22- Exemplos de questões do jogo “A máquina do Tempo”	41
Figura 23- Construção do calendário circular.....	42
Figura 24- Exemplos de questões do jogo “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”	43
Figura 25- Alunos realizam as atividades do livro “O meu livro sobre o tempo”	43
Figura 26- Alunos realizam o jogo “Organiza as frases”	46
Figura 27- Exemplos de questões do jogo “Verdadeiro ou Falso”	48

Figura 28- Exemplos dos textos do jogo “Palavra ausente”	49
Figura 29- Jogo “Pensa rápido”	50
Figura 30- Exemplos de questões do jogo “Verdadeiro ou Falso”	51

Índice de Tabelas

Tabela 1- Apresentação dos instrumentos de recolha de informação e dos seus objetivos.....	27
Tabela 2- Esquema do plano geral de intervenção.....	28
Tabela 3- Respostas dos alunos do 1ºano aos inquéritos aplicados nas diferentes sessões.....	58
Tabela 4- Resultados observados nos diferentes jogos realizados no 1º ciclo do Ensino Básico...59	
Tabela 5- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma 603.	67
Tabela 6- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma do 607.	70
Tabela 7- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma 505.	71

Índice de Anexos

Anexo 1- Ficha de Trabalho sobre “As estações do ano” (1º ciclo).	79
Anexo 2- Inquérito sobre os jogos realizados na 1ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).	80
Anexo 3- Inquérito sobre os jogos realizados na 2ª sessão/Primeira parte (1º ciclo do Ensino Básico).	81
Anexo 4- Inquérito sobre os jogos realizados na 2ª sessão/ Segunda parte (1º ciclo do Ensino Básico).	82
Anexo 5- Inquérito sobre os jogos realizados na 3ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).	83
Anexo 6- Inquérito sobre o jogo realizado na 4ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).	84
Anexo 7- Ficha de trabalho (1º ciclo do Ensino Básico).	85
Anexo 8- Inquérito sobre o jogo realizado na 5ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).	86
Anexo 9- Ficha com os jogos: anagrama e crucigrama. (1ª sessão/ Turma 603)	87
Anexo 10- Tabela sobre os “Mecanismos de repressão do Estado Novo” (3ª sessão / Turma 603). 88	
Anexo 11- Esquema (3ª sessão / Turma 603).	88
Anexo 12- Jogo “Sopa de letras” (3ª sessão/ Turma 603).	89
Anexo 13- Guião de exploração do vídeo “Guerra Colonial” (5ª sessão/Turma 603).	90
Anexo 14- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 603/ 2º ciclo do Ensino Básico).	91
Anexo 15- Jogo “Sopa de letras” (1ª sessão/ Turma 607).	92
Anexo 16- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 607 / 2º ciclo do Ensino Básico).	93
Anexo 17- Jogo “Crucigrama” (1ª sessão/Turma 505)	94
Anexo 18- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 505/ 2º ciclo do Ensino Básico).	95

Introdução

O presente relatório pretende descrever as atividades do Projeto de Intervenção Pedagógica, desenvolvidas no estágio efetuado no 1º ciclo e no 2º ciclo do Ensino Básico, no âmbito da Unidade Curricular de Prática do Ensino Supervisionada, inserida no plano de estudos do 2º ano do Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2º Ciclo do Ensino Básico, do ano letivo 2021/2022. O tema eleito para investigação foi “Os jogos didáticos como estratégia de ensino em Estudo do Meio e História e Geografia de Portugal”.

A seleção da temática mencionada relaciona-se com a minha perceção da necessidade de diversificar e tornar mais apelativo o processo de ensino-aprendizagem. Num mundo em constante mudança, torna-se crucial que o ensino acompanhe estes novos tempos. Como tal, os professores devem apostar em técnicas inovadoras e criativas de aprendizagem, com o intuito de auxiliar os alunos na consolidação de conhecimentos. Neste sentido, os jogos didáticos encaixam-se neste requisito, uma vez que transportam o lúdico para o contexto escolar, permitindo aos alunos adquirirem e solidificarem aprendizagens de uma forma leve e descontraída.

Relativamente à utilização dos jogos didáticos no 1º ciclo do Ensino Básico, o conhecimento do plano de turma do 1ºano teve um papel preponderante na seleção deste tópico, visto que este tinha como objetivo a aprendizagem de conteúdos matemáticos através da utilização de jogos. Ainda no contexto do 1º ciclo, foram elaborados jogos na sequência do conteúdo *Os aspetos físicos do meio local*, presente na “Unidade 2- Ontem, hoje e amanhã”, inserida na disciplina de Estudo do Meio.

No que se refere ao 2º ciclo do Ensino Básico foram implementados jogos didáticos na disciplina de História e Geografia de Portugal. Estes tinham como objetivo trabalhar os seguintes temas: “Portugal nos séculos XIII e XIV”-5º ano, “O Estado Novo (1933-1974)” - 6º ano e “O 25 de Abril de 1974 e o Regime Democrático”-6º ano. Considera-se que os jogos enquadraram-se igualmente bem neste ciclo, visto que os alunos demonstraram interesse e vontade em participar nas atividades propostas.

A implementação do projeto de intervenção pressupôs o estabelecimento de objetivos gerais e específicos, que se pretendiam alcançar. No que diz respeito aos objetivos gerais, evidencia-se essencialmente um, que era avaliar de que forma a utilização de jogos didáticos contribui para a motivação dos alunos.

Por outro lado, como objetivos específicos tencionou-se analisar o modo como o uso de jogos didáticos se configura como uma estratégia didática relevante para o ensino de conteúdos específicos de 1.º e 2.º ciclos do ensino básico e avaliar a pertinência do uso de TIC na aplicação de jogos didáticos.

No decorrer deste estudo, considerando os objetivos elencados, elaboraram-se as seguintes questões-investigação:

- De que modo a utilização dos jogos didáticos contribui para a motivação dos alunos na aprendizagem de conteúdos relacionados com o Estudo do Meio e com a História e Geografia de Portugal?
- Que importância desempenham as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na aplicação de jogos didáticos?

As atividades planificadas para o 1º ciclo foram implementadas no Grande Colégio da Póvoa de Varzim, que se caracteriza por ser um estabelecimento de ensino particular e cooperativo que incorpora um complexo colegial juntamente com o Colégio Jardim das Cores e o Colégio de Amorim. A intervenção pedagógica foi desenvolvida numa turma do 1º ano, composta por vinte e um alunos, sendo doze do sexo masculino e nove do sexo feminino, com idades compreendidas entre os cinco e os sete anos. O estágio neste ciclo iniciou-se em Outubro de 2021 e terminou em meados de Janeiro de 2022.

Relativamente ao estágio no 2º ciclo, este não foi desenvolvido no Colégio de Amorim como inicialmente estava previsto, uma vez que o horário das aulas na Universidade sobreponha-se ao horário das aulas da professora orientadora cooperante. Neste sentido trocou-se de agrupamento e o estágio decorreu na Escola EB2/3 Professor Napoleão Sousa Marques. A prática supervisionada ocorreu em três turmas diferentes: uma turma de quinto ano e duas turmas do sexto ano. Tal justificou-se pelo facto de a professora orientadora cooperante achar pertinente a intervenção em diferentes turmas. Além disso, esta solução era a mais adequada, tendo em conta, o horário da professora. Assim, no 6º ano, lecionou-se na turma 603 que era composta por vinte e um alunos e na turma 607 que era constituída por vinte e sete alunos. Já no 5º ano estagiou-se numa turma com vinte e dois alunos. O referido estágio começou em Fevereiro de 2022 e foi concluído em Junho de 2022.

Este documento encontra-se dividido em seis capítulos, a nomear: o Capítulo I- Contexto de Intervenção e de Investigação, em que é realizada a caracterização do contexto educativo tanto do 1º ciclo como do 2º ciclo do Ensino Básico; o Capítulo II- Enquadramento teórico, onde é feita a revisão da literatura sobre o tema dos jogos didáticos; o Capítulo III- Metodologia de Investigação e Intervenção, em que é exposto o modelo adotado no decorrer desta investigação, bem como, são identificados os

instrumentos utilizados para a recolha de dados; Capítulo IV- Implementação das atividades, dedicado à descrição minuciosa das atividades desenvolvidas nos diferentes ciclos; Capítulo V- Análise dos dados, em que previamente é apresentado um levantamento dos dados obtidos e posteriormente, procede-se à análise dessas mesmas informações e o Capítulo VI- Conclusões finais, limitações e recomendações, onde é realizada uma breve reflexão sobre todo o processo de estágio, mas também, são expostas as limitações encontradas e são produzidas algumas recomendações. Por fim, surgem as referências bibliográficas com todos os artigos, livros e documentos oficiais consultados no decorrer da elaboração desta pesquisa.

Capítulo I- Contexto de Intervenção e de Investigação

Este primeiro capítulo tem como finalidade apresentar os contextos educativos onde ocorreu o estágio. Assim, relativamente ao 1º ciclo do Ensino Básico, o estágio foi desenvolvido no Grande Colégio da Póvoa de Varzim e as atividades planificadas foram implementadas numa turma de 1º ano.

No que concerne ao 2º ciclo do Ensino Básico, embora estivesse previsto que o estágio fosse realizado no Colégio de Amorim, que pertence ao núcleo do Grande Colégio, tal não foi possível devido à incompatibilidade de horários, o que originou uma troca de escola. Assim, o estágio neste ciclo decorreu na Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques, na Trofa. A professora orientadora cooperante de História e Geografia de Portugal aconselhou que a prática supervisionada fosse desenvolvida em três turmas distintas, nomeadamente: na turma 505; na turma 603 e na turma 607. Deste modo, foi possível experienciar os dois anos de escolaridade que integram o 2º ciclo do Ensino Básico. Além disso, esta opção revelou-se mais adequada para a professora orientadora cooperante, no sentido que conseguiu mais facilmente conciliar as suas planificações com as intervenções realizadas no âmbito do Projeto.

1.1. Caracterização do Contexto Educativo- 1º ciclo do Ensino Básico

A. Escola

O Grande Colégio localiza-se na Póvoa de Varzim, no distrito do Porto (figuras 1 e 2). Este é um estabelecimento de ensino privado e cooperativo, que iniciou funções no ano letivo de 2001/2002 e oferece as valências de Creche, Jardim de Infância, 1º Ciclo do Ensino Básico e ATL.

O Grande Colégio integra um Complexo Colegial juntamente com o Colégio Jardim das Cores (em Vila do Conde) e Colégio de Amorim (na Póvoa de Varzim). O seu horário de funcionamento letivo é das 9:00 h às 17:00, sendo que existe um horário de prolongamento das 7:45 às 9:00 e das 17:00 às 19:30. O horário de prolongamento surge como uma medida de apoio às famílias, e durante este período os alunos realizam atividades lúdicas como pintura e modelagem, jogos tradicionais, torneios desportivos e cantigas de roda.

A instituição em questão reconhece a importância da formação para a vida futura dos alunos e por isso, veicula a missão de ensinar a ser, ensinar a crescer e ensinar a viver. A ação do colégio encontra-

se pautada por valores como: ética e responsabilidade social; dinamismo; inovação; igualdade; qualidade; rigor; flexibilidade; criatividade; transparência; proatividade; cooperação e solidariedade.

O colégio disponibiliza atividades extracurriculares nas diversas áreas: artística (Ballet clássico, Hip-Hop, Piano, Guitarra clássica, Teatro, Yoga, Violino e Flauta transversal); desportiva (Futebol, Judo, Xadrez, Natação, Indoor padel, Ténis e Karaté), cultural (Mandarim) e científica (A Horticozinha Mágica; Aloha Mental Arithmetic e The Inventors), bem como catequese.

Este estabelecimento de ensino apresenta os seguintes projetos em desenvolvimento, “Artes no Colégio”; “Biblioteca Escolar”; “Protocolo Cambridge School”; “Olimpíadas de Matemática”; “Projetos Interciclos”; “Projeto Juntos Positivamente”; “Aulas Digitais com a Escola Virtual” e “Projeto 3,2,1.... Experimenta”.

O Grande Colégio caracteriza-se por ser um espaço moderno, amplo e muito bem iluminado, sendo que todas as salas recebem luz natural. O edifício é constituído por quatro pisos, divididos da seguinte forma:

- ✓ Piso -1: Salão Nobre, Balneários, Lavandaria, Dormitório, Biblioteca, Parque de Jogos coberto, Papelaria, Arrecadações, Gabinete Médico;

- ✓ Piso 0: Serviços Administrativos, Gabinete da Direção, Gabinete de Atendimento, Gabinete de Serviço de Psicologia e Orientação, Reprografia, Sanitários, Sala de Professores, Sala de Educadores, Polivalente, Recreio, Campos de jogos, Salas de Jardim de Infância, Refeitórios, Cozinha, Bar, Arrecadações, Serviços Administrativos, Gabinete de Atendimento, Sanitários, Polivalente, Recreio, Salas de Creche, Refeitório e Posto de Primeiros Socorros;

- ✓ Piso 1: Salas de aula (nomeadamente do 1º ano, do 2º ano e do 3º ano), Salas de Jardim de Infância, Casas de Banho, Salas de Apoio, Sala de Música, Sala de Artes, Laboratório de Ciências Experimentais, Sala de Dança;

- ✓ Piso 2: Salas de aula (destinadas ao 4º ano), Ginásio, Casas de Banho, Salas de Apoio, Sala de Informática.

Os equipamentos que o colégio dispõe são variados e podem ser utilizados pelos docentes durante a leção. Neste sentido destacam-se: quadros interativos, televisões, vídeos, DVDs, máquinas de filmar, máquinas fotográficas, mapas, cartazes temáticos, caixa métrica, computadores, computador portátil, projetor multimédia e ecrã, *scanner*, impressoras, fotocopiadoras, jogos lúdico-didáticos e

material referente aos laboratórios de Ciências Experimentais, de Artes Visuais, Expressão Físico-Motora e Educação Musical.

As idades dos alunos que frequentam o Grande Colégio situavam-se entre os 4 meses e os 3 anos na Creche, no Pré-Escolar entre os 3 e os 5 anos e no 1.º CEB e ATL entre os 5 e os 10 anos. Maioritariamente, os alunos eram de nacionalidade portuguesa, contudo, têm vindo a aumentar o número inscritos de outras nacionalidades no colégio, nomeadamente de nacionalidade Chinesa.

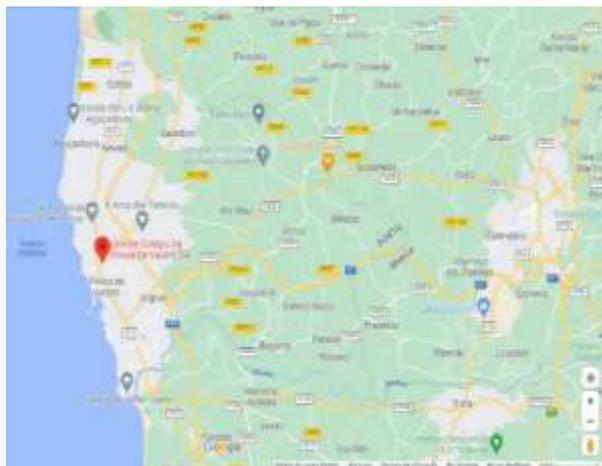


Figura 1- Localização do Grande Colégio da Póvoa de Varzim. Fonte: Google Maps.



Figura 2- Entrada do Grande Colégio da Póvoa de Varzim. Fonte: <https://www.grandecolegiopv.com/>

B. Turma

A intervenção pedagógica supervisionada foi desenvolvida numa turma do 1º ano, à qual a professora orientadora cooperante atribuiu o nome de “Sabemania”. O grupo era constituído por vinte e um alunos, sendo doze do sexo masculino e nove do sexo feminino, com idades compreendidas entre os cinco e os sete anos.

Os alunos desta turma eram todos de nacionalidade portuguesa e apresentavam uma preferência pela disciplina de Matemática, seguida de Português. Alguns alunos frequentavam as atividades extracurriculares propostas pelo Colégio, contando-se três alunos na natação, três alunos no *street dance* e um aluno no piano.

As informações que serviram de base para a caracterização do estabelecimento de ensino, foram retiradas do *site* oficial do Grande Colégio. <https://www.grandecolegiopv.com/>

Relativamente ao local de residência predominavam três concelhos, sendo eles: a Póvoa de Varzim, Vila do Conde e Esposende. A função de encarregado de educação era maioritariamente desempenhada pelas mães. Na sua maioria, os alunos viviam com ambos os pais formando um agregado familiar de quatro elementos. As idades dos progenitores situavam-se entre os 32 e os 45 anos e a maior parte detinha o grau académico de Licenciatura, seguindo-se o nível de Ensino Secundário. No geral, os pais eram trabalhadores por conta de outrem possuindo atividades profissionais diversas como médicos, engenheiros e professores.

No ano letivo 2021/2022, o plano da turma do 1º ano focava-se no tema da “Legomania” associado à abordagem de conteúdos matemáticos utilizando-se como recurso o jogo. Os principais objetivos deste plano eram desenvolver a motricidade (através do movimentos das mãos e dos dedos no manuseamento das peças dos jogos); as habilidades matemáticas (a utilização dos blocos que permitem exercitar o raciocínio lógico-matemático); a cognição (utilizada para criar objetos com os blocos de montar, e também essencial para a resolução de problemas, planeamento e organização) e por fim, a criatividade (quando o aluno é incentivado a pensar, imaginar ou criar). Este plano de turma era orientado pela pedagogia construtivista da aprendizagem, tendo como intuito que os alunos participem ativamente na construção do seu conhecimento e no processo de ensino-aprendizagem.

Na sala de aula era possível observar-se: um quadro de giz; as mesas dos alunos; a secretária da professora; um computador ligado a um projetor; um quadro interativo; dois armários onde são guardadas as capas e os materiais de escrita dos discentes e um armário com o material da professora. Além disso, existiam quatro mesas por fila alinhadas e dispostas na horizontal de frente para os quadros e para a secretária da professora. De mencionar que, os alunos encontravam-se sentados a pares, excetuando três casos de alunos que estavam sozinhos. A organização da sala pode ser visualizada no seguinte esboço (figura 3):

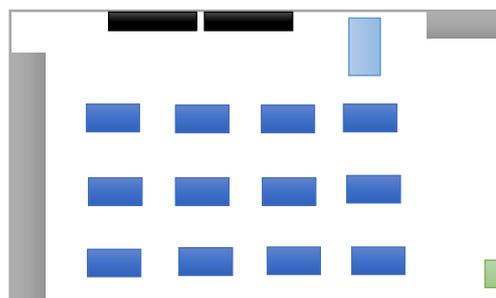


Figura 3- Esboço da planta da sala do 1º ano. Elaboração própria.

A disposição da sala era alterada consoante a atividade que a professora titular de turma pretendia realizar, por exemplo, na assembleia de turma, as duas mesas da frente, que ficavam do lado da porta de entrada, eram afastadas para que os alunos pudessem sentar-se no chão juntamente com a docente e as duas assistentes operacionais.

As paredes da sala encontravam-se revestidas por inúmeros recursos, desde desenhos do ábaco a representar os números do 1 ao 10; o abecedário; o nome dos alunos e da professora titular de turma e figuras de bolos com os aniversários tanto dos alunos, como da professora e das auxiliares educativas. Além disso, na sala existiam cinco *placards* associados às cinco disciplinas: Expressões, Estudo do Meio, Português, Matemática e ainda, Educação Literária. Cada *placard* continha atividades alusivas às matérias lecionadas nas diferentes disciplinas. A decoração da sala de aula, bem como, a existência de quatro grandes janelas tornavam o espaço muito acolhedor, confortável e luminoso.

1.2. Caracterização do Contexto Educativo- 2º ciclo do Ensino Básico

A. Escola

A Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques teve origem no ano de 1973, na freguesia de S. Martinho de Bougado (figura 4 e 5), concelho de Santo Tirso, em pavilhões pré-fabricados. Inicialmente, este estabelecimento de ensino designava-se Escola Preparatória Professor Carneiro Pacheco e nela foi ministrado o Curso Unificado até 1982. A partir do referido ano, foram instaladas novas Escolas (Preparatória e Secundária) com edifícios distintos, sendo que na preparatória funcionava apenas o 2º ciclo e foi denominada: Escola Preparatória da Trofa. Já a Secundária ficou com o 3º ciclo e o Secundário.



Figura 4- Entrada da Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques. Fonte: <https://trofanews.pt/noticia.php?id=311#.Yk8iodvMJdg>



Figura 5- Localização da Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques. Fonte: Google Maps.

No ano de 1993, a escola passou a lecionar o 7º ano de escolaridade e dois anos depois, atribuiu-se o nome Escola 2º e 3º ciclo do Ensino Básico da Trofa, tendo sido alterado posteriormente para Escola Básica do 2º e 3º ciclo da Trofa. No ano de 2002, foi concedido o nome Escola EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques.

Quanto à caracterização do meio, este estabelecimento de ensino insere-se numa área em grandes transformações. Embora esta seja uma região de grandes tradições agrícolas, atualmente verifica-se uma forte implantação fabril. Tal deve-se ao facto de a sua localização estar no cruzamento de dois eixos comerciais importantes, Porto-Braga e Santo Tirso-Póvoa de Varzim.

Relativamente à tipologia da escola, esta sofreu algumas alterações devido ao crescimento da população discente. Atualmente, o estabelecimento de ensino mencionado apresenta três pavilhões identificados por três cores: vermelho, azul e laranja. Cada pavilhão possui quatro salas normais, um de dimensões reduzidas e três específicas destinadas às seguintes áreas: Ciências Naturais, EVT e Educação Visual. A única exceção é o pavilhão azul que tem cinco salas normais. Para além disso, a escola detém um pavilhão gimnodesportivo e três campos de jogos descobertos. O pavilhão principal tem dois pisos, sendo que no piso superior funciona o Centro de Formação e no inferior, encontram-se os serviços administrativos, a receção, o gabinete do Conselho Executivo, a reprografia, a sala de professores, a sala de atendimento aos Encarregados de Educação, o polivalente com bar de alunos, a papelaria, a sala de funcionários, a cantina, a biblioteca e a videoteca com jogos, televisão, aparelhagem de som e vídeo e sala de informática.

B. Turmas

O 5º ano turma 05 era composto por vinte e dois elementos, sendo que dezasseis eram do sexo masculino e seis eram do sexo feminino, com idades compreendidas entre os nove e os onze anos. Nesta turma, nove alunos usufruíam da Ação Social Escolar. Neste sentido, três alunos beneficiavam do escalão A, outros três alunos do escalão B e ainda três alunos do escalão C.

No geral, a turma demonstrava um bom aproveitamento, contudo registava-se um pequeno grupo de alunos que revelavam dificuldades em todas as áreas de ensino, demonstrando algumas lacunas na aquisição e aplicação dos conhecimentos. Além disso, alguns alunos eram pouco autónomos, pouco responsáveis, muito faladores o que contribuía para que se distraíssem muito facilmente.

De salientar que, seis alunos desta turma detinham medidas universais em uma ou mais disciplinas do seguinte conjunto: História e Geografia de Portugal; Português; Matemática e Inglês, tendo sido

convocados para o apoio ao estudo. Uma aluna possuía medidas universais e seletivas com adaptações no processo de avaliação usufruindo, por isso, de apoio ao estudo e apoio psicopedagógico.

A função de encarregado de educação era desempenhada, maioritariamente, pelas mães sendo que três alunos tinham como encarregado de educação o pai.

A sala do 5º ano encontrava-se no pavilhão vermelho e possuía: três armários onde eram guardados os livros e outros materiais de escrita dos alunos; a secretária da professora com um computador; um quadro; um projetor e as secretárias dos alunos em formato de “U” viradas para a secretária da professora e para o quadro. Para uma melhor visualização apresenta-se o seguinte esboço (figura 6):

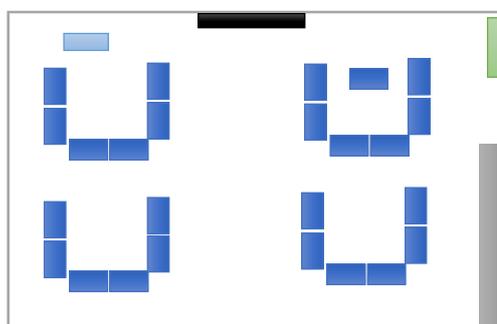


Figura 6- Esboço da planta da sala da turma 505. Elaboração própria.

Relativamente ao 6º ano turma 03, esta era constituída por vinte e um alunos verificando-se dez rapazes e onze raparigas. A faixa etária destes alunos variava entre os onze e os treze anos. Na turma beneficiavam de subsídio escolar oito alunos: dois com escalão A, cinco com escalão B e um com escalão C.

Embora na sua maioria, os alunos apresentassem níveis de aproveitamento e comportamento satisfatórios, ressaltam-se alguns casos de alunos que exibiam maiores dificuldades devido à falta de empenho, atenção e concentração na realização das tarefas propostas e às dificuldades na aquisição de hábitos de estudo. Existiam dois alunos que apresentavam retenções em anos de escolaridade anteriores.

As disciplinas preferidas pela maior parte dos alunos eram Educação Física, Ciências Naturais e Educação Musical. As disciplinas em que tinham maiores dificuldades eram Matemática, Português e Inglês. Neste seguimento, destacavam-se seis alunos com medidas universais, especialmente, nas disciplinas de Português e Matemática e que por isso, foram indicados para apoio pedagógico.

No que diz respeito ao papel de encarregado de educação, dezoito alunos tinham como encarregado de educação a mãe e os restantes três tinham o pai.

A sala do 603 situava-se no pavilhão laranja e continha: a secretária da professora com o computador; o quadro e o projetor; três armários e as mesas dos alunos em que a maior parte dos alunos está sentado a pares à exceção de uma aluna que está numa mesa sozinha e de quatro alunos que estão sentados juntos cujas mesas apresentam o formato “U”. A figura 7 expõe um esboço da referida sala:

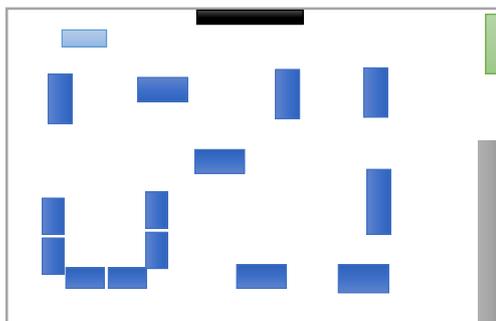


Figura 7- Esboço da planta da sala da turma 603. Elaboração própria.

A respeito do 6º ano turma 07, esta era formada por vinte e sete alunos contando-se treze do sexo masculino e catorze do sexo feminino. As idades destes alunos rondava os dez e os treze anos. Treze alunos da turma usufruíam de subsídio escolar, sendo que um aluno tinha o escalão A, nove alunos o escalão B e três alunos o escalão C.

A turma exibia um aproveitamento razoável, apesar de registrar-se diferentes ritmos de trabalho e um conjunto de alunos com dificuldades. Desses, oito apresentavam medidas de suporte à aprendizagem, fundamentalmente nas disciplinas de Português e Matemática, tendo sido indicados para apoio pedagógico.

No geral, os alunos tinham como encarregado de educação a sua mãe, destacando-se apenas cinco alunos cujos pais é que desempenhavam esta função.

A sala do 603 encontrava-se no pavilhão vermelho e apresentava uma disposição diferente das salas anteriormente descritas. Neste sentido, a sala desta turma apresentava: um armário onde os alunos podem guardar o seu material de escrita e trabalhos; a secretária da professora com o computador; um quadro e o projetor e as mesas dos alunos que estão dispostas na horizontal em quatro filas. As mesas dos alunos estão de frente para a secretária da professora e para o quadro. Na figura 8 é possível observar um esboço da sala:



Figura 8- Esboço da planta da sala da turma 607. Elaboração própria.

Capítulo II- Enquadramento Teórico

O presente capítulo foca os principais aspetos teóricos relacionados com o tema do Projeto de Intervenção Pedagógica: os jogos didáticos. No decorrer deste capítulo pretende-se apresentar a origem do conceito de jogo; perceber a utilidade dos jogos didáticos na abordagem de um conteúdo programático e as suas eventuais implicações e ainda, expor as pesquisas recentes sobre os jogos no ensino de Estudo do Meio e de História e Geografia de Portugal.

2.1. A História do Conceito de Jogo

O conceito de jogo sofreu várias alterações ao longo dos séculos. De facto, cada período histórico detém a sua própria noção de jogo, que se associa às práticas e à conduta dos indivíduos dessa mesma época. Importa refletir sobre o papel do jogo nas diferentes civilizações, uma vez que “as várias concepções de jogo que se destacam na sociedade atual são fruto de anos de história e de transformação social” (Santos, 2015, p.5). Neste sentido, será construída uma linha de tempo desde o Antigo Egito à Atualidade.

No antigo Egito era atribuída uma enorme importância aos jogos, sendo que estes constituíam parte integrante da vida em sociedade. O jogo tinha duas finalidades, uma caracterizada pela descontração e que tinha o intuito de oferecer sensações agradáveis e outra, mais séria, relacionada com a vida sagrada, ou seja, a vida após a morte (Santos, 2015).

Por outro lado, na Grécia o jogo surge conectado à magia, ao sobrenatural e ao imaginário. Contudo, progressivamente, ocorre uma modificação desta forma de pensar:

Conforme o uso da racionalidade se sobrepõe ao pensamento mítico, o jogo passa a ter um valor ético que comporta implicações sociais e políticas, ao mesmo tempo que contribui para o processo educacional que visa a formação do cidadão que deve aprender a viver uma vida pública na sociedade grega (Santos, 2015, p.34).

Na Época Romana, verifica-se uma devoção aos jogos. Neste período, encontram-se essencialmente, os jogos de batalhas e os jogos associados aos rituais religiosos. De salientar que “o interesse pelo jogo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano, que se referem à presença de pequenas guloseimas em

forma de letras, produzidas pelas doceiras de Roma, destinadas à aprendizagem das letras” (Pereira, 2013, p.18).

No Período Medieval regista-se uma alteração no conceito de jogo, que deixa de ser considerado uma atividade sagrada e passa a ser visto como sendo uma futilidade. Conforme Huizinga (cit. in Santos, 2015, p.60) afirma “A vida medieval estava saturada de jogo. Ora são jogos populares desenfreados, permeados de elementos pagãos que haviam perdido seu significado sagrado para se transformarem em puro humor e bufoneria (...)”.

Atualmente, a noção de jogo encontra-se comumente associada a diversão, similarmente como acontecia na Idade Medieval. Existem várias definições para o conceito de jogo. Este pode ser definido da seguinte forma “atividade complexa, com regras e princípios de negociação, configurando-se com uma atividade profundamente humana” (Carvalho, 2017, p. 27), ou como sendo uma “(...) prática coletiva que reúne um grupo de jogadores (e não de atores) que improvisam de acordo com um tema anteriormente escolhido e/ou precisado pela situação (...)” (Pavis cit. in Rego, 2021, p.36).

O jogo assume determinadas características, que devem ser reconhecidas e respeitadas pelos intervenientes do processo. Assim,

O jogo se caracteriza como livre, no sentido que a adesão a ele deve ser espontânea, é delimitado porque requer definições combinadas de tempo e espaço, é incerto, pois não é possível prever resultados, improdutivo já que enquanto atividade não produz riqueza, regulamentado porque sujeita os participantes a regras própria do jogo (...) (Macedo cit. in Andrade, 2007, p.92).

Neste seguimento, Ferran *et al.* (1979), na sua obra *Na Escola do Jogo*, apontaram igualmente algumas das particularidades psicológicas intrínsecas ao conceito abordado. Segundo estes autores, o jogo exhibe um caráter fictício, pois permite a fuga da realidade para um mundo imaginário. Assim, a ficção aliada ao descanso atuam como um escape dos problemas quotidianos. Certo é que “o descanso que a criança obtém no jogo é pois simultaneamente uma recuperação (no sentido em que dizemos recuperar após um esforço) e uma protecção” (Ferran *et al.*, 1979, p.20). Para além disso, no referido livro, salienta-se ainda o aspeto da socialização, que revela-se crucial já que “o jogo oferece a possibilidade de entrar em relação com outrem sob a forma simultânea da confrontação, do antagonismo e da cooperação” (Ferran *et al.*, 1979, p.23).

2.2. Os Jogos Didáticos e o Ensino

2.2.1. O lúdico Versus O Ensino

Revisando, novamente, na evolução do conceito de jogo percebemos que geralmente este encontra-se associado a uma brincadeira. Considera-se “brincar” uma atividade exclusivamente da infância, porque as crianças elegem a brincadeira como sendo o seu passatempo. Neste sentido, o jogo e a escola podem parecer, à primeira vista, dois conceitos antagônicos, tal como Ferran *et. al.* (1979, p.10) afirmam “brincar é perder tempo, roubar ao trabalho necessário energias e minutos que não devem ser desperdiçados”. Neste sentido, a escola é encarada como o local de trabalho das crianças, e que por isso, não deve ter distrações.

Contudo, a ideia de que o jogo está exclusivamente associado a momentos de ócio é muito redutora, e como tal, tem vindo a ser refutada. Com efeito, os jogos didáticos “permitem impulsionar novas aprendizagens, avaliar as adquiridas e sintetizar conhecimentos” (Carvalho, 2017, p.29), e além disso, trabalham inúmeros aspetos “ao nível da cognição, da sociabilização, do afeto, da motivação e da criatividade” (Carvalho, 2017, p.30).

Assim sendo, deve-se privilegiar a utilização das atividades lúdicas como recurso no desenvolvimento e no crescimento individual, visto que “o jogo é insubstituível dentro do processo pedagógico” (Ferran *et. al.*, 1979, p.18).

2.2.2. O jogo na sala de aula

A utilização de atividades lúdicas cativam os alunos e incentivam a sua envolvimento na matéria lecionada. É possível dividir os jogos em três tipos: “os jogos de tabuleiro, os jogos de representação e os jogos para computador” (Burla de Aguiar, 2010, p.8). Quando o docente seleciona um destes jogos, deve ter em consideração as finalidades que pretende alcançar, bem como definir as idades a que se destina (Carvalho, 2017). De acordo com Huang e Soman (2013), existem cinco etapas que são necessárias ter em consideração na aplicação dos jogos em contexto de sala de aula (figura 9):



Figura 9- Etapas para a aplicação dos jogos em sala de aula. Fonte: Huang e Soman, 2013, p. 7.

Numa primeira fase, é necessário conhecer o público-alvo e o contexto em que serão realizadas as atividades. Nesta etapa, o docente deverá recolher informações como a faixa etária dos intervenientes; a capacidade de aprendizagem; as competências dos alunos; o número de elementos da turma; o ambiente e os horários. Através da análise dos dados, o docente conseguirá delinear um plano de tarefas desafiadoras e cativantes, que possibilitem a aquisição de conhecimentos (Huang e Soman, 2013, p. 7).

A segunda etapa consiste na definição das finalidades de aprendizagem. Assim, o docente deve estipular os objetivos que pretende que sejam alcançados pelos alunos no fim da execução dos desafios propostos. O professor pode ter objetivos específicos de aprendizagem como a assimilação de um determinado conceito ou objetivos comportamentais, em que certa atividade exige a máxima atenção e o compromisso da turma (Huang e Soman, 2013, p.9).

Na terceira etapa, ocorre a estruturação da atividade propriamente dita. O docente pode dividir as tarefas por etapas, com o intuito de definir os conhecimentos que pretende que os alunos adquiram no final de cada fase. Durante este processo, é aconselhado que o professor comece por apresentar etapas acessíveis, para que os discentes continuem estimulados (Huang e Soman, 2013, pp. 9 e 11).

Em relação à quarta etapa, nesta procede-se à identificação dos recursos necessários para o ensino através do jogo. Após serem estabelecidas as diferentes fases da experiência, importa delinear os materiais que serão utilizados nessas mesmas fases. Um instrumento de avaliação importante na escolha desses materiais é o feedback, que possibilita a compreensão de como o progresso está a ser feito (Huang e Soman, 2013, pp.11 e 13).

A última etapa envolve a concretização do desafio, em que são aplicados os elementos do jogo. Segundo Huang e Soman estes elementos podem ser “self-elements ou social-elements” (Huang e Soman, 2013, p.13). O primeiro termo engloba a utilização de pontos ou níveis, o que faz com que os alunos estabeleçam uma competição consigo próprios, com a finalidade de alcançarem o aperfeiçoamento pessoal. Já o segundo conceito abrange competências que visam a cooperação e

interação entre os alunos, em que se verifica o progresso dos estudantes, por exemplo, através do uso de tabelas de classificação (Huang e Soman, 2013, p.13).

Na planificação de atividades em que se utilize como recurso o jogo, o professor deve ter em atenção os momentos enunciados anteriormente, uma vez que quando o jogo é bem delineado pode otimizar a aquisição e consolidação de saberes.

2.2.3. Vantagens e desvantagens do uso dos jogos como recurso no ensino

Tal como referido previamente, o jogo desempenha uma função essencial na educação e formação dos mais jovens. Contudo, este recurso didático não apresenta apenas benefícios, mas também acarreta algumas limitações. Neste seguimento, serão expostas as vantagens e desvantagens da utilização do jogo no contexto escolar.

De acordo com Grandó (cit. in Alves da Cruz, 2012, pp.21-22), o jogo apresenta as seguintes vantagens:

- “ (re) significação de conceitos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno;
- introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);
- aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- significação para conceitos aparentemente incompreensíveis;
- propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);
- requer a participação activa (sic) do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
- favorece a integração social entre os alunos e a consciencialização do trabalho em grupo;
- favorece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da competição “sadia”, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
- as actividades (sic) com jogos podem ser utilizadas para desenvolver habilidades de que os alunos necessitam. É útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;

- as actividades (sic) com jogos permitem ao professor identificar e diagnosticar algumas dificuldades dos alunos”.

Em contrapartida, as desvantagens da utilização do jogo na leção das diferentes matérias, abrangem: o uso indevido do jogo pode contribuir para a sua banalização e para a visão deste como sendo simplesmente um material lúdico associado ao desperdício de tempo (Carvalho, 2017); a organização dos espaços das salas de aula “que tantas vezes condicionam ou inviabilizam a realização de uma atividade lúdica” (Gomes cit. in Carvalho, 2017, p. 33); por vezes, os alunos aderem pouco a este tipo de atividades, pois “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” (Carvalho, 2017, p. 33) e por fim, em alguns casos, os docentes usam exaustivamente os jogos didáticos nas suas aulas, esquecendo-se que existem outros materiais disponíveis (Carvalho, 2017).

2.3. O uso das Tecnologia de Informação e Comunicação na aplicação dos jogos didáticos

No ensino português, predomina o modelo de ensino tradicional, em que o docente desempenha um papel ativo na transmissão de conhecimentos e os alunos são meros recetores de saberes. Este modelo, por ser obsoleto e pouco vantajoso para os intervenientes, deve ser substituído por uma pedagogia de ensino que cativa os alunos e que vise o desenvolvimento das competências pré-definidas nos documentos orientadores, para que, no futuro estes possam ser cidadãos críticos e participativos na vida em sociedade. Neste sentido, os professores têm a responsabilidade moral e ética de adotar técnicas inovadoras de aprendizagem e de disponibilizar recursos diversificados, para que os alunos consigam alcançar as almejadas aprendizagens significativas.

Atualmente observa-se uma crescente dependência da população face ao mundo digital. Desde o uso das redes sociais aos sistemas de pesquisa como o *Google*, é possível verificar a influência que a internet desempenha nas nossas vidas. Esta realidade é transversal, atingindo também a educação. Assim, não é de estranhar que nos últimos anos o uso de jogos digitais na sala de aula tenha aumentado exponencialmente.

Os jogos elaborados com recurso à tecnologia, para serem benéficos para o desenvolvimento do potencial do aluno, necessitam de “ter objetivos de aprendizagem bem definidos e ensinar conteúdos

das disciplinas aos usuários, ou então, promover o desenvolvimento de estratégias ou habilidades importantes para ampliar a capacidade cognitiva e intelectual dos alunos” (Gros cit. in Silva, 2016, p. 3). Quando bem aproveitados, os jogos digitais didáticos “tendem a potencializar os conceitos, fazer com que os conteúdos sejam visualizados de forma clara e desenvolver as habilidades naturais da criança; propiciam um ambiente de aprendizagem rico, complexo e emocionante” (Silva, 2016, p. 3).

Atentando à realidade escolar constata-se que os docentes usufruem, recorrentemente, das Tecnologias da Informação e Comunicação, como por exemplo, quando necessitam de projetar uma página do manual para resolver um determinado exercício ou até mesmo visualizar um vídeo ou um *PowerPoint* sobre o conteúdo programático abordado naquele momento.

Tendo em consideração o que foi supramencionado previamente, reconhece-se que as Tecnologias da Informação e Comunicação, ou simplesmente TIC, são relevantes para o ensino, uma vez que possibilitam “apoiar e melhorar a aprendizagem dos alunos e desenvolver ambientes de aprendizagem” (Miranda, 2007, p.43). De referir ainda que, as TIC permitem ao discente “desafiar as regras, descobrir novos padrões de relações, improvisar e até adicionar novos detalhes a outros trabalhos tornando-os assim (...) diferenciados” (Oliveira, Moura e Sousa, 2015, p.80).

2.4. A pesquisa sobre jogos didáticos no ensino do Estudo do Meio e da História e Geografia

2.4.1. Os jogos didáticos no ensino do Estudo do Meio no 1º ciclo

A unidade curricular de Estudo do Meio implica a abordagem de diversas áreas do saber como é o caso da História, da Geografia e das Ciências da Natureza e outras (Carvalho e Freitas, 2010, p.9). O facto do Estudo do Meio apresentar um carácter de monodocência, “exige do professor único a capacidade de proceder ao ensino dos diversos conteúdos de uma forma mais ou menos integrada” (Carvalho e Freitas, 2010, p.11), o que reflete o conceito de pluridisciplinaridade, isto é, a “justaposição de disciplinas mais ou menos próximas nos seus campos de conhecimento” (Berger referido em Pombo cit. in Carvalho e Freitas, 2010, p.9).

Contudo, seria importante apostar numa outra forma de ensino, que incluísse a integração disciplinar, ou seja, “que aponte para uma apropriação integrada e globalizada da realidade [...] que promova a interdisciplinaridade ou, no mínimo, a articulação de diferentes saberes” (INIDE cit. in Carvalho e Freitas,

2010, p.11), algo que ainda não acontece no sistema de ensino português. Também Castro alerta para a questão da inexistência de correlação entre as áreas de conhecimento, afirmando mesmo que “só o facto de existir uma área denominada Estudo do Meio e outra Matemática nos dá indicação que são algo de separado” (Castro, 2019, p.12).

Acerca da organização da disciplina em questão, esta exhibe uma carga letiva de 3 horas semanais (Solé, 2021), um horário bastante reduzido comparativamente com outras disciplinas como é o caso de Português e da Matemática (Castro, 2019). No que toca aos seus objetivos, o Estudo do Meio

Assenta em pressupostos metodológicos de exploração ativa da realidade e de descoberta, o que aponta para um trabalho com os alunos em que estes se envolvam em processos de aprendizagem ativos, assentes em metodologias de descoberta, e apoiados em atividades intelectuais de construção de saber (Roldão cit. in Serafim, 2019, p.40).

Tendo por base o intuito de alcançar essas finalidades, o docente do 1º ciclo tem o dever de promover aprendizagens significativas nos seus discentes, fornecendo para isso, as ferramentas necessárias para que estes sejam capazes de entender e atuar no meio em que estão inseridos, tornando-se indivíduos autónomos, pois “se o aluno for, por hábito de prática pedagógica, incentivado a pensar e a questionar criticamente o espaço que o rodeia, estará, assim, preparado para procurar e encontrar as respostas por si mesmo (com o suporte docente, sempre presente)” (Castro, 2019, p.11).

Para que tal aconteça, o professor deve munir-se de estratégias inovadoras, que cativem a turma em que está a lecionar. Por exemplo, o uso de recursos didáticos como os jogos são uma fonte de motivação, criando dinamismo nas aulas e despertando o interesse dos alunos para o conteúdo programático abordado. Mas a utilização de jogos em sala de aula deve seguir algumas etapas, uma vez que “para que os jogos e brincadeiras sejam considerados ferramentas eficazes para o ensino-aprendizagem é preciso uma planificação organizada, contendo objetivos e metas para que o jogo não passe a uma atividade perdida e sem fundamentos” (Baranita cit. in Santos, 2018, p.18).

O uso de jogos didáticos nas aulas permite ainda, “estabelecer uma relação tão próxima, quanto possível, entre os professores e os alunos, onde se possam introduzir novas formas e novas abordagens para a realização das atividades” (Gil cit. in Paraíso, 2018, p.74). Esta estreita relação entre docente-discentes deve ser trabalhada desde o ensino primário, já que o professor é uma peça-chave no desenvolvimento dos seus alunos.

Analisando as Aprendizagens Essenciais (2018) referente à disciplina de Estudo do Meio, é estabelecido um conjunto de estratégias que podem ser adotadas, com o objetivo de promoverem o desenvolvimento das aprendizagens mencionadas. Deste grupo salienta-se a alínea c), que sublinha que se deve “privilegiar atividades práticas como parte integrante e fundamental do processo de aprendizagem” (Direção-Geral da Educação, 2018, p.3). Neste mesmo documento são expostos alguns exemplos de atividades que podem ser desenvolvidas neste âmbito, nomeadamente a “realização de jogos, jogos de papéis e simulações” (Direção-Geral da Educação, 2018a, p.6). Neste sentido, comprova-se que o jogo pode ser adotado como forma de ensinar os conteúdos de Estudo do Meio.

Em síntese, recordando que a criança do 1º ciclo “encontra-se num estágio de desenvolvimento das potencialidades da inteligência, que deve ser estimulado com desafios e incitamentos múltiplos e variados (...)” (Castro,2019,p.11), o jogo é um ótimo recurso a ser utilizado já que,

O lúdico na educação infantil tem sido uma das estratégias mais bem-sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção (sic), sensação e todos os aspectos (sic) básicos referentes à aprendizagem (Dias, 2013 cit. in Paraíso, 2018, p.78).

2.4.2. Os jogos didáticos no ensino da História e Geografia de Portugal no 2º ciclo

A passagem do 1º ciclo do Ensino Básico para o 2º ciclo do Ensino Básico acarreta inúmeras mudanças, desde um maior número de disciplinas à polidocência, isto é, um professor diferente por unidade curricular. Analisando-se a oferta educativa do 2º ciclo do Ensino Básico, neste documento destaca-se a disciplina de História e Geografia de Portugal, por ter sido aquela onde foi realizado o Projeto de Intervenção. Esta, como o próprio nome indica, teve a sua origem na junção de duas áreas de conhecimento: a História e a Geografia de Portugal. A disciplina supramencionada pauta-se pela “intradisciplinaridade, a interdisciplinaridade e a mobilização de saberes adquiridos no ciclo anterior, possibilitando a realização de aprendizagens globalizantes” (Direção-Geral da Educação, 2018b, p.2).

A História e Geografia de Portugal enquadra-se no plano de estudos do 5º ano e do 6º ano e apresenta-se estruturada por domínios, que por sua vez dividem-se em subdomínios. Neste documento, por uma

questão de organização e de pertinência, serão apenas enumerados os domínios dos dois anos do ciclo de ensino. Por um lado, o 5º ano remete para o estudo dos tempos primórdios, destacando-se: *A Península Ibérica: localização e quadro; A Península Ibérica: dos primeiros povos à formação de Portugal (século XII) e Portugal do século XIII ao século XVII* (Direção-Geral da Educação, 2018b). Por outro lado, no 6º ano, salienta-se: *Portugal do século XVIII ao século XIX; Portugal do século XX e Portugal Hoje* (Direção-Geral da Educação, 2018c). Explorando-se, pormenorizadamente, o currículo desta disciplina e os seus domínios, verifica-se que em ambos os anos de escolaridade, existe uma maior incidência nos conteúdos históricos, em detrimento da geografia.

Castro alertou para este facto, mencionando que “a Geografia surge como uma muleta para a compressão dos eventos passados e não como uma perspetiva autónoma e complementar à História” (Castro, 2019, p.13), adicionando ainda que “a Geografia serve para se poder perceber o fenómeno histórico e não como um real suporte físico e humano, que são essenciais para a compreensão da História” (Castro, 2019, p.13). De facto, este menosprezo pela Geografia acaba por minimizar esta área de saber, que tão importante é e que muita influência exerceu em acontecimentos passados (Castro, 2019).

Neste sentido, concluiu-se que a História e a Geografia devem ter o mesmo grau de importância, não devendo ser uma elevada e a outra esquecida. Observando-se as seguintes afirmações, “o ensino da História permite ao aluno encontrar o caminho para se enquadrar e relacionar com a sociedade e o mundo a que pertence” (Nogueira da Silva, 2013, p.39) e “ensinar geografia significa possibilitar ao aluno raciocinar geograficamente o espaço terrestre em diferentes escalas, numa dimensão cultural, económica, ambiental e social” (Kiefer, 2020, p.53), comprova-se a similaridade entre estas duas áreas do conhecimento podendo-se, portanto, asseverar que ambas se complementam.

Tendo presente esta ideia, o docente deve dominar os temas inseridos no programa curricular de História e Geografia de Portugal, de modo a ser capaz de proporcionar aos seus alunos a aquisição de aprendizagens verdadeiramente significativas. Neste seguimento, as aulas devem ser momentos que conduzam o discente a refletir e a participar no processo de ensino-aprendizagem. Para isso, torna-se fulcral a planificação de atividades atrativas, pois com “propriedades lúdicas as aulas tornam-se mais atrativas, o ensino-aprendizagem pode tornar-se divertido (...) e possibilita o acesso aos alunos a desenvolverem novas habilidades (...) elevando seus conhecimentos e seus interesses, (...) oportunizando (sic) uma maior aquisição de conhecimento” (Verri e Endlich, 2009, p.70).

No campo lúdico, surge o jogo didático que pode ser observado

Como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo, quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do aluno- fundamental para atingir a responsabilidade e a maturidade. É uma forma de aproximar o conteúdo aos alunos motivando-os a estudar de forma mais atrativa (Verri e Endlich, 2009, p.67).

Tendo por base o que foi referido previamente, acredita-se ser conveniente explorar a seguinte questão: Qual a importância que os jogos didáticos exercem na Geografia? E na História?

A Geografia apresenta como principal finalidade “(...) que os estudantes percebam a singularidade de suas vidas” e por conseguinte “(...) reconheçam a sua identidade” (Callai cit. in Pires de Oliveira e Lopes, 2019 , p. 72). Com o intento de cumprir esta meta, durante a planificação das suas aulas, o docente pode munir-se de diferentes recursos, especialmente, aqueles que apresentam uma vertente didática. Os jogos educativos, como já vimos, desempenham um papel importante na aprendizagem, uma vez que “são capazes de contribuir para a articulação da teoria e da prática no desenvolvimento do raciocínio geográfico no aluno” (Pires de Oliveira e Lopes, 2019, p. 72). De facto, os jogos didáticos revelam-se ferramentas úteis na construção de conhecimentos e convidam o aluno a envolver-se ativamente na tarefa proposta.

A respeito da História, esta é vista por muitos alunos como sendo um pouco monótona e até fatigante, pois em alguns casos, a abordagem aos conteúdos históricos é feita de forma tradicional, com muitos poucos momentos que propiciam aos discentes criarem conceitos significativos. Nesta perspetiva, o professor tem o desafio de “ressignificar a História para além de passados permanentes e imutáveis ou presentes velozes, contínuos e confusos” (Silva cit. in Nogueira da Silva, 2013, p. 39). Seguindo esta lógica, e à semelhança do que ocorre na Geografia, também a História demonstra ser um campo fértil no domínio dos jogos. Estes manifestam ser cruciais visto que “desenvolvem nos alunos ideias históricas de segunda ordem, tais como: explicação histórica, fontes e evidências históricas, consciência histórica, inferência e imaginação histórica, noções de tempo histórico, interpretação histórica, entre outros e também contribuem para a empatia histórica” (Nogueira da Silva, 2013, p. 40). Por outras palavras, permitem trabalhar os conteúdos históricos, através da participação dos alunos.

Sucintamente, na disciplina de História e Geografia de Portugal deve-se ter em conta as especificidades de cada uma das áreas de saber, e nenhuma deve-se sobrepor à outra. Na abordagem aos conteúdos histórico-geográficos, podem ser utilizados diferentes jogos como um Quizz ou um

crucigrama, desde que se tenha sempre presente a ideia de que “não é o jogo em si mesmo que contribui para a educação, é o uso do jogo como meio em um conjunto controlado que lhe permite trazer sua contribuição indireta à educação” (Brougère cit. in Verri e Endlich, 2009, p. 70). Para tal, “o educador deve saber tirar proveito desta força bruta da natureza, e somente esse controle garante o resultado” (Brougère cit. in Verri e Endlich, 2009, p. 70).

Capítulo III- Metodologia de Investigação e Intervenção

Este terceiro capítulo centra-se na metodologia de investigação e intervenção utilizada no decorrer da prática pedagógica. Os métodos e instrumentos escolhidos para a recolha e análise dos dados, no 1º ciclo e no 2º ciclo do Ensino Básico foram idênticos, tendo-se realizado uma ficha de trabalho (1º ciclo do Ensino Básico); jogos didáticos; atividades de exploração de *PowerPoints*, de documentos, de vídeos e ainda, foram aplicados inquéritos com o intuito de recolher a opinião dos alunos dos dois ciclos de ensino sobre os jogos desenvolvidos. Além disso, recorreu-se a grelhas de observação direta com o objetivo de registar o comportamento e o empenho dos alunos nas atividades propostas.

A conceção deste relatório de estágio baseou-se na metodologia de investigação-ação. Esta é uma técnica relevante no ensino, já que possibilita aos docentes envolverem-se na “investigação sobre a sua prática” e “na conseqüente produção de teorização sobre as suas opções educativas” (Mesquita-Pires, 2010, p.67). Por outras palavras, o professor assume um papel de investigador, refletindo não só sobre as estratégias de ensino que pretende adotar, mas também de que forma estas contribuem para o seu desenvolvimento individual e profissional. Deste modo, conseguirá criar estratégias de qualidade que permitam aos alunos realizarem aprendizagens significativas.

A metodologia de investigação-ação pode ser definida como sendo “um processo dinâmico, interactivo (sic) e aberto aos emergentes e necessários reajustes, provenientes da análise das circunstâncias e dos fenómenos em estudo” (Máximo-Esteves cit. in Mesquita-Pires, 2010, p.74). Este tipo de investigação no campo da educação exhibe um carácter complexo e apresenta-se “como uma oportunidade de desenvolvimento profissional, pela interactividade (sic) que estabelece entre o processo de conhecimento, o objecto (sic) a conhecer e as dinâmicas de colaboração contextualizadas que promove” (Mesquita-Pires, 2010, pp. 80-81). Efetivamente, esta investigação pressupõe a colaboração entre os envolvidos no processo.

De acordo com Oliveira da Fonseca, a investigação-ação abrange seis momentos cruciais, a destacar: “a planificação, a ação, a observação, a reflexão, a avaliação e a reformulação” (Oliveira da Fonseca, 2012, p.20), que segundo a mesma autora “se desenvolvem de forma contínua e em movimento circular, possibilitando o início de novos ciclos que desencadeia novas espirais de experiências de ação reflexiva” (Oliveira da Fonseca, 2012, p.20).

No desenvolvimento de uma investigação-ação deve-se ter em atenção algumas ferramentas de recolha de informação, a saber: a observação, os inquéritos e a análises de documentos. Por um lado,

a observação direta assume um papel baseado numa maior interação e envolvimento com o meio circundante. Assim, “ao envolver-se com as pessoas e acontecimentos de uma forma mais direta o investigador torna-se um conhecedor mais profundo da realidade que está a observar” (Oliveira da Fonseca, 2012, p.25). Neste seguimento, os diários de bordo revelam-se um instrumento imprescindível, na medida em que podem ser considerados “um guia de reflexão sobre a prática, favorecendo a tomada de consciência do professor sobre seu processo de evolução e sobre seus modelos de referência” (Porlán e Martín cit. in Melo de Oliveira, Gerevini e Strohschoen, 2017, p.124).

O inquérito, que compreende um “conjunto de perguntas sobre determinado assunto ou problema em estudo, cujas respostas são apresentadas por escrito e permite obter informação básica ou avaliar o efeito de uma intervenção quando não é possível fazê-lo de outra forma”, (Oliveira da Fonseca, 2012, p.25), também é uma outra forma de recolher informação sobre o objeto de estudo. Esta informação revela-se valiosa visto que, permite perceber os aspetos positivos de determinada técnica e os aspetos que necessitam de ser melhorados.

Relativamente à análise de documentos, também estes demonstram ser detentores de informações interessantes para o investigador, na medida em que permitem perceber as dificuldades dos alunos e possibilitam a introdução de novos conteúdos.

Em suma, com a aplicação de uma investigação-ação pretende-se formar docentes “reflexivos, intervenientes e interacionistas nos contextos em que se inserem” (Oliveira da Fonseca, 2012, p.27) com a finalidade de “promover a mudança social” (Oliveira da Fonseca, 2012, p.27).

3.1. Métodos e instrumentos de recolha de dados

Tendo por base os objetivos delineados, o projeto foi desenvolvido em torno das questões:

- De que modo a utilização dos jogos didáticos contribui para a motivação dos alunos na aprendizagem de conteúdos relacionados com o Estudo do Meio e com a História e Geografia de Portugal?
- Que importância desempenham as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na aplicação de jogos didáticos?

Com o intuito de procurar dar resposta a estas questões, definiram-se alguns instrumentos de recolha de informação. Neste sentido, apresenta-se a seguinte tabela (tabela 1) onde está exposta a interligação entre dois aspetos: “Métodos/ Instrumentos de recolha de informação” e “Objetivos”.

Tabela 1- Apresentação dos instrumentos de recolha de informação e dos seus objetivos.

Métodos/ Instrumentos de recolha de informação	Objetivos
Ficha de trabalho	Aplicada no 1º ciclo do Ensino Básico com o objetivo de introduzir o tema das “Estações do ano” através da apresentação de um poema.
Jogos didáticos	Avaliar a motivação dos alunos na aquisição de conhecimentos nas disciplinas de Estudo do Meio (1º ciclo) e de História e Geografia de Portugal (2º ciclo). Para além disso, pretendeu-se observar a reação dos alunos à utilização de jogos no suporte físico e digital (TIC).
Inquéritos	Compreender se os alunos consideram ou não relevante a utilização de jogos na aprendizagem de diferentes conteúdos programáticos, quer na disciplina de Estudo do Meio (1º ciclo) quer em História e Geografia de Portugal (2º ciclo) e ainda, perceber se os alunos preferem jogos em que se utilize as TIC ou se, pelo contrário, preferem jogos utilizando-se outros materiais.
Atividades didáticas como visionamento de vídeos sobre o tema lecionado nas diferentes aulas; exploração de <i>PowerPoint</i> , leitura e análise de diferentes documentos	Despertar a motivação e o interesse dos alunos do 1º ciclo e do 2º ciclo do Ensino Básico para os conteúdos lecionados nas diferentes aulas, utilizando-se para isso diferentes recursos didáticos, nomeadamente as Tecnologias de Informação e Comunicação.

3.3. Plano geral de intervenção

Na tabela seguinte (tabela 2) apresenta-se de seguida o plano geral da intervenção pedagógica realizada no 1.º e 2.º ciclos do Ensino Básico.

Tabela 2- Esquema do plano geral de intervenção

Nível de escolaridade	Turma	Conteúdos Programáticos/Objetivos	Atividades realizadas
1º Ciclo	1º ano	<p>Neste ciclo de ensino foram realizadas cinco sessões, sendo que o tema principal foi o “Tempo”. Durante as diferentes aulas foram executadas diversas atividades que tinham como principais objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar as estações do ano; • Reconhecer os diferentes símbolos dos estados do tempo; • Associar os símbolos ao estado de tempo correto; • Reconhecer as implicações das condições atmosféricas diárias, no seu quotidiano; • Comparar a duração do dia e da noite ao longo do ano; • Identificar os meses do ano e os dias da semana; • Relacionar os meses e as estações do ano. 	<p>-Leitura e exploração do poema “O verão, os irmãos e a primavera”, da autoria de João Manuel Ribeiro;</p> <p>-Realização de jogos didáticos;</p> <p>-Construção de um pictograma e de um Diagrama de Venn (articulação com a disciplina de Matemática);</p> <p>-Construção da roda do tempo;</p> <p>-Construção de um calendário;</p> <p>- Realização de atividades de consolidação.</p>
2º Ciclo	5º ano (Turma 505)	<p>Na turma do 5º ano abordou-se o conteúdo “Os aspetos da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV”, tendo-se estabelecido como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconhecer os grupos da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV; • Distinguir os grupos privilegiados do grupo não privilegiado; • Identificar a razão que conduziu à criação de concelhos; • Explicar de que forma eram criados os concelhos; • Constatar o papel das Cortes; • Salientar os aspetos da cultura da sociedade portuguesa durante os séculos XIII e XIV. 	<p>-Exploração de um <i>PowerPoint</i>;</p> <p>-Visionamento de vídeos disponíveis na Escola Virtual sobre esta temática;</p> <p>-Análise de documentos;</p> <p>-Realização de jogos didáticos (crucigrama e <i>Kahoot</i>)</p>

	6º ano (Turma 603)	<p>Nesta turma dedicaram-se as aulas ao estudo de “O Estado Novo (1933-1974)”. Assim, delinear-se os seguintes objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender a forma como António de Oliveira Salazar chegou ao poder; • Reconhecer as particularidades da Constituição de 1933; • Identificar os diferentes mecanismos de repressão do Estado Novo; • Constatar os principais movimentos de oposição ao Estado Novo; • Explicar as expectativas criadas pelo governo de Marcello Caetano; • Perceber o envolvimento de Portugal na guerra colonial. 	<p>-Exploração de <i>PowerPoints</i>;</p> <p>-Visionamento de vídeos disponíveis na Escola Virtual sobre esta temática;</p> <p>-Análise de documentos;</p> <p>-Realização de jogos didáticos (anagrama; crucigrama; sopa de letras; Verdadeiro ou Falso; Palavra Ausente; Pensa rápido).</p>
	6º ano (Turma 607)	<p>Nas três aulas lecionadas na turma 607 estudou-se o tema “O 25 de Abril de 1974 e o regime democrático”. Para tal, tinha-se como finalidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compreender os motivos que conduziram à revolução de 25 de Abril de 1974; • Identificar as consequências desta revolução para os processos de democratização e descolonização; • Reconhecer as garantias e liberdades estipuladas na Constituição de 1976. 	<p>-Exploração de <i>PowerPoints</i>;</p> <p>-Visionamento disponíveis na Escola Virtual sobre esta temática;</p> <p>-Análise de documentos;</p> <p>-Realização de jogos didáticos (sopa de letras; Verdadeiro ou Falso e <i>Kahoot</i>).</p>

Capítulo IV- Implementação das atividades

O presente capítulo tem como objetivo descrever as atividades implementadas no âmbito do Projeto de Intervenção Pedagógica, tanto no 1º ciclo do Ensino Básico na disciplina de Estudo do meio como no 2º ciclo do Ensino Básico, na disciplina de História e Geografia de Portugal.

4.1. Descrição das atividades implementadas no 1º ciclo do Ensino Básico

A primeira sessão decorreu no dia 7 de Dezembro de 2021 e teve a duração de 126 minutos. Nesta abordou-se o conteúdo programático das estações do ano, com o intuito que os alunos identificassem facilmente as mesmas.

No que concerne às atividades realizadas, numa primeira fase, distribuiu-se pela turma uma ficha de trabalho, que continha o poema intitulado “O verão, os irmãos e a primavera”, da autoria de João Manuel Ribeiro e duas questões relacionadas com o poema (anexo 1). Inicialmente, leu-se o poema em voz alta, para a turma se familiarizar com o mesmo e questionou-se os alunos sobre se gostaram do texto. Recorrendo ao quadro interativo, projetou-se a referida ficha e procedeu-se à leitura das questões presentes na mesma. À medida que as perguntas eram apresentadas à turma, solicitou-se aos alunos que participassem e partilhassem as respostas com os colegas. Deste modo, pretendeu-se promover a participação e fomentar a capacidade de comunicação dos discentes.

Num segundo momento realizou-se o jogo “Quem sou eu?”, que foi criado utilizando a plataforma *Wordwall* (figura 10). O principal objetivo deste jogo era que os alunos conseguissem associar as estações do ano às adivinhas. O jogo consistia numa roda que quando girada apresentava uma adivinha. No final de ser lida a adivinha, os alunos colocavam o braço no ar e era escolhido um para dizer a resposta.



Figura 10- Jogo “Quem sou eu?”

Num terceiro momento, cada aluno recebeu uma folha em branco e foi pedido para que desenhassem a estação do ano que correspondia ao seu aniversário. Antes de iniciarem a atividade, foi perguntado à turma se todos sabiam em que estação do ano era o seu aniversário, ao que a resposta foi maioritariamente negativa. Assim sendo, escreveu-se no quadro as quatro estações do ano e as respetivas datas de início e fim. Posteriormente, foi perguntado aos alunos a data do seu aniversário, e através do diálogo, descobriu-se a estação do ano correspondente. Posto isto, os alunos procederam à elaboração dos seus desenhos (figura 11). Quando terminaram, pediu-se a alguns discentes que partilhassem o desenho que tinham feito.



Figura 11- Desenhos realizados pelos alunos do 1º ano sobre a estação do ano que coincidia com o seu aniversário.

Partindo desta tarefa, introduziu-se a atividade do pictograma². Começou-se por questionar os alunos sobre se sabiam o que era o pictograma e qual seria a sua utilidade. Depois, foi esclarecido o conceito de pictograma. Após esta explicação, colou-se no quadro uma cartolina designada “Os aniversários dos Sabemania” e deu-se início à construção do pictograma. Para isso, foram contabilizados previamente o número de alunos que faziam anos nas diferentes estações, e tendo em conta esses dados, pediu-se a quatro alunos para colocarem nos respetivos lugares as figuras que ilustravam cada estação do ano (as flores correspondiam à primavera; o sol correspondia ao verão; as folhas correspondiam ao outono e os flocos de neve correspondiam ao inverno). No final, o pictograma foi afixado na sala (figura 12).

² Pictograma- é um gráfico que permite representar dados utilizando-se para tal, símbolos ou desenhos.

A segunda sessão, que inicialmente estava programada para ser realizada apenas num dia, teve que ser dividida de modo a adaptar-se às planificações das aulas da professora orientadora cooperante. Assim, a primeira parte desta intervenção realizou-se no dia 10 de dezembro de 2021, teve a duração de 90 minutos e tinha como principal finalidade a identificação dos diferentes estados do tempo.

Começou-se por questionar os alunos sobre que assunto tinha sido abordado na aula anterior. Posto isto, e como forma de iniciar o novo conteúdo, pediu-se aos alunos para enumerarem os estados de tempo que conheciam. De seguida, explicou-se o jogo intitulado “Esta imagem representa que estado de tempo?”, elaborado através da plataforma digital *Wordwall*. Neste jogo eram apresentadas diversas cartas, que possuíam duas faces. Na parte da frente, surgiam os símbolos do estado do tempo e os alunos deveriam de dizer o seu nome, já na parte de trás de cada carta, estava escrita uma curiosidade sobre esse estado do tempo (figura 14). Deste modo, pretendia-se que os alunos reconhecessem os diferentes símbolos dos estados do tempo, bem como, os associassem ao nome correto.



Figura 14- Jogo “Esta imagem representa que estado de tempo?”

No terceiro momento da aula perguntou-se aos alunos, de que forma podemos prever o tempo, ao que obteve-se respostas como através dos programas da rádio; da televisão; das aplicações existentes nos telemóveis e por fim, nos *sites* meteorológicos que podemos aceder através do computador. Partindo deste último ponto, procedeu-se à exploração do *site O tempo*. Inicialmente, observou-se o tempo previsto para Portugal Continental e para as Ilhas e depois, verificou-se as previsões para o concelho da Póvoa de Varzim. Durante este processo foram explicitados, de modo simplificado, os conceitos de precipitação, nuvens e temperatura.

Esta tarefa serviu como mote para o jogo realizado posteriormente. Acedendo ao banco de recursos da aula digital da Leya, jogou-se “Será chuva, será vento?”, que tinha como intuito a mobilização dos conceitos adquiridos por parte dos alunos. Nesta atividade, os discentes assumiram o papel de meteorologistas, e consoante as dicas que eram fornecidas deveriam de colocar o estado de tempo previsto para as regiões norte, centro e sul de Portugal Continental (figura 15).

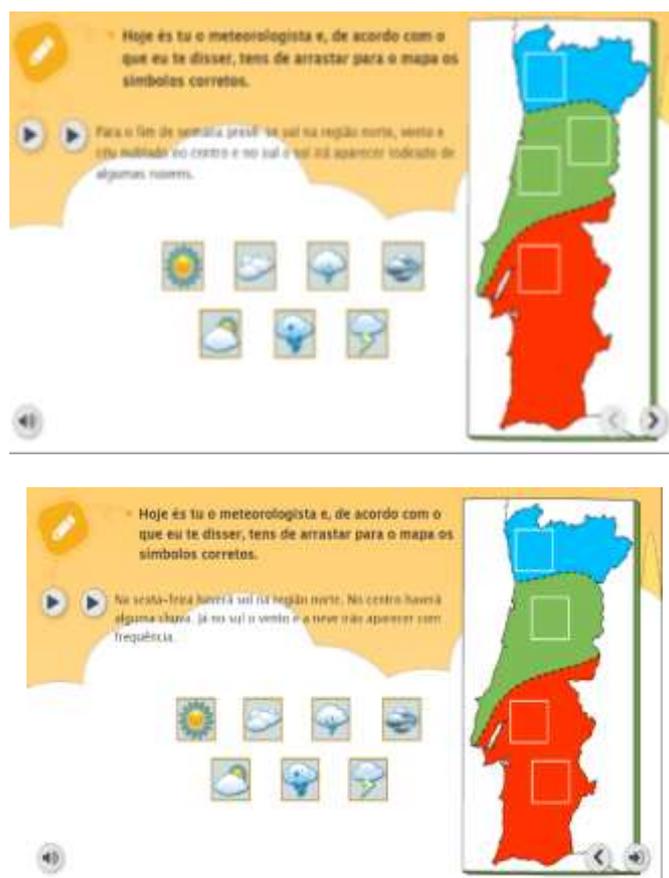


Figura 15- Exemplos de questões do jogo “Será chuva, será vento?”

A atividade que finalizou a primeira parte desta sessão foi a construção da roda do tempo. Para tal, distribui-se o recurso mencionado por cada aluno e pediu-se para estes pintarem os diferentes símbolos dos estados do tempo (figura 16). Logo depois, os alunos marcaram o estado do tempo daquele dia.



Figura 16- Atividade de construção da “Roda do tempo”

Antes de terminar a aula, preencheu-se a primeira parte do inquérito (anexo 3) relacionada com os jogos “Esta imagem representa que estado de tempo?” e “Será chuva, será vento?” com a finalidade de analisar as percepções dos alunos.

A segunda parte da intervenção ocorreu no dia 14 de dezembro de 2021, durou 90 minutos e pretendia-se que no final da aula, os alunos fossem capazes de associar os estados de tempo às diferentes estações do ano.

Iniciou-se a aula relembando juntamente com os alunos, o tema lecionado na aula anterior. Após um breve diálogo, e recorrendo à plataforma digital *Youtube*, visualizou-se o vídeo “Estudo do Meio- Estados do Tempo”³. No seguimento deste vídeo colocaram-se as seguintes questões aos alunos, nomeadamente:

- *Quais são os estados do tempo mencionados no vídeo?*
- *Quais são os estados do tempo que se associam à Primavera, ao Verão, ao Outono e ao Inverno?*
- *Quais são as estações com as temperaturas mais quentes e mais frias?*
- *Que tempo faz no deserto?*
- *Que tempo faz nas regiões polares?*
- *Que tempo faz na floresta tropical?*
- *Que tempo faz na savana africana?*

³ https://youtu.be/POiZtCxWx_Q

Quando os alunos davam as respostas, estas eram confirmadas com excertos do vídeo.

O referido vídeo serviu como nota introdutória para a tarefa seguinte, que consistiu no preenchimento do livro “As estações do ano e os estados do tempo”. Assim sendo, a cada aluno foi entregue um livro em formato de nuvem e foi solicitado que por baixo de cada estação do ano, os alunos desenhassem os estados do tempo correspondentes (figura 17).



Figura 17- Atividade de construção do livro “As estações do ano”.

Logo que terminada esta atividade, entregaram-se quatro pequenas cartolinas e um conjunto de imagens, para que os alunos jogassem “Que elementos caracterizam as estações do ano?”. Tal como o próprio nome indica, com este jogo desejava-se que os discentes identificassem as características de cada estação do ano, e para isso, deviam de colar cada imagem no cartão da estação correspondente (figura 18).



Figura 18- Jogo “Que elementos caracterizam as estações do ano?”

No final da aula, distribui-se a segunda parte do inquérito (anexo 4) que ficou por preencher e que se referia ao jogo previamente referido.

A terceira sessão ocorreu no dia 11 de janeiro de 2022 e teve a duração de 90 minutos. O tema central desta aula foi o dia e a noite, e pretendeu-se que os alunos identificassem as diferenças entre estes dois períodos, bem como reconhecessem que a duração do dia e da noite varia ao longo das quatro estações do ano. Um aspeto importante a referir sobre esta intervenção, associa-se ao facto de dois alunos terem assistido à aula via *Zoom*, pois estavam em isolamento devido à Covid-19, tendo sido as atividades partilhadas com ambos, para que também eles a partir de casa pudessem acompanhar o que estava a ser feito.

Inicialmente, questionou-se os alunos sobre os conteúdos abordados nas duas aulas anteriores com o intuito de recuperar os conhecimentos apreendidos. De seguida, introduziu-se a aula propriamente dita. Num primeiro momento, mostrou-se aos alunos duas imagens, uma que representava o dia e outra que representava a noite e foram colocadas questões como:

- *O que é que está representado nas imagens?*
- *Quais são as diferenças entre as duas imagens?*
- *Podemos dividir o dia em duas partes. Quais são?*
- *Sabem porque é que existe o dia e a noite?*

Após este debate, afixou-se no quadro uma cartolina com o diagrama de Venn⁴ em que, num círculo estava escrita a palavra dia e no outro estava escrito noite. Primeiramente, perguntou-se aos discentes o nome do diagrama apresentado e depois de obter-se resposta correta, foi explicado aos alunos que seriam exibidas um conjunto de imagens e que eles deveriam de dizer qual o local correto para as colocar. Para que todos os alunos visualizassem as imagens, estas foram projetadas no quadro. Após o diagrama estar concluído (figura 19), colocaram-se algumas perguntas aos alunos, como por exemplo:

- *Quantos conjuntos é que estão representados?*
- *Qual é o conjunto maior?*
- *Quantas imagens têm?*
- *Qual é o conjunto menor?*

⁴ Diagrama de Venn- é um diagrama que permite agrupar os elementos de um determinado conjunto.

- Quantas imagens têm?

Deste modo, incentivou-se os alunos a recordar conceitos matemáticos abordados previamente, promovendo-se assim a interdisciplinaridade entre o Estudo do Meio e a Matemática. Ainda no seguimento desta atividade, questionou-se os alunos sobre que outros elementos é que associavam ao dia e à noite, com o intuito de recolher os saberes destes sobre o tema em questão.



Figura 19- Diagrama de Venn realizado na sala de aula.

Num quarto momento da aula, utilizando a plataforma digital *Wordwall*, realizou-se o jogo “Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?”. Nesta tarefa, foram mostradas diversas atividades e os discentes tinham de referir aquelas que eram praticadas durante o dia e aquelas que eram exercidas durante a noite (figura 20). No final deste jogo, indagou-se os alunos sobre outras atividades que podiam ser executadas nos dois períodos referidos.





Figura 20- Exemplos de questões do jogo “Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?”

Posto isto, e como forma de inserir a próxima atividade, colocou-se a seguinte questão aos alunos:

Vocês acham que durante as quatro estações do ano, a duração do dia e da noite varia ou é sempre a mesma?

Deste modo, pretendia-se compreender a percepção dos alunos sobre este tópico. No geral, toda a turma respondeu que não. Com o objetivo de explorar melhor este tópico, escutou-se o áudio “Estações do ano”, disponível no banco de recursos da Leya. Neste eram colocadas diferentes adivinhas sobre as estações do ano e a respetiva duração do dia e da noite. Os alunos, à vez, partilhavam as suas respostas e estas eram confirmadas através da visualização de um *PowerPoint*, que continha as soluções.

Como forma de concluir a aula jogou-se o quizz- Verdadeiro ou Falso, em que eram apresentadas várias afirmações sobre o dia e a noite, e os alunos deveriam de classificá-las como sendo verdadeiras ou falsas (figura 21).



Figura 21- Exemplos de afirmações do jogo “Verdadeiro ou Falso”.

No final, solicitou-se o preenchimento do inquérito sobre os jogos realizados (anexo 5). As perguntas deste inquérito foram também colocadas aos alunos que estavam em casa, de modo a averiguar a sua opinião.

A quarta intervenção teve lugar no dia 18 de janeiro de 2022 e durou 147 minutos. O mote desta aula foi a exploração do calendário, com o intuito que os alunos identificassem os diferentes meses do ano e os dias da semana. De salientar que três alunas da turma encontravam-se em isolamento, e por isso assistiram à aula via *Zoom*. As atividades realizadas foram partilhadas com todas e contaram com a sua colaboração.

Num primeiro momento, à semelhança de aulas anteriores questionou-se os alunos sobre o tema abordado anteriormente, com o objetivo de ativar os conhecimentos adquiridos. Posteriormente, procedeu-se à exibição de um *PowerPoint* intitulado “Exploração do Calendário” e ao longo da apresentação, colocaram-se várias questões aos alunos como:

- *Para quê que serve o calendário?*
- *Como é organizado o calendário?*
- *Quantos meses existem no ano?*
- *Quais são os meses do ano?*
- *Que datas podemos associar aos diferentes meses?*
- *Quais são os dias da semana?*
- *Quantos dias tem cada mês?*

As ideias sugeridas pelos alunos foram depois confirmadas, através da consulta dos respetivos diapositivos. Como esta sessão foi realizada em Janeiro, pretendeu-se atribuir um maior enfoque a este mês e assim, recorrendo a uma imagem do calendário, perguntou-se:

- *Quantos dias existem no mês de Janeiro?*
- *Em que dia da semana começou o mês de Janeiro?*
- *Em que dia é que estamos?*

A atividade descrita anteriormente pauta-se por um carácter mais interativo, que privilegia a participação e o diálogo com os alunos, tendo como finalidade recolher as conceções prévias dos

mesmos, para que partindo dos conhecimentos que os alunos possuem estes consigam alcançar aprendizagens significativas.

Num segundo momento da aula executou-se o jogo “A máquina do tempo” (figura 22), disponível no banco de recursos da aula digital da Leya. Nesta tarefa, eram fornecidas diferentes pistas e os alunos deviam de arrastar as imagens apresentadas para o dia da semana correto. Os alunos escolhidos para participar, dirigiam-se ao quadro interativo e demonstravam a sua resposta.



Figura 22- Exemplos de questões do jogo “A máquina do Tempo”

Após a realização deste jogo, aplicou-se um inquérito aos alunos com o intuito de descobrir as suas opiniões (anexo 6). O referido inquérito foi partilhado previamente com as três alunas que estavam em casa, para que tivessem a possibilidade de responder e se pudesse recolher as suas opiniões.

Nos momentos finais da aula, introduziu-se a última atividade que foi a construção de um calendário circular com os alunos. Esta tarefa tinha como objetivo consolidar os saberes trabalhados e aprendidos durante esta sessão. Assim, começou-se por distribuir pelos alunos um círculo grande onde estavam inscritos os meses do ano e um conjunto de imagens. Tendo em conta as datas realçadas no início da aula, aquando da exploração do *PowerPoint*, os alunos tinham que colar as imagens por baixo do mês correspondente (por exemplo, o balão de Ano Novo devia de ser colado no mês de Janeiro; o Cupido devia de ser colado no mês de Fevereiro; etc.). De seguida, foram distribuídas umas rodas mais pequenas, com os dias da semana e foi solicitado aos alunos que as colorissem. Por último, deu-se a

cada aluno uma roda com os números que representavam os dias de um mês. Posto isto, juntaram-se os círculos todos e formou-se o calendário circular (figura 23).



Figura 23- Construção do calendário circular.

Tendo em consideração os três elementos da turma que estavam em isolamento, esta última atividade foi adaptada para uma ficha de trabalho (anexo 7). Como as perguntas da ficha eram muito semelhantes àquilo que estava a ser pedido aos alunos que estavam na sala de aula, foi possível realizar as atividades em simultâneo, fazendo com que estas três alunas que estavam em educação “à distância” não só acompanhassem o que estava a ser feito mas também, participassem nas atividades promovidas.

A última sessão do projeto de intervenção sucedeu no dia 27 de Janeiro de 2022 e teve uma duração de 147 minutos. Esta aula serviu como continuação do tema iniciado na intervenção anterior, que se relacionava com os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano. O principal objetivo desta sessão era que os alunos reconhecessem o dia e o mês em que começa e em que termina cada estação do ano. Tendo em atenção que oito alunos se encontravam em isolamento, e por isso assistiram à aula via *Zoom*, as atividades realizadas foram partilhadas com eles e contaram com a sua participação.

Começou-se por relembrar os conteúdos abordados anteriormente, nomeadamente os meses do ano e as datas que se podiam associar a esses meses. Posteriormente, analisou-se o *PowerPoint* “Os meses do ano e as estações do ano”. À medida que cada diapositivo era exibido, primeiro perguntava-se qual era a estação do ano representada na imagem e depois colocavam-se questões como:

- *Quando é que esta estação começa?*

- *Quando é que termina?*

Para além disso, e como forma de mobilizar conceitos adquiridos, questionou-se os alunos sobre a duração do dia e da noite nas diferentes estações do ano bem como, os estados de tempo a estas associados.

Posto isto introduziu-se o jogo “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano” (figura 24), em que foram apresentadas diversas perguntas sobre os conceitos mencionados tanto na presente aula como na anterior. Tendo em conta que o quizz era composto por vinte e uma perguntas, todos os alunos tiveram a oportunidade de responderem a uma questão. Este facto foi importante, pois deste modo percecionou-se se os alunos estavam a conseguir ou não acompanhar a matéria.

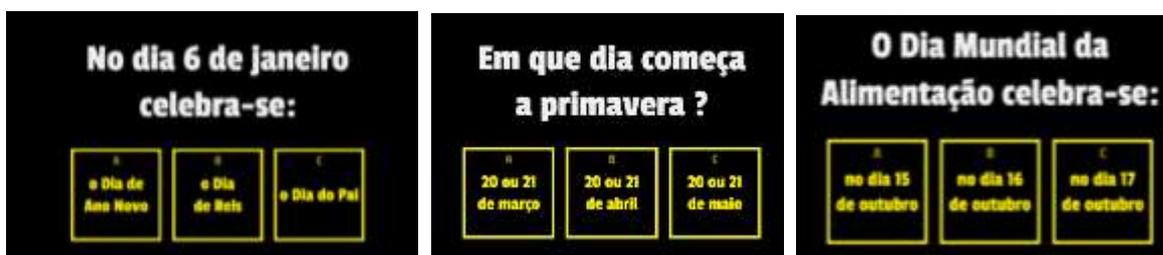


Figura 24- Exemplos de questões do jogo “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”.

De seguida, foi apresentado o inquérito sobre o jogo realizado (anexo 8). Os alunos que estavam a assistir à aula a partir de casa, também responderam a este inquérito e as suas opiniões foram registadas.

A última tarefa proposta foi a elaboração das atividades presentes no livro “O meu livro sobre o tempo” (figura 25). Neste documento existiam diversos exercícios sobre as estações do ano; os estados do tempo; o dia e a noite; os dias da semana e os meses do ano, que serviam como consolidação dos temas explorados ao longo das últimas sessões. O livro foi previamente enviado aos alunos que estavam em casa, para que assim conseguissem acompanhar a aula.



Figura 25- Alunos realizam as atividades do livro “O meu livro sobre o tempo”.

4.2. Descrição das atividades implementadas no 2º ciclo

No que diz respeito ao 6º ano turma 03, a primeira sessão ocorreu no dia 17 de fevereiro de 2022 e teve a duração de 50 minutos. Inicialmente, escreveu-se o sumário da aula “Salazar e o Estado Novo. A política de obras públicas e a Constituição de 1933” no quadro e pediu-se aos alunos para copiarem para o caderno diário.

De seguida distribuiu-se pela turma uma folha com os dois jogos, um anagrama e um crucigrama (anexo 9) e explicou-se aos alunos que estes seriam realizados num momento posterior. Posto isto, procedeu-se à exploração do *PowerPoint* “A ascensão de Salazar e a construção do Estado Novo”. Num primeiro momento e como forma de motivação, mostrou-se a fotografia de António de Oliveira Salazar e antes de ser revelado este nome, questionou-se os alunos sobre se sabiam quem era a personalidade histórica representada na imagem. Prontamente, vários alunos proferiram o nome correto, demonstrando conhecerem esta figura. Após esta fase inicial, apresentou-se uma breve biografia de Salazar, de modo a que alunos descobrissem um pouco mais sobre o como e o porquê de António de Oliveira Salazar ter ascendido ao poder.

Posto isto, prosseguiu-se a análise do *PowerPoint* e quando se abordou o tema das “medidas de recuperação económica” realizou-se o primeiro jogo. Este consistia num anagrama e o objetivo era os alunos organizarem as letras, de modo a obterem as medidas implementadas por António de Oliveira Salazar. Foi dado algum tempo aos alunos para completarem esta tarefa e depois, corrigiu-se a mesma em grande grupo contando com a participação dos alunos.

Rapidamente, deu-se continuidade à apresentação do *PowerPoint* e quando chegou o slide “política de obras públicas” executou-se o segundo jogo: o crucigrama. Depois de explicado o objetivo deste jogo, que era decifrar as construções elaboradas nas diferentes áreas (exemplo: na área da comunicação foram construídas pontes) foi dado algum tempo à turma para realizar o mesmo. Depois, à semelhança do jogo anterior, pediu-se aos alunos para partilharem as suas respostas.

No final, como forma de consolidar conhecimentos foram feitos alguns exercícios presentes no caderno de atividades.

A segunda sessão realizou-se no 6º ano turma 03, no dia 24 de março de 2022 e teve a duração de 50 minutos. Como habitual, a aula iniciou-se com a escrita do sumário “A difusão dos ideais do Estado Novo: a ação da propaganda”.

Posteriormente, estabeleceu-se um diálogo com os alunos com o intuito de recuperar os conceitos abordados na aula anterior. Para tal colocaram-se questões como:

- *Em 1928, que cargo político assumiu Salazar?*
- *Quem convidou Salazar para esse cargo?*
- *Quais foram as medidas de recuperação económica tomadas por Salazar?*
- *Quem sabe dar exemplos de construções realizadas na área da comunicação?*
- *E da cultura?*
- *Que princípios foram definidos na Constituição de 1933?*

Na sua maioria, a turma não demonstrou dificuldade em responder a estas perguntas.

Posto isto, explorou-se o *PowerPoint* “A difusão dos ideais do Estado Novo: a ação da propaganda”. Em alguns momentos, como forma de recolher os conhecimentos prévios dos alunos, foram colocadas questões, como por exemplo:

- *Que meios é que vocês acham que eram utilizados para se fazer propaganda ao Estado Novo?*

Em simultâneo com o estudo do *PowerPoint*, visualizou-se o vídeo “A propaganda ao Estado Novo” disponível na Escola Virtual. Deste modo, foi possível explorar melhor os meios utilizados pelo Estado Novo para fazer propaganda aos seus ideais.

No fim foi projetado um cartaz sobre “A lição de Salazar” em que está representada a máxima “Deus, Pátria e Família”. De modo a explorar a simbologia das figuras apresentadas neste cartaz, foi executado o jogo “organiza as frases” (figura 26). Assim, os alunos foram divididos em cinco grupos e a cada grupo foram entregues segmentos de frases. O objetivo era que através da lógica e dos conhecimentos adquiridos, os alunos construíssem frases coerentes e coesas, que explicassem o significado de cada figura do cartaz mencionado previamente. Através deste jogo pretendia-se consolidar saberes e promover o relacionamento interpessoal.

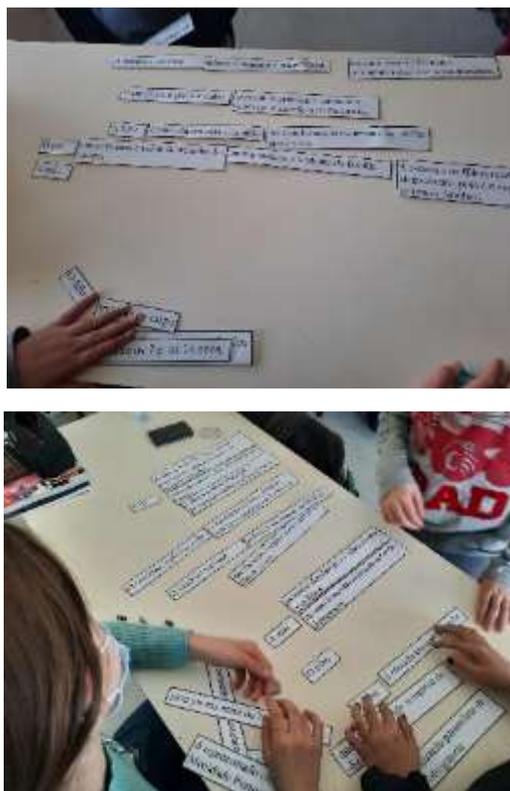


Figura 26- Alunos realizam o jogo “Organiza as frases”.

A terceira sessão teve lugar no dia 25 de março de 2022, durou 50 minutos e decorreu no 6º ano turma 03. Após a escrita do sumário “Os mecanismos de repressão do Estado Novo” retomou-se o jogo “Organiza as frases” e contando com a contribuição de alguns grupos que conseguiram construir todas as frases, foi-se apresentando as diferentes imagens presentes no cartaz “A lição de Salazar” e as frases correspondentes.

Posto isto, introduziu-se o conteúdo da aula através da análise de uma imagem sem legenda e em que se questionou aos alunos:

- *O que é que observam na imagem?*
- *Que conclusão podemos retirar?*

Após um diálogo concluiu-se que a referida imagem mostrava um grupo de polícias, que travavam uma greve. Desta forma, nomeou-se um dos mecanismos de repressão do Estado Novo: a polícia política.

Posteriormente visionou-se o vídeo “Os mecanismos de repressão do Estado Novo” disponível na Escola Virtual e distribuiu-se pela turma, uma folha que tinha dois esquemas, preenchendo-se o primeiro, que consistia numa tabela sobre os mecanismos de repressão. Esta tarefa foi realizada em grande grupo.

Logo depois desta atividade estabeleceu-se um diálogo com a turma sobre os regimes ditatoriais na atualidade, questionando-se os alunos sobre que países permaneciam a viver numa ditadura. Muitos alunos aludiram à guerra na Ucrânia, referindo que a Rússia é um exemplo de um país que não respeita os Direitos Humanos. No âmbito deste diálogo, foi partilhado com a turma um mapa que demonstrava os países que permanecem sobre um regime ditatorial e como modo de sistematização completou-se o segundo esquema.

No final, foi entregue uma folha com o jogo “Sopa de letras” (anexo 12) com o intuito de consolidar esta parte da matéria lecionada.

A quarta sessão aconteceu no dia 29 de março de 2022 na turma 603 e durou 50 minutos. Inicialmente escreveu-se o sumário da aula “Os movimentos de oposição ao Estado Novo: a candidatura de Humberto Delgado. O governo de Marcello Caetano”. De seguida, como forma de consolidar aprendizagens da última aula realizou-se a correção do jogo de sopa de letras sobre os “Mecanismos de repressão”.

Posteriormente, com o objetivo de conhecer as ideias pré-concebidas dos alunos sobre o tema da presente aula, colocaram-se questões como:

- *O quê que entendem por oposição política?*
- *Quais terão sido os motivos que contribuíram para a revolta da população?*

De seguida, visualizou-se o vídeo “Os movimentos de oposição ao Estado Novo” disponível na Escola Virtual e explorou-se o mesmo através da colocação de algumas questões, como por exemplo:

- *Como se chamavam os movimentos com que ganhou força a oposição ao regime de Salazar?*
- *De que forma era feita a oposição ao regime?*
- *Qual foi maior ameaça ao Estado Novo?*
- *Sabem porquê que Humberto Delgado ficou conhecido como o General sem medo?*

Após este breve diálogo com a turma, apresentou-se um *PowerPoint* onde estavam retratadas algumas das personalidades ligadas à oposição ao Estado Novo, como é o caso de Mário Soares, Zeca Afonso e Humberto Delgado. De forma confrontar os alunos com uma música de intervenção daquela época, escutou-se a cantiga “Vampiros” de Zeca Afonso e analisou-se a letra da mesma através do diálogo com os alunos, com a finalidade de estes compreenderem que na música estava representado, metaforicamente, o regime do Estado Novo e a repressão a este inerente.

Nos minutos finais da aula jogou-se “Verdadeiro ou Falso” (figura 27) como forma de sistematizar os conteúdos abordados. Esta atividade era composta por sete questões.

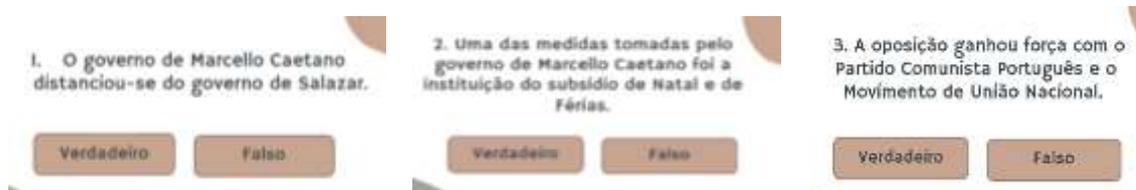


Figura 27- Exemplos de questões do jogo “Verdadeiro ou Falso”.

A quinta sessão ocorreu no dia 31 de março de 2022 na turma 603 e durou 50 minutos. Começou-se por escrever o sumário “O colonialismo português e a Guerra Colonial” e antes de iniciar-se a aula propriamente dita, colocaram-se algumas perguntas aos alunos relacionadas com a matéria da aula anterior.

Depois, projetou-se o cartaz “Portugal não é um país pequeno” e explorou-se o mesmo através da colocação de perguntas como:

- *O que observam no cartaz?*
- *Não está nada de errado no cartaz?*
- *Qual será o objetivo do cartaz?*

Deste modo pretendia-se introduzir a questão colonial.

Seguidamente, analisou-se um mapa presente no manual, como forma de perceber quais eram as colónias portuguesas na década de 1960. Posteriormente, assistiu-se ao vídeo “A Guerra Colonial” presente na Escola Virtual e preencheu-se um guião de exploração sobre o mesmo (anexo 13). Após os alunos terem concluído esta tarefa, foi corrigido o guião em grande grupo, solicitando-se aos alunos que partilhassem as suas respostas.

Como forma de reconhecer diferentes visões sobre a guerra colonial, foram analisados com a turma três documentos: um deles apresentava a visão da ONU e estava presente no manual do aluno e os outros dois (“Portugal e as suas colónias” discurso de Marcello Caetano e “Os movimentos de independências” discurso de Amílcar Cabral) foram retirados da Escola Virtual.

A consolidação de saberes foi feita através da realização do jogo “Palavra Ausente”, criado na plataforma *WordWall* (figura 28). O objetivo do jogo era completar os espaços em branco com as palavras fornecidas. Esta tarefa foi realizada em grande grupo e era composta por cinco textos com lacunas.



Figura 28- Exemplos dos textos do jogo “Palavra ausente”.

A sexta sessão sucedeu no dia 1 de abril de 2022 no 6º ano turma 03 e durou 50 minutos. Nesta aula realizou-se o jogo “Pensa rápido” (figura 29) e para tal, dividiu-se a turma em quatro equipas. De seguida, pediu-se a cada equipa para eleger um representante (de referir que, este representante mudou no decorrer do jogo, de modo a dar oportunidade a todos os elementos da equipa de desempenhar este papel). Posteriormente, o representante de cada equipa dirigiu-se à frente do quadro e foi pedido para cada um tirar um palito (um dos palitos apresentava uma risca preta, quem o tirasse jogava primeiro). De seguida, realizou-se o mesmo procedimento com os outros três jogadores, até se ter definido a ordem de jogada de todas as equipas.

O jogo iniciou-se quando o representante da equipa 1 retirou uma carta-branca. Esta carta indicava se o aluno devia retirar uma carta do baralho das perguntas (baralho das cartas castanhas); uma carta do baralho dos conceitos (baralho das cartas amarelas) ou uma carta do baralho das adivinhas (baralho das cartas cor-de-rosa).

Depois de retirar uma carta de um dos baralhos, o representante de cada equipa executava a ordem expressa nessa carta. Por outras palavras, se tirasse uma carta castanha o representante devia ler a pergunta à sua equipa para esta responder; se tirasse uma carta amarela, o representante devia ler o conceito à sua equipa para esta o explicar e se tirasse uma carta cor-de-rosa, o representante devia dar pistas à sua equipa de modo a esta adivinhar a palavra escrita na carta.

Apenas a equipa que se encontrava a jogar é que podia responder. Caso acertasse ganhava pontos (5 pontos- adivinhas; 10 pontos- conceitos e 15- perguntas) caso errasse, o representante dizia a resposta correta e a equipa não ganhava pontos. De salientar que cada equipa tinha 20 segundos para responder.

De modo a reforçar a capitulação do governo e a importância da rádio naquele período procedeu-se à leitura e análise de um documento do manual. Como forma de concluir a aula entregou-se uma folha com o jogo “Sopa de letras” (anexo 15).

A segunda sessão no 6º ano turma 07 realizou-se no dia 5 de abril de 2022 e teve a duração de 50 minutos. Começou-se a aula por escrever o sumário “A democratização de Portugal: A Constituição de 1976” e de seguida, efetuou-se a correção do jogo “Sopa de letras” como forma de relembrar os conteúdos abordados na aula anterior.

Posto isto, projetou-se o *PowerPoint* sobre “A democratização de Portugal” realçando aspetos como o Programa do MFA; as eleições livres de 1975 e a Constituição de 1976. De modo a criar uma interação com os alunos leu-se um documento onde constava o Programa do MFA com o objetivo de responder à questão:

Quais foram as medidas apresentadas no Programa do MFA que permitiram restituir as liberdades dos cidadãos?

Além disso, foi também visualizado e analisado com a turma o vídeo “As conquistas de Abril e a participação cívica” disponível na Escola Virtual. Deste modo, desejava-se que os alunos reconhecessem os direitos estipulados na Constituição de 1976. Como forma de puderem articular os direitos mencionados no vídeo com os artigos da Constituição, foi apresentado um documento com alguns dos artigos da Constituição de 1976.

Nos momentos finais da aula realizou-se o jogo “Verdadeiro ou Falso” (figura 30) como forma de consolidar conhecimentos. Esta atividade era constituída por 5 questões.



Figura 30- Exemplos de questões do jogo “Verdadeiro ou Falso”.

Além disso, entregou-se também um esquema aos alunos sobre os conteúdos abordados, para colarem no caderno diário.

A terceira sessão no 6º ano turma 07 ocorreu no dia 6 de abril de 2022 e durou 50 minutos. No início da aula escreveu-se o sumário “A independência das colónias portuguesas” e de seguida, foi feita uma revisão dos conteúdos lecionados na aula anterior.

Posteriormente, questionou-se os alunos sobre o que significa o conceito de “Descolonização”. Na sua maioria, os discentes associaram este termo ao desejo de independência das colónias portuguesas. Partindo deste facto, visualizou-se o vídeo “A descolonização portuguesa em África” disponível na Escola Virtual. Depois, através do diálogo, explorou-se o mesmo com os alunos, reforçando-se a ideia de que o processo de descolonização dos territórios portugueses em África foi rápido, tendo-se iniciado logo após a revolução de 25 de Abril de 1974. Como forma de comparar a descolonização em África com a descolonização dos territórios portugueses na Ásia foi apresentado o vídeo “A descolonização portuguesa na Ásia” disponível na Escola Virtual e este foi analisado com os alunos através do diálogo.

Num momento seguinte distribuiu-se um esquema sobre o processo de descolonização dos territórios portugueses na Ásia e na África, com o objetivo de sistematizar as informações apresentadas nos vídeos visualizados anteriormente. Este esquema foi colado no caderno diário.

Posto isto, realizou-se um *Kahoot* para uma melhor consolidação dos conteúdos abordados (figura 33). Este jogo era composto por dez questões e foi executado a pares, fomentando-se assim o trabalho colaborativo e o espírito de equipa.

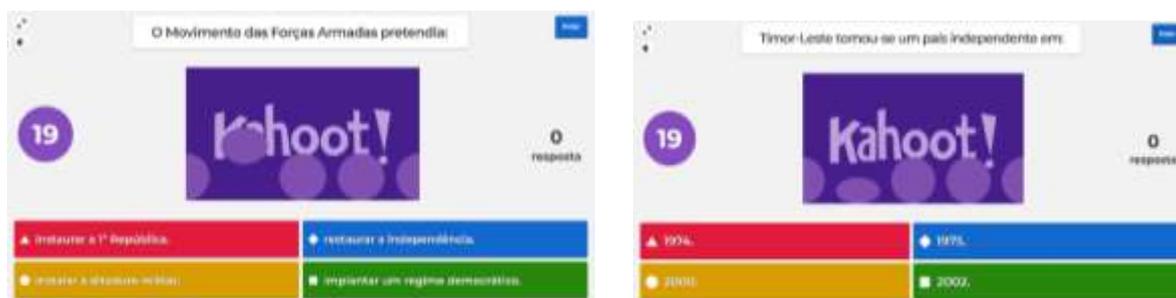


Figura 31 - Exemplos de questões do Kahoot sobre o tema “A Revolução de 25 de Abril de 1974”.

No final entregou um inquérito aos alunos para estes preencher, com o objetivo de recolher a sua opinião sobre os jogos implementados (anexo 16).

No que se refere ao 5º ano turma 05, a primeira sessão ocorreu no dia 22 de abril de 2022 e teve a duração de 50 minutos. A aula iniciou-se com a escrita do sumário “A divisão da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV. O Clero e a Nobreza: os grupos sociais privilegiados” e seguidamente estabeleceu-

se um diálogo com os alunos, questionando-os sobre se sabiam como se encontrava dividida a sociedade nos séculos XIII e XIV. Deste modo, pretendeu-se recolher as ideias prévias da turma sobre esta questão.

Posteriormente, apresentou-se um *PowerPoint* em que se abordaram tópicos como: a pirâmide social (distinguindo-se os grupos privilegiados dos grupos não privilegiados); as regalias do rei; o quotidiano da nobreza (nomeadamente, os seus privilégios e as atividades a que se dedicavam); a vida do clero (realçando-se a diferença entre clero regular e clero secular; referindo-se os seus privilégios e as atividades a que se dedicavam) e ainda, os domínios senhoriais: os reguengos do rei; as honras pertencentes à nobreza e os coutos associados ao clero.

No decorrer da exploração do referido *PowerPoint*, proporcionaram-se alguns momentos de interação com a turma, não só através da colocação de algumas questões mas também com a análise de alguns documentos presentes no manual, designadamente: um esquema intitulado “A distribuição das terras e os grupos sociais”, em que pretendia-se que os alunos diferenciassem os três domínios senhoriais: Reguengos, Coutos e Honras; um documento onde estavam representadas as terras dos nobres “Parte do domínio senhorial nobre”, destacando-se a diferença entre “mansos” e “reservas” e um documento que ilustrava os terrenos do clero “Reconstituição de parte de um senhorio eclesiástico”, sublinhando-se a função de alguns locais deste senhorio. Além disso, visualizou-se o vídeo “Os livros na Idade Média” disponível na Escola Virtual com o objetivo que os alunos compreendessem a função do monge copista e os materiais utilizados na criação de um livro naquela época.

Uma vez que ainda faltavam alguns minutos para terminar a aula, visionou-se o vídeo “O dia-a-dia do povo” disponível na Escola Virtual. Desta forma, pretendeu-se que os alunos constatassem o modo de vida deste grupo social, comparando-o com a vida dos grupos privilegiados.

Num momento posterior distribui-se um esquema como forma de sintetizar os conteúdos abordados.

Por fim, realizou-se um crucigrama intitulado “Aspetos da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV” (anexo 17) com o intuito da turma colocar em prática os saberes adquiridos, de uma forma lúdica e descontraída.

A segunda sessão no 5º ano turma 05 aconteceu no dia 29 de abril de 2022 e durou 50 minutos. Começou-se por escrever o sumário “A vida do povo nas terras senhoriais. A autonomia nos concelhos” no quadro e solicitou-se aos alunos que o copiassem para o caderno diário. De seguida, corrigiu-se o crucigrama entregue na aula anterior, solicitando-se a participação dos alunos. Desta forma, relembrou-se os conteúdos abordados.

Num terceiro momento, através do diálogo recordou-se o vídeo visualizado na aula anterior e que retratava a vida do povo. Assim, colocaram-se algumas questões aos alunos como:

- *Recordam-se do vídeo sobre o dia-a-dia do povo?*
- *Quais eram as atividades a que se dedicava este grupo social?*
- *Quais eram as obrigações do povo?*
- *Como eram as casas dos camponeses?*
- *Como era a alimentação do povo?*

Após estabelecer-se um pequeno diálogo com a turma, foram dadas as respostas a estas questões através da exploração de um *PowerPoint*.

Posto isto, introduziu-se o tema relacionado com a autonomia dos concelhos. Neste sentido, colocou-se a seguinte questão aos alunos *Sabem o que é um concelho?*, obtendo-se maioritariamente a seguinte resposta: “Um concelho é um local com mais autonomia”. Após ser validada esta resposta e de se ter explicado que, efetivamente, o concelho é uma comunidade que goza de autonomia administrativa e judicial, assistiu-se ao vídeo “O dia-a-dia num concelho medieval” disponível na Escola Virtual, com o intuito de descobrir-se um pouco mais sobre este assunto.

Posteriormente, colocaram-se algumas questões aos alunos como forma de explorar o referido vídeo. Assim, foram explicados conceitos como carta de foral ou foral e assembleia de homens-bons; identificaram-se as regalias dos moradores de um concelho; esclareceu-se a função do pelourinho e dos mordomos e dos juizes de um concelho e ainda, estabeleceu-se a diferença entre concelhos rurais e concelhos urbanos.

Nos momentos finais da aula, procedeu-se à leitura e análise de uma carta de foral presente no manual e referiu-se o crescimento de um novo grupo social- a burguesia. Por fim, distribuiu-se pela turma um esquema sobre “A autonomia dos concelhos”, como modo de sistematizar o conteúdo abordado.

A última sessão no 5º ano turma 05 efetuou-se no dia 3 de maio de 2022 e durou 50 minutos. A aula iniciou-se com a escrita do sumário “As Cortes. A cultura portuguesa nos séculos XIII e XIV. Realização de uma atividade de consolidação”. Posteriormente, estabeleceu-se um diálogo com a turma com o intuito de recuperar as aprendizagens adquiridas na aula anterior. Neste sentido, colocaram-se algumas questões aos alunos como por exemplo:

- *Como era o quotidiano do povo?*

- *Como eram as casas dos camponeses?*
- *Para que serviu a criação dos concelhos?*
- *Qual o nome do documento que estabelecia a criação de um concelho?*
- *Qual era a diferença entre os concelhos urbanos e os concelhos rurais?*
- *De que forma se distinguia a burguesia do povo?*

De seguida, explorou-se um *PowerPoint* que continha um esquema sobre “A participação das cortes”. Como forma de encerrar este tópico, questionou-se os discentes sobre a diferença entre “cortes” e “corte”. Assim, tinha-se como finalidade mobilizar conceitos adquiridos nos domínios previamente estudados.

Posto isto, continuou-se a apresentação do referido *PowerPoint*, tendo-se analisado um segundo esquema, desta feita sobre “A cultura portuguesa nos séculos XIII e XIV”. Deste modo, abordou-se o tema da religião e da magia naquela época, em que se perguntou aos alunos se sabiam o que significava a palavra “superstição”. Alguns deles responderam à questão dando exemplos de superstições que prevalecem até aos dias de hoje como “Não passar por baixo de uma escada”; “Partir um espelho dá sete anos de azar” e “Ver um gato preto dá azar”. Deste modo, foi possível estabelecer a interligação entre o passado e o presente.

Além disso, distinguiu-se a cultura popular da cultura cortesã. Para tal questionou-se os alunos sobre o que significariam estes dois termos. Após um momento de reflexão, alguns alunos partilharam as suas opiniões como “A cultura cortesã está ligada à corte” e “A cultura popular está associada ao povo”. Aproveitando-se o que foi referido, foram demonstrados à turma alguns exemplos destes dois tipos de cultura.

Nos momentos finais da aula, realizou-se um *Kahoot* (figura 32) com o objetivo de mobilizar conceitos e consolidar conhecimentos. Este jogo era constituído por oito perguntas e foi concretizado a pares, no sentido de inculcar nos discentes a importância do trabalho de equipa.



Figura 32- Exemplos de questões do *Kahoot* sobre o tema “Os aspetos da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV”.

No final entregou-se à turma do 505 um inquérito sobre os jogos realizados (anexo 18), como forma de apurar as opiniões dos alunos sobre os mesmos.

Capítulo V- Análise dos dados

O quinto capítulo deste relatório pretende apresentar a análise dos dados recolhidos ao longo da prática pedagógica no 1º ciclo e no 2º ciclo do Ensino Básico. Durante o estágio, as atividades implementadas foram avaliadas das mais variadas formas, desde tabelas de observação direta a inquéritos. Estes últimos permitiram retirar ilações com uma maior clareza e precisão. Efetivamente, no final de cada sessão aplicou-se um inquérito aos alunos com o objetivo de descobrir a sua opinião sobre os jogos aplicados em sala de aula. Este instrumento de recolha de dados revelou-se preponderante na compreensão das perceções dos discentes dos dois ciclos de estudo mencionados.

5.1 Análise dos dados do 1º ciclo do Ensino Básico

5.1.1. Inquéritos do 1º ciclo do Ensino Básico

Os inquéritos no 1º ciclo do Ensino Básico foram aplicados no âmbito da disciplina de Estudo do Meio (anexos 2, 3, 4, 5, 6 e 8). O número de questões variou consoante os jogos realizados nas diferentes sessões, porém a estrutura é semelhante. O objetivo era que, depois de lidas as perguntas pela professora estagiária, os alunos avaliassem os diferentes jogos colorindo as estrelas. De salientar que, nas questões em que era pedido aos alunos para classificarem um determinado jogo, a escala atribuída foi: uma estrela- pouco interessante (se não gostou do jogo); duas estrelas- interessante (se gostou mais ou menos do jogo); três estrelas- muito interessante (se o jogo superou as expectativas) e nas questões de resposta curta, uma estrela correspondia a um “Não” e duas estrelas significavam “Sim”. De modo a sistematizar as respostas obtidas será apresentada uma tabela (tabela 3).

Tabela 3- Respostas dos alunos do 1º ano aos inquéritos aplicados nas diferentes sessões.

Número da sessão	Nome do jogo	Como classificas o jogo?			Sentiste que realizaste novas aprendizagens?		Percebeste como jogar?	
		Muito interessante	Interessante	Pouco interessante	Sim	Não	Sim	Não
1ª Sessão	“Quem sou eu?”	17	4	0	21	0	21	0
	“Qual é a ordem certa?”	20	1	0	21	0	21	0
2ª Sessão	“Esta imagem representa que estado do tempo?”	21	0	0	21	0	21	0
	“Será chuva, será vento?”	18	3	0	21	0	21	0
	“Que elementos caracterizam as estações do ano?”	18	2	0	21	0	21	0
3ª Sessão	“Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?”	17	2	2	21	0	21	0
	“Verdadeiro ou Falso?”	19	2	0	21	0	21	0
4ª Sessão	“A máquina do tempo”	15	6	0	21	0	21	0
5ª Sessão	“Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”	16	5	0	21	0	21	0

Conclusões sobre os resultados dos inquéritos no 1º ciclo do Ensino Básico:

Observando a tabela 3 podemos retirar algumas ilações, nomeadamente:

- No geral, todos os jogos obtiveram uma receção positiva por parte dos alunos, tendo sido classificados como “Muito interessante” e “Interessante”. A única exceção foi o jogo “Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?”, realizado na 3ª sessão que apesar de a maioria o ter considerado “Muito interessante”, dois alunos mostraram não concordar e avaliaram-no como “Pouco interessante”.
- Em todos os jogos das diferentes sessões, os alunos responderam ter sentido que adquiriram novos conhecimentos com as tarefas propostas e revelaram terem percebido como jogar os diversos jogos.
- Em suma, pode-se concluir que os jogos implementados obtiveram uma elevada taxa de aprovação junto dos alunos e que estas atividades foram propulsoras de novos saberes.

5.1.2. Tabela de Observação Direta do 1º ciclo do Ensino Básico

Tabela 4- Resultados observados nos diferentes jogos realizados no 1º ciclo do Ensino Básico.

Número da sessão	Nome do jogo	Aspetos a avaliar					
		Interesse, empenho e motivação no jogo		Respeita a intervenção dos colegas		Participação (demonstram vontade em intervir/ partilhar a sua resposta com a turma)	
		Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
1ª Sessão	Quem sou eu?	21	0	21	0	19	2
	Qual é a ordem certa?	21	0	21	0	21	0
2ª Sessão	Esta imagem representa que estado do tempo?	21	0	21	0	21	0
	Será chuva, será vento?	21	0	21	0	21	0

	Que elementos caracterizam as estações do ano?	20	0	20	0	20	0
3ª Sessão	Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?	21	0	21	0	18	3
	Verdadeiro ou Falso	21	0	21	0	21	0
4ª Sessão	A máquina do tempo	21	0	21	0	21	0
5ª Sessão	Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano	21	0	21	0	21	0

A tabela anterior (tabela 4) foi construída mediante as notas resultantes da observação direta durante os jogos realizados nas diferentes sessões. Neste sentido, podemos retirar as seguintes conclusões:

- **1ª Sessão:**

Analisando os dados sobre o jogo *Quem sou eu?*, verifica-se que todos os alunos prestaram atenção, interesse e motivação no decorrer da atividade. Contudo, dois alunos demonstraram pouco participativos no momento de resposta. Este facto não é totalmente estranho, uma vez que estes alunos tinham uma postura mais introvertida. Relativamente ao grau de dificuldade das adivinhas, os alunos que responderam às questões mostraram facilidade em resolvê-las.

No jogo *Qual é a ordem certa?* aferiu-se que todos os alunos demonstraram-se atentos, interessados e motivados. Embora a turma apresente ritmos de aprendizagens díspares, ou seja, alguns alunos terminaram as atividades mais rápido que os restantes colegas, os vinte e um alunos revelaram facilidade em cumprir a atividade proposta.

- **2ª Sessão:**

Sobre o jogo *Esta imagem representa que estado de tempo?* faz-se um balanço positivo, já que os alunos mostraram-se bastante atentos, motivados e interventivos durante esta atividade, querendo partilhar opiniões e factos sobre os estados do tempo que iam sendo revelados. No geral, os alunos conseguiram identificar corretamente os estados do tempo apresentados sem grande dificuldade.

No jogo *Será chuva, será vento?* constata-se que todos os alunos adotaram o comportamento esperado, respeitando as regras da sala de aula e mostrando atenção, interesse em participar e motivação. No que toca ao grau de dificuldade inerente ao jogo em questão, salientam-se que três dos alunos que quiseram intervir demonstraram dificuldades em associar os estados do tempo às regiões corretas. Este facto estava relacionado com a dificuldade destes alunos em reconhecerem as regiões norte, centro e sul de Portugal Continental, mesmo apesar destas terem sido referidas antes de se iniciar o jogo. De modo a colmatar as dúvidas dos alunos, foi indicada, uma vez mais a localização de cada região no mapa e de seguida, pediu-se a estes alunos para tentar responder novamente. Apesar disto, outros alunos que participaram na atividade e tentaram ajudar os colegas mostram saber identificar corretamente as regiões norte, centro e sul conseguindo assim, concretizar o propósito deste jogo.

Observando as notas retiradas numa fase posterior à realização do jogo *Que elementos caracterizam as estações do ano?* verificou-se que quatro alunos erraram na associação de uma das imagens, imagem essa que tinha sido mostrada num vídeo visualizado momentos antes da realização do jogo, denotando-se assim alguma falta de atenção. No entanto, no geral, a turma demonstrou interesse e motivação durante a atividade. De salientar, que nesta aula estiveram vinte alunos, estando um ausente.

- **3ª Sessão:**

Na terceira sessão o número total de alunos que estiveram presentes na aula foram dezanove, sendo que dois alunos assistiram à aula via *Zoom*. Fitando os dados do jogo *Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite?* aferiu-se que os vinte e um elementos da turma prestaram atenção ao jogo realizado. A respeito dos parâmetros de motivação e de interesse em participar nesta atividade, praticamente todos os alunos revelaram um desempenho positivo, salvaguardando-se três alunos que revelaram-se pouco participativos e apenas tentaram responder quando foi solicitada a sua intervenção.

Já no jogo Verdadeiro ou Falso? todos os alunos revelaram motivação e vontade em partilhar a resposta. Tendo em conta os alunos que responderam, estes manifestaram facilidade em responder às questões colocadas.

- **4ª Sessão:**

Nesta quarta intervenção, os vinte e um elementos que compõem a turma participaram no jogo proposto, sendo que dezoito estavam presencialmente na sala de aula e os restantes três elementos encontravam-se em isolamento, pelo que assistiram à aula através do *Zoom*. Na realização do jogo *A máquina do tempo* verificou-se que todos os alunos estiveram atentos e mostraram interesse em participar. Do conjunto de alunos que responderam às questões colocadas durante a atividade, constatou-se que todos conseguiram facilmente encontrar a solução correta.

- **5ª Sessão:**

O jogo *Os dias da semana, os meses e as estações do ano* que foi realizado na última intervenção era constituído por vinte e uma questões, pelo que foi solicitada a participação de todos os elementos da turma. De salientar que, apesar de oito alunos estarem em isolamento, foi solicitada a sua colaboração. Assim sendo, pode-se afirmar que na sua maioria os alunos permaneceram em silêncio, estando atentos, interessados e motivados na atividade que estava a ser executada. De referir que, todos os alunos participaram no jogo.

5.1.3. Ficha de trabalho (1º ciclo do Ensino Básico)

A ficha de trabalho (anexo 1) foi aplicada na primeira sessão realizada no dia 7 de Dezembro de 2021. Esta ficha serviu como forma de introduzir o tema das estações do ano, através da apresentação de um poema, promovendo assim a interdisciplinaridade entre a disciplina de Português e de Estudo do Meio.

O referido documento foi distribuído pelos alunos e de seguida, procedeu-se à leitura do poema "O verão, os irmãos e a primavera". Posteriormente, explicitaram-se os exercícios apresentados.

Uma vez que se tratava de uma turma de 1º ano, e tendo em conta que os alunos estavam habituados a realizar as atividades em simultâneo com a professora orientadora cooperante, a ficha de trabalho foi executada em grande grupo. Assim, esta foi projetada no quadro interativo e à medida que as perguntas eram lidas, foi solicitado a um dos alunos que partilhasse a sua resposta.

Apesar de esta tarefa ter sido realizada em conjunto, foi-se percorrendo os lugares dos alunos de modo a verificar se estes estavam a colocar as respostas corretas ou se era necessário esclarecer eventuais dúvidas.

Conclusão relativamente ao 1º ciclo:

Atentando aos vários instrumentos de recolha de informação (inquéritos, tabelas de observação direta e a ficha de trabalho) é possível concluir que as atividades propostas se adequaram bem ao ano de escolaridade em questão, permitindo desenvolver competências nos alunos, especialmente, aquelas associadas ao conteúdo do “Tempo”.

Examinando os jogos realizados faz-se um balanço positivo dos mesmos e tendo por base os dados analisados, é verossímil afirmar que este foram bem acolhidos pela turma do 1º ano e contribuíram para cativar o interesse e a motivação dos alunos para o conteúdo programático explorado.

5.2. Análise dos dados do 2º ciclo do Ensino Básico

5.2.1. Inquéritos do 2º ciclo do Ensino Básico

Com o intuito de recolher a opinião dos alunos sobre os jogos implementados nas diferentes aulas de História e Geografia de Portugal foi aplicado um inquérito. Tendo em conta que as 12 horas de intervenção foram divididas por três turmas, nesta secção serão analisadas as respostas dos alunos destas turmas aos inquéritos.

Resultados obtidos nos inquéritos aplicados à turma 603

O inquérito à turma 603 (anexo 14) foi aplicado na última sessão, que ocorreu no dia 1 de abril de 2022. Apesar de a turma ter vinte e um alunos, apenas obtiveram-se vinte respostas pois um dos alunos estava a faltar nesse dia.

Na primeira questão “Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?” verificaram-se diferentes respostas, sendo de salientar que alguns alunos escolheram mais do que uma opção. Assim sendo, seis alunos elegeram como recursos favoritos os vídeos, os jogos e os *PowerPoint*; quatro alunos escolheram as fichas de trabalho e os jogos; quatro alunos optaram pelas fichas de trabalho, os vídeos, os jogos e os *PowerPoint*; três alunos escolheram só os *PowerPoint* e os restantes três afirmaram gostar mais do visionamento de vídeos na aprendizagem de um conteúdo programático.

Na segunda questão “O que achaste da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê)” registou-se uma unanimidade de respostas, já que todos os alunos afirmaram ter gostado do uso deste recurso nas diferentes aulas. Tendo por base as explicações obtidas destacam-se:

“Gostei muito porque além de aprendermos muito, também nos divertimos”- Resposta do aluno A.

“Eu gostei muito dos jogos porque são divertidos, engraçados e aprendemos história fazendo esses jogos”- Resposta do aluno B.

“Gostei porque são divertidos e dá para perceber bem a matéria”- Resposta da aluna C.

“Sim gostei pois os jogos são divertidos e aprende-se muito com eles”- Resposta da aluna D.

Na terceira questão “Na tua opinião desenvolveste aprendizagens/ competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (Deves dizer sim ou não e explicar o porquê)” averiguou-se uma vez mais, que os vinte alunos confirmaram ter desenvolvido novas aprendizagens com as atividades propostas. Do conjunto de respostas obtidas selecionaram-se as seguintes:

“Sim, antes não colocava a mão no ar e agora com os jogos coloco sempre”- Resposta do aluno E.

“Sim, porque a meu ver se nos estivermos a divertir ajuda na nossa aprendizagem”- Resposta do aluno F.

“Sim porque consegui memorizar melhor a matéria”- Resposta da aluna G.

“Aprendi porque os jogos são divertidos e quanta mais diversão, mais eu aprendo”-Resposta da aluna H.

Na quarta questão “Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção” apurou-se que nove alunos gostaram o jogo “Pensa rápido”; cinco alunos preferiram o “Anagrama”, a “Sopa de letras” e a “Organização de frases”; quatro alunos apreciaram mais os jogos de “Verdadeiro ou Falso” e o “Crucigrama”; já os restantes dois alunos mostraram maior apreço pelos jogos “Organização de frases” e “Palavra Ausente”.

Resultados obtidos nos inquéritos aplicados à turma 607

Na turma 607, o inquérito (anexo 16) foi distribuído na terceira sessão no dia 6 de abril de 2022 e foi preenchido por vinte e cinco alunos, sendo que os outros dois alunos que fazem parte da turma estiveram ausentes nesse dia.

Na primeira pergunta “Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?”, a turma apresentou mais do que uma preferência. Neste seguimento, doze alunos demonstraram preferir o manual, as fichas de trabalho, os vídeos, os jogos e os *PowerPoint*; oito alunos gostam mais da utilização de vídeo, de jogos e de *PowerPoint*; três alunos selecionaram apenas os jogos e dois alunos escolheram as opções fichas de trabalho, documentos, vídeos, jogos e *PowerPoint*.

Na segunda pergunta “O que achaste da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê)”, os vinte e cinco alunos declararam ter gostado dos jogos implementados. De seguida serão apresentados exemplos de algumas justificações dadas pelos alunos:

“Gostei porque foi uma forma de nos divertirmos e ao mesmo tempo de aprender”-Resposta da aluna I.

“Gostei muito porque permitiu-me treinar os meus conhecimentos”-Resposta da aluna J.

“Eu gostei pois foi uma forma diferente de aprender coisas novas”-Resposta da aluna K.

“Eu gostei porque é divertido e aprendemos melhor a matéria dada na aula”-Resposta do aluno L.

Na terceira pergunta “Na tua opinião desenvolveste aprendizagens/ competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (Deves dizer sim ou não e explicar o porquê)” uma vez mais, todos

os alunos concordaram ter executado novas aprendizagens. Neste sentido, destacam-se explicações como:

“Sim porque os jogos foram bons para desenvolver a inteligência”- Resposta da aluna M.

“Sim porque nós aprendemos coisas novas de maneira mais agradável”- Resposta da aluna N.

“Sim porque ao saber se as respostas estão certas ou erradas fiz novas aprendizagens”- Resposta do aluno O.

“Sim porque assim melhorei o raciocínio rápido”- Resposta do aluno P.

Na última pergunta “Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção” aferiu-se que a maioria, mais precisamente, dezoito alunos gostaram mais do *Kahoot* e sete alunos, não conseguiram escolher apenas um e optaram pelos três jogos realizados: a “Sopa de letras”, o “Verdadeiro ou Falso” e o “*Kahoot*”.

Resultados obtidos nos inquéritos aplicados à turma 505

O inquérito da turma 505 (anexo 18) foi aplicado na terceira sessão no dia 3 de maio de 2022 e os vinte e dois alunos responderam ao mesmo.

Na primeira questão “Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?”, obtiveram-se diversas respostas, sendo que a turma optou por mais do que uma opção. Neste sentido, apurou-se que dez alunos afirmaram preferir os vídeos, os jogos e os *PowerPoint*; oito alunos elegeram como recursos prediletos o manual, as fichas de trabalho, os vídeos e os jogos; dois alunos escolheram o manual, documentos e os jogos e os outros dois alunos escolheram apenas a hipótese “jogos”.

Quanto à questão “O que achaste da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê)”, os vinte e dois alunos confidenciaram ter gostado dos jogos implementados. Algumas das justificações dadas para tal foram:

“Adorei porque ao mesmo tempo aprendi e diverti-me”- Resposta do aluno Q.

“Gostei porque aprendi a matéria de uma melhor forma”- Resposta do aluno R.

“Gostei porque aprendemos a matéria de uma forma mais lúdica”- Resposta da aluna S.

À terceira questão “Na tua opinião desenvolveste aprendizagens/ competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (Deves dizer sim ou não e explicar o porquê)” uma vez mais, toda a turma respondeu positivamente. Tendo por base as fundamentações obtidas pelos alunos destacam-se:

“Sim, principalmente com o Kahoot pratiquei o meu raciocínio”- Resposta do aluno T.

“Sim porque relembrei-me dos temas que falamos em aula”- Resposta da aluna U.

“Sim aprendi novas coisas de uma forma mais divertida”- Resposta do aluno V.

“Sim aprendi muito e melhorei o meu conhecimento”- Resposta do aluno X.

Por último, na questão “Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção”, catorze alunos declararam ter gostado mais do *Kahoot* e os restantes oito asseveraram ter gostado dos dois jogos (*Kahoot* e crucigrama).

5.2.2. Tabelas de Observação Direta do 2º ciclo do Ensino Básico

Tabela 5- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma 603.

Número da sessão	Nome do jogo	Aspetos a avaliar							
		Interesse, empenho e motivação no jogo		Respeita a intervenção dos colegas		Participação (demonstram vontade em intervir/ partilhar a sua resposta com a turma)		Realização do jogo	
		Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
1ª Sessão	Anagrama	21	0	21	0	7	14	21	0
	Crucigrama	21	0	21	0	7	14	21	0
2ª Sessão	Organiza as frases	19	0	19	0	19	0	19	0
3ª Sessão	Sopa de letras	19	0	19	0	4	15	19	0

4ª Sessão	Verdadeiro ou Falso	21	0	21	0	7	14	7	14
5ª Sessão	Palavra ausente	18	0	18	0	9	9	9	9
6ª Sessão	Pensa rápido	20	0	20	0	20	0	20	0

A tabela 5 apresenta os aspetos avaliados pela professora estagiária durante a realização dos jogos nas diferentes sessões na turma 603. Observando os dados verifica-se o seguinte:

- **1ª Sessão:**

Na primeira sessão foram realizados dois jogos: o anagrama, que consiste na organização das letras até formar uma palavra coerente e o crucigrama. Nestas duas atividades registaram-se os mesmos resultados, sendo que a nível do interesse e empenho, respeito pela intervenção dos colegas e realização do jogo todos os alunos mostraram cumprir estes parâmetros. Contudo, a nível de participação verifica-se uma grande discrepância, sendo que catorze alunos não se demonstraram muito participativos ao contrário dos outros sete alunos.

- **2ª Sessão:**

Nesta sessão dividiu-se a turma em grupos e cada grupo tinha como objetivo formar frases tendo por base as palavras fornecidas previamente. Assim realizou-se o jogo “Organiza as frases” em que todos os alunos presentes na aula cumpriram os requisitos de avaliação: empenho e interesse; respeito pela intervenção dos colegas; participação e realização do jogo. De referir que a esta aula faltaram dois alunos.

- **3ª Sessão:**

Na terceira sessão do Projeto estiveram na aula dezanove alunos, tendo faltado dois elementos. Durante a realização do jogo “Sopa de letras”, todos os alunos demonstraram interesse e empenho no jogo e respeito pela intervenção dos colegas. Porém, quando se procedeu à correção em grande grupo deste jogo apenas quatro alunos exibiram vontade em partilhar as suas respostas.

- **4ª Sessão:**

No jogo “Verdadeiro ou Falso” todos os alunos mostraram interesse e empenho, mesmo aqueles que não quiseram responder às questões, pois estiveram calados, atentos e respeitaram a intervenção dos colegas. No que diz respeito à participação, apenas sete alunos colocaram o braço no ar para responderem às perguntas que eram feitas. Tendo em conta que este jogo foi realizado em grande grupo, apenas se pode considerar que realizaram o jogo aqueles alunos que efetivamente participaram.

- **5ª Sessão:**

Na quinta sessão faltaram três alunos e estiveram dezoito alunos na sala de aula. O jogo realizado foi a “Palavra ausente”, que foi criado a partir da plataforma *WordWall*. Durante a sua concretização, os dezoito alunos revelaram interesse e empenho, bem como respeitaram a intervenção dos colegas. No que se refere à participação, nove alunos colocaram o braço no ar para jogarem enquanto os outros nove alunos não o fizeram. À semelhança do jogo executado na quarta sessão, também só se pode considerar que realizaram o jogo os nove alunos que quiseram colaborar.

- **6ª Sessão:**

Na última sessão estiveram vinte alunos sendo que faltou um aluno. Na concretização do jogo “Pensa rápido”, os vinte alunos presentes na sala de aula demonstraram interesse e empenho no jogo assim como, respeitaram a intervenção dos colegas, mostraram vontade em participar e realizaram a atividade proposta. De referir que, durante o jogo, alguns alunos sentiram dificuldades, por exemplo, em explicar um conceito e em desvendar certas adivinhas.

Tabela 6- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma do 607.

		Aspetos a avaliar							
		Interesse, empenho e motivação no jogo		Respeita a intervenção dos colegas		Participação (demonstram vontade em intervir/ partilhar a sua resposta com a turma)		Realização do jogo	
Número da sessão	Nome do jogo	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
1ª Sessão	Sopa de letras	27	0	27	0	5	22	27	0
2ª Sessão	Verdadeiro ou Falso	27	0	27	0	10	17	10	17
3ª Sessão	<i>Kahoot</i>	25	0	25	0	25	0	25	0

A tabela 6 resultou da análise dos dados recolhidos na observação direta realizada durante a execução dos jogos propostos na turma 607. Tendo por base a tabela, podemos inferir os seguintes aspetos:

- **1ª Sessão:**

No jogo “Sopa de letras” todos os alunos realizaram esta atividade demonstrando interesse e empenho. Além disso, apresentaram respeito durante a intervenção dos colegas. No entanto dos vinte e sete alunos, apenas cinco participaram aquando da correção desta tarefa.

- **2ª Sessão:**

Os alunos mostraram um bom comportamento estando calados e atentos à atividade de “Verdadeiro ou Falso” e respeitaram a vez dos colegas. Contudo, só dez alunos demonstraram vontade em participar. Como este jogo foi feito em grande grupo, só se pode contar como “realização do jogo” aqueles alunos que efetivamente participaram e responderem às questões.

- **3ª Sessão:**

O jogo realizado foi um *Kahoot* e todos os alunos cumpriram os parâmetros de avaliação, tendo demonstrado interesse, empenho e vontade em participar. De salientar que, nesta sessão estiveram presentes na aula vinte e cinco alunos sendo que dois alunos faltaram.

Tabela 7- Resultados observados nos diferentes jogos realizados na turma 505.

Número da sessão	Nome do jogo	Aspetos a avaliar							
		Interesse, empenho e motivação no jogo		Respeita a intervenção dos colegas		Participação (demonstram vontade em intervir/ partilhar a sua resposta com a turma)		Realização do jogo	
		Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não	Sim	Não
1ª Sessão	Crucigrama	22	0	22	0	18	4	22	0
3ª Sessão	<i>Kahoot</i>	22	0	22	0	22	0	22	0

A tabela 7 resulta dos dados recolhidos através da observação direta realizada durante a execução dos jogos desenvolvidos na turma 505. Por restrições de tempo não foi possível realizar nenhum jogo na segunda sessão. Atentando na tabela pode-se aferir:

- **1ª Sessão:**

Todos os alunos realizaram o crucigrama, tendo demonstrado interesse e empenho na execução do mesmo. Relativamente à participação, dezoito alunos demonstraram vontade em colaborar no momento de correção da atividade, apesar de nem todos terem tido oportunidade de partilhar a sua resposta, uma vez que o jogo era composto por seis questões. Apenas, quatro alunos não levantaram o braço para tentarem responder. Todos os alunos demonstraram respeito no momento em que os colegas estavam a intervir.

- **3ª Sessão:**

Os vinte e dois alunos cumpriram os requisitos de avaliação, tendo por isso, demonstrado interesse, empenho e vontade em participar na realização do *Kahoot*.

Conclusão relativamente ao 2º ciclo do Ensino Básico:

Tendo por base os instrumentos de recolha de informação utilizados, como é o caso dos inquéritos aplicados no 2º ciclo do Ensino Básico e das tabelas de observação direta, constata-se que as opiniões nas turmas 603, 607 e 505 são unânimes, verificando-se que no geral os alunos consideram que os jogos desenvolvidos permitiram consolidar aprendizagens e aprimorar competências.

Além disso conclui-se que, na sua maioria, os alunos das três turmas demonstraram interesse e empenho nas atividades propostas e afirmaram, terem gostado dos jogos implementados. Assim, é possível afirmar que os jogos podem servir como o recurso motivador para aquisição de novos saberes e para a consolidação de conhecimentos previamente adquiridos.

Capítulo VI- Conclusões finais, limitações e recomendações

O estágio desenvolvido tanto no 1º ciclo como no 2º ciclo do Ensino Básico revelou-se enriquecedor a nível académico na medida em que, não só foi possível observar as diferentes estratégias de ensino adotadas pelas professoras cooperantes, bem como, percecionou-se as disparidades entre um estabelecimento de ensino privado e um estabelecimento de ensino público, no que diz respeito por exemplo, aos recursos disponíveis. Além disso, este também se traduziu numa experiência gratificante no campo pessoal, já que permitiu a exploração de algumas competências, como o espírito crítico e criativo no momento de planificação das aulas e a aquisição de ferramentas que acredita-se que serão muito úteis futuramente.

As atividades planificadas no âmbito do projeto de intervenção basearam-se na utilização de jogos didáticos, como forma de mostrar que o ensino pode assumir um carácter inovador e lúdico, com o intuito de captar a atenção dos alunos. Assim, defende-se que os jogos não servem apenas para preencher os tempos livres, mas também podem servir como uma boa estratégia de ensino, já que “possibilitam que o contato com novos conhecimentos se dê por meio de associações com elementos que já são do domínio dos estudantes, podendo favorecer a apropriação dos conceitos definidos no currículo” (Ferreira e Vilela cit. in. Ferreira, Nascimento e Pitta, 2018,p.88).

Na realização da prática pedagógica recorreu-se a alguns instrumentos de recolha de informação, mais especificamente, a inquéritos, que foram aplicados nas diferentes turmas e a grelhas de observação direta, que permitiram uma análise de dados mais rigorosa e fundamentada. Tendo em consideração os resultados aferidos com os instrumentos mencionados, pode-se concluir que os jogos didáticos constituíram uma estratégia cativante para os alunos do 1º ciclo e do 2º ciclo do Ensino Básico, possibilitando a consolidação de saberes. Efetivamente, os alunos demonstraram-se recetivos e dedicados na execução das diferentes atividades propostas.

O entusiasmo dos discentes na concretização dos jogos foi visível e comprovou que estes últimos podem ter lugar no ensino, desempenhando um papel importante para o mesmo. Muitos dos alunos do 1º ciclo e do 2º ciclo do Ensino Básico afirmaram, inclusive, estarem ansiosos para que nas suas próximas aulas, a professora titular de turma utilizasse jogos na lecionação dos conteúdos programáticos.

No que respeita às finalidades estabelecidas na elaboração deste documento, considera-se que as mesmas foram alcançadas. Assim, torna-se possível responder às questões-investigação previamente traçadas:

1º- *“De que modo a utilização dos jogos didáticos contribui para a motivação dos alunos na aprendizagem de conteúdos relacionados com o Estudo do Meio e com a História e Geografia de Portugal?”* Através dos dados recolhidos e analisados nos inquéritos tanto do 1º ciclo como do 2º ciclo do Ensino Básico conclui-se que os alunos demonstraram-se interessados, empenhados e motivados no momento da realização dos jogos propostos. Para além disso, no geral, verifica-se que os alunos afirmaram terem colocado em prática os saberes adquiridos, o que contribuiu para a consolidação de aprendizagens.

2º- *“Que importância desempenham as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na aplicação de jogos didáticos?”* Recorrendo às anotações registadas durante os momentos de observação direta, constata-se que o uso das TIC era uma constante na sala de aula. Efetivamente, a professora orientadora cooperante do 1º ciclo utilizava bastantes vezes o computador, o projetor e o quadro interativo para realizar atividades, projetar o manual ou até mesmo ver vídeos sobre um determinado tópico. Também a professora orientadora cooperante do 2º ciclo recorria às tecnologias de informação e comunicação, nomeadamente, para projetar o manual ou para visualizar vídeos da Escola Virtual e documentários. Assim, retira-se a ilação de que os alunos do 1º ciclo e do 2º ciclo do Ensino Básico estavam habituados à utilização das TIC enquanto recurso de aprendizagem, pelo que se pode depreender que estas também foram importantes na aplicação de jogos didáticos, na medida em que captaram mais facilmente a atenção e o entusiasmo dos alunos. Para além disso, observando a análise de dados dos inquéritos, verifica-se que os discentes demonstraram uma maior preferência pelos jogos digitais, como aconteceu, por exemplo, no 2º ciclo com o *Kahoot*.

No tópico das limitações destaca-se, primeiramente, a mudança de local de estágio. Inicialmente, contava-se estagiar no Colégio de Amorim, por este fazer parte do mesmo agrupamento do Grande Colégio, local onde foi desenvolvida a prática supervisionada no 1º ciclo. Contudo, por incompatibilidade de horários foi necessário procurar-se outro local de estágio. Este facto provocou alguma apreensão e ansiedade, devido à incerteza sentida.

Ainda no seguimento das dificuldades encontradas na realização da prática pedagógica salienta-se a gestão do tempo, que se revelou um problema, principalmente, no 2º ciclo do Ensino Básico. Este ciclo de ensino apresentava um horário mais rígido, que não podia ser alterado, contrariamente, ao 1º ciclo do Ensino Básico, tendo sido por vezes complicado planificar tarefas interessantes que fosse possível colocar em prática no tempo estipulado. Para além disso, pretendia-se implementar atividades de

pesquisa de informação e de metacognição, principalmente no 2º ciclo, contudo tal não foi possível devido à falta de tempo.

Outra dificuldade sentida prende-se com o facto de criar atividades e jogos que fossem atrativos e que cumprissem o objetivo principal: motivar os alunos para a aquisição de conhecimentos.

Por fim, também a Covid-19 constituiu um constrangimento ao bom funcionamento das aulas. Por um lado, no 1º ciclo, por vezes revelou-se difícil conciliar os alunos que estavam na aula presencialmente e aqueles que estavam “à distância”, pois uma vez que se tratava de uma turma de 1º ano, sempre que se conversava com os alunos que estavam no *zoom*, aqueles que estavam na sala tinham tendência para se distraírem e falarem uns com os outros, tendo sido advertidos sempre que necessário. Por outro lado, no 2º ciclo, numa fase inicial o uso da máscara constituiu uma barreira, designadamente, nos momentos de interação com os alunos. Contudo, mais tarde, felizmente, foi possível lecionar algumas aulas sem máscara, quando foi levantada a obrigatoriedade do uso da mesma nas escolas. Assim, verificaram-se algumas diferenças, sobretudo, na transmissão da mensagem que foi feita de forma mais clara e “limpa”.

No âmbito das recomendações, considera-se importante deixar-se uma sobre o plano de estudos do mestrado. Acredita-se que o segundo ano de mestrado deveria de ser dedicado exclusivamente ao estágio, para assim se tirar um maior proveito do mesmo. O facto de serem exigidos vários trabalhos para as diferentes unidades curriculares, em simultâneo com a prática supervisionada, torna difícil a tarefa de gestão do tempo.

Em suma, o estágio realizado no 1º ciclo e no 2º ciclo do Ensino Básico revelou-se uma mais-valia uma vez que, proporcionou a obtenção de novas técnicas de ensino e ainda, percebeu-se a importância de estabelecer uma boa relação com os alunos, baseada no sentimento de confiança e respeito mútuo. Para tal é essencial conhecer a turma em questão, tendo sempre em conta que os alunos são diferentes e devem ser vistos como indivíduos com características próprias. De salientar que está-se consciente do trabalho que exige a profissão docente, que requer um constante aperfeiçoamento e uma aprendizagem permanente. No que concerne ao tema dos jogos didáticos, crê-se que estes contribuem para a motivação dos alunos na aquisição dos diversos conteúdos programáticos e por isso, espera-se implementá-los num futuro próximo.

Referências Bibliográficas

- Alves da Cruz, J. (2012). *A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia*. [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/66522>
- Andrade, D. (2007). O lúdico e o sério: experiências com jogos no ensino da história. *História & Ensino*, 13, pp. 91-106. <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/histensino/article/view/11646>
- Burla de Aguiar, V. T. (2010). Jogos de Simulação no Ensino de Geografia. *Ensino Em Re-Vista*, 7(1), pp. 7-13. <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/7844>
- Carvalho, A. (2017). O jogo didático nas aulas de História e Geografia. *Revista de Educação Geográfica*, n.2, pp. 25-36. <https://doi.org/10.21747/GeTup/2a3>
- Carvalho, G., Freitas, M. (2010). “*Metodologia do Estudo do Meio*.” Luanda: Plural Editores
- Castro, M. (2019). *Didática no ensino da Geografia: Abordagens Práticas e Reflexões*. São Paulo: Novas Edições Académicas.
- Direção-Geral da Educação (2018a). *Aprendizagens Essenciais- 1.º Ciclo do Ensino Básico I Estudo do Meio*. <http://www.dge.mec.pt/estudo-do-meio>
- Direção-Geral da Educação (2018b). *Aprendizagens Essenciais 2.º Ciclo do Ensino Básico I História e Geografia de Portugal 5.º ano*. <https://www.dge.mec.pt/historia-e-geografia-de-portugal>
- Direção-Geral da Educação (2018c). *Aprendizagens Essenciais 2.º Ciclo do Ensino Básico I História e Geografia de Portugal 6.º ano*. <https://www.dge.mec.pt/historia-e-geografia-de-portugal>
- Ferran, P., Marriet, F., Porcher, L. (1979). *Na Escola do Jogo*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Ferreira, S., Nascimento, C. e Pitta, A. (2018). Jogo didáticos como estratégia para a construção do conhecimento: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. *Giramundo*, 5(9), pp. 87-94. <http://cp2.g12.br/ojs/index.php/GIRAMUNDO/article/view/2690/1685>
- Gonçalves, A. (2013). *Potencialidades dos jogos educativos na aula de História e de Geografia: um estudo com alunos do 9º ano de escolaridade*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. RepositóriUM. <http://hdl.handle.net/1822/30136>

- Huang, W., Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Rotman School of Management, University of Toronto. https://www.academia.edu/33219783/A_Practitioners_Guide_To_Gamification_Of_Education
- Kiefer, A. (2020). Relato de experiência sobre o uso de um jogo didático como uma ferramenta para o ensino de Geografia. *Anais do X Fórum Nacional NEPEG de Formação de Professores de Geografia*, 4(4), pp.51-60. <http://nepeg.com/anaisforumnepeg/anais/>
- Melo de Oliveira, A., Gerevini, A., e Strohschoen, A. (2017). Diário de bordo: uma ferramenta metodológica para o desenvolvimento da alfabetização científica. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 10 (22), pp. 119-132. <https://doi.org/10.20952/revtee.v10i22.6429>
- Mesquita-Pires, C. (2010). A Investigação-acção como suporte ao desenvolvimento profissional docente. *Eduser: revista de Educação*, 2(2), pp. 66-82. <https://doi.org/10.34620/eduser.v2i2.23>
- Miranda, G. L. (2007). Limites e possibilidades das TIC na educação. Sisifo. *Revista de Ciências da Educação*, 03, pp. 41-50. <http://sisifo.ie.ulisboa.pt/index.php/sisifo/article/view/60>
- Nogueira da Silva, C. (2013). *A influência dos jogos, atividades, passatempos digitais na motivação: estudo de caso centrado na aprendizagem da História e Geografia de Portugal*. [Dissertação de mestrado, Universidade do Minho]. RepositóriUM. <http://hdl.handle.net/1822/28850>
- Oliveira, C., Moura, S. P., Sousa, E. R. (2015). TIC 'S na educação: A utilização das tecnologias da informação e comunicação na aprendizagem do aluno. *Pedagogia em ação*, 7 (1), pp. 75-95. <http://periodicos.pucminas.br/index.php/pedagogiacao/article/view/11019>
- Oliveira da Fonseca, K. (2012). Investigação- ação: uma metodologia para prática e reflexão docente. *Revista Onis Ciência*, 1 (2), pp. 16-31. <https://revistaonisciencia.com/resumo-e-abstract-e2-02/>
- Paraíso, D. (2018). *A utilização de um ambiente lúdico «jogos digitais versus jogos analógicos» nas aprendizagens dos alunos: contributos de um estudo comparativo no 1.º Ciclo do Ensino Básico*. [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Castelo Branco]. Repositório Científico do Instituto Politécnico de Castelo Branco. <http://hdl.handle.net/10400.11/6466>
- Pereira, A. (2013). *A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem*. [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/71590>

- Pires de Oliveira, T. e Lopes, C. (2019). O uso de jogos por professores de Geografia na Educação Básica. *Ateliê Geográfico - Goiânia*, 13 (3), pp. 66 – 83. <https://doi.org/10.5216/ag.v13i3.55143>
- Rego, P. (2021). *“Olimpíadas da Geografia”: Reflexão sobre os contributos para a aprendizagem no Ensino Básico e Secundário*. [Dissertação de mestrado, Faculdade de Letras da Universidade do Porto]. Repositório Aberto da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/137608>
- Santos, G. (2015). *Jogo e Civilização: História, Cultura e Educação*. Brasil: Eduel.
- Santos, M. (2018). *A importância do jogo no 1º ciclo do Ensino Básico*. [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Coimbra]. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/23912>
- Serafim, F. (2019). *O ensino do estudo do meio: concepções de professores do 1.º CEB*. [Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico de Lisboa]. Repositório Científico do Instituto Politécnico de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10400.21/10959>
- Silva, S. (2016). *Jogos educativos digitais como instrumento metodológico na educação infantil*. https://portal.fslf.edu.br/wp-content/uploads/2016/12/tcc_4.pdf
- Solé, G. (2021). Ensino da História em Portugal: o currículo, programas, manuais escolares e formação docente. *El Futuro del Pasado*, 12, 21-59. <https://doi.org/10.14201/fdp2021122159>
- Verri, J. e Endlich, A. (2009). A utilização de jogos aplicados no ensino da Geografia. *Revista Percurso – NEM*, 1(1), pp. 65-83. <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/Percurso/article/view/49448>

Anexos

Anexo 1- Ficha de Trabalho sobre “As estações do ano” (1º ciclo).

	Nome: _____ Data: ____/____/____	 Associação de Pais e Encarregados de Educação
Objetivo: Reconhecer as estações do ano		
O verão, os irmãos e a primavera		
<p>O verão, como tanto menino, tem mais que um irmão.</p> <p>Um, que vive sempre com sono, chama-se outono.</p> <p>O outro, que parece eterno, tem o nome de inverno.</p>	<p>Depois, para variar tem uma prima, com quem rima a correr e a brincar: - é a Primavera.</p>	
<small>Júlia Mamede Ribeiro Ficha de Trabalho de 1º Ciclo para o 1º ano de escolaridade</small>		
<p>1) Rodeia, no poema, o nome das estações do ano.</p> <p>2) Ordena as estações do ano representadas nas figuras, de acordo com o poema.</p>		
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	
 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	

Anexo 2- Inquérito sobre os jogos realizados na 1ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).

	<p>Nome: _____</p> <p>Data: ____/____/____</p>	
Inquérito 1ª sessão		

1. Como classificas o jogo “Quem sou eu”? Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “Quem sou eu”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

3. Percebeste como jogar “Quem sou eu”? Pinta as estrelas

Não 

Sim 

4. Como classificas o jogo “Qual é a ordem certa”? Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

5. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “Qual é a ordem certa”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

6. Percebeste como jogar “Qual é a ordem certa”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

Anexo 3- Inquérito sobre os jogos realizados na 2ª sessão/Primeira parte (1º ciclo do Ensino Básico).

	Nome: _____ Data: ____/____/____	 <small>Associação de Pais</small>
Inquérito- 2ª sessão		

1. Como classificas o jogo “Esta imagem representa que estado do tempo”? Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “Esta imagem representa que estado do tempo”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

3. Percebeste como jogar “Esta imagem representa que estado do tempo”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

4. Como classificas o jogo “Será chuva, será vento”? Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

5. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “Será chuva, será vento”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

6. Percebeste como jogar “Será chuva, será vento”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

Anexo 4- Inquérito sobre os jogos realizados na 2ª sessão/ Segunda parte (1º ciclo do Ensino Básico).

	<p>Nome: _____</p> <p>Data: ____/____/____</p>	
Inquérito- 2ª sessão		
<p>1. Como classificas o jogo "Que elementos caracterizam as estações do ano"? Pinta as estrelas.</p>		
Pouco interessante		
Interessante		
Muito interessante		
<p>2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo "Esta imagem representa que estado do tempo"? Pinta as estrelas.</p>		
Não		
Sim		
<p>3. Percebeste como jogar "Esta imagem representa que estado do tempo"? Pinta as estrelas.</p>		
Não		
Sim		

Anexo 5- Inquérito sobre os jogos realizados na 3ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).

	<p>Nome: _____</p> <p>Data: ____/____/____</p>	 <small>Associação de Pais e Encarregados de Educação</small>
Inquérito- 3ª sessão		

1. Como classificas o jogo "Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite"?
Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo "Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite"? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

3. Percebeste como jogar "Que atividades são realizadas durante o dia e durante a noite"?
Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

4. Como classificas o jogo "Verdadeiro ou Falso"? Pinta as estrelas.

Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

5. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo "Verdadeiro ou Falso"? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

6. Percebeste como jogar "Verdadeiro ou Falso"? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

Anexo 6- Inquérito sobre o jogo realizado na 4ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).

	Nome: _____ Data: ____/____/____	
Inquérito- 4ª sessão		
<p>1. Como classificas o jogo “A máquina do tempo”? Pinta as estrelas.</p> <p>Pouco interessante </p> <p>Interessante </p> <p>Muito interessante </p> <p>2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “A máquina do tempo”? Pinta as estrelas.</p> <p>Não </p> <p>Sim </p> <p>3. Percebeste como jogar “A máquina do tempo”? Pinta as estrelas.</p> <p>Não </p> <p>Sim </p>		

Anexo 7- Ficha de trabalho (1º ciclo do Ensino Básico).

	Nome: _____ Data: _____		
Objetivo: Reconhecer os meses do ano e os dias da semana			
1) Liga as imagens aos meses do ano.			
Meses do ano	Janeiro	Fevereiro	Março
			
Meses do ano	Abril	Maio	Junho
			
Meses do ano	Julho	Agosto	Setembro
			

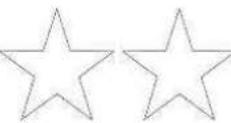
Meses do ano	Outubro	Novembro	Dezembro
			
2) Ordena os dias da semana.			
<input type="radio"/>	Sabado	<input type="radio"/>	Quarta-feira
<input type="radio"/>	Terça-feira	<input type="radio"/>	Sexta-feira
<input type="radio"/>	Segunda-feira	<input type="radio"/>	Domingo
<input type="radio"/>	Quinta-feira	<input type="radio"/>	Quinta-feira
2.1. Pinta os dias da semana em que vais para a escola e os dias que correspondem ao fim-de-semana.			

Anexo 8- Inquérito sobre o jogo realizado na 5ª sessão (1º ciclo do Ensino Básico).

	Nome: _____ Data: ___/___/___	
Inquérito- 5ª sessão		

1. Como classificas o jogo “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”? Pinta as estrelas.

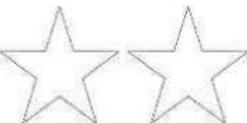
Pouco interessante 

Interessante 

Muito interessante 

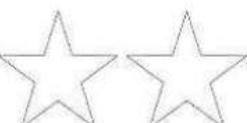
2. Sentiste que realizaste novas aprendizagens com o jogo “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

3. Percebeste como jogar “Os dias da semana, os meses do ano e as estações do ano”? Pinta as estrelas.

Não 

Sim 

Anexo 9- Ficha com os jogos: anagrama e crucigrama. (1ª sessão/ Turma 603)

<p>Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques</p>	<p>História e Geografia de Portugal Jogos 6º ano Turma 03</p>	 <p>Universidade do Minho Instituto de Educação</p>
<p>Nome: _____</p>		

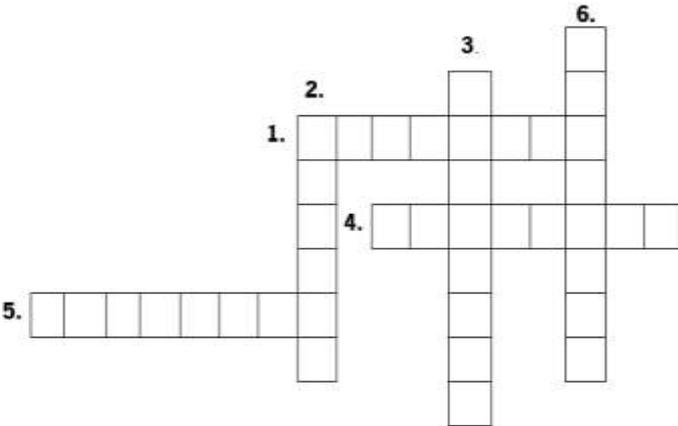
1º jogo: Descenda os seguintes anagramas de modo a descobrires quais foram as medidas implementadas por Salazar enquanto Ministro das Finanças.

- aomuentu imtospos –
- duiminiu pesasdes-
- tescor son lásarios –
- incenvouti exporçõesta-

2º jogo: Completa o crucigrama, tendo em conta as pistas dadas. Podes consultar a página 116.

Pistas:

- 1-** Construções na área da comunicação; Onde circulam os carros;
- 2-** Edifício associado ao ensino;
- 3-** Construção na área da energia; Contém água, formando um reservatório;
- 4-** Local onde é possível enviar cartas;
- 5-** Lugar associado à justiça;
- 6-** Estabelecimento destinado ao tratamento de doentes;

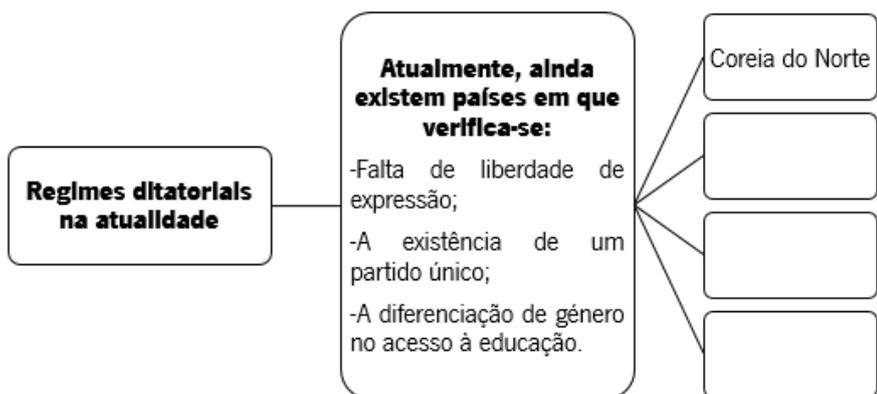


Bom Trabalho!

Anexo 10- Tabela sobre os “Mecanismos de repressão do Estado Novo” (3ª sessão / Turma 603).

Mecanismos de repressão	Informações
	<ul style="list-style-type: none"> • Examinava antecipadamente todas as publicações e espetáculos, eliminando tudo o que fosse contra os ideais do Estado Novo; • Não havia liberdade de expressão.
Proibido o direito à greve e à associação a sindicatos livres	<ul style="list-style-type: none"> •
	<ul style="list-style-type: none"> • Polícia Internacional e de Defesa do Estado foi criada em 1945; • Perseguiu e prendia os opositores do regime (todos aqueles que se manifestavam contra os ideais do Estado Novo).
Prisões Políticas	<ul style="list-style-type: none"> • Exemplos: - - -
	<ul style="list-style-type: none"> • Organização militarizada que tinha como funções: - Controlar o exército; - Encontrar os opositores políticos; - Reprimir os manifestantes e as instituições opositoras do regime.

Anexo 11- Esquema (3ª sessão / Turma 603).



Anexo 12- Jogo “Sopa de letras” (3ª sessão/ Turma 603).

<p>Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques</p>	<p>História e Geografia de Portugal Sopa de letras- Mecanismos de repressão do Estado Novo 6º ano Turma 03</p>	 Universidade do Minho Instituto de Educação
<p>Nome: _____</p>		

1) Observa as seguintes pistas e escreve as respostas à frente de cada afirmação.

De seguida, encontra as palavras na sopa de letras.

- a) Policia Política criada em 1945 _____
- b) Organização militarizada que tinha como objetivos controlar o exército e encontrar opositores políticos _____
- c) Nome da cadeia política situada em Cabo Verde _____
- d) Comissão criada com o objetivo de examinar todas as publicações e espetáculos _____

Nota: As palavras podem estar na horizontal e na diagonal.



Bom trabalho!

Anexo 13- Guião de exploração do vídeo “Guerra Colonial” (5ª sessão/Turma 603).

Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoléão Sousa Marques	História e Geografia de Portugal Guião de exploração do vídeo “A Guerra Colonial” 6º ano Turma 03	 <small>Universidade do Minho</small>
Nome: _____		

1. Assiste ao vídeo “A Guerra Colonial” e responde às seguintes questões.

- **O que originou a Guerra Colonial?**

- **Em que territórios se iniciou esta guerra?**

- **Que atitude tomou o governo de Salazar para controlar os revoltosos?**

- **Que tipo de guerra enfrentaram as tropas portuguesas quando chegaram ao local da guerra?**

- **Indica os movimentos de libertação que surgiram:**
 - Em Angola _____, _____ e _____
 - Na Guiné _____
 - Em Moçambique _____
- **Quanto tempo durou a Guerra Colonial?** _____
- **Indica as principais consequências da guerra:**

Bom trabalho!

Anexo 14- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 603/ 2º ciclo do Ensino Básico).

Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	História e Geografia de Portugal 6º ano Turma 03 Inquérito	 Universidade do Minho Faculdade de Educação
Nome: _____		

1. Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?

Manual _____ Vídeos _____

Fichas de Trabalho _____ Jogos _____

Documentos _____ PowerPoint _____

2. O que achaste da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê).

3. Na tua opinião, desenvolveste aprendizagens / competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (deves dizer sim ou não e explicar o porquê).

4. Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção.

Anagrama (organização de letras) _____ Crucigrama _____ Palavra ausente _____

Sopa de letras _____ Organização de frases _____

Verdadeiro ou Falso _____ Jogo "Pensa rápido" _____

Obrigada pela tua participação!

Anexo 15- Jogo “Sopa de letras” (1ª sessão/ Turma 607).

<p>Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques</p>	<p>História e Geografia de Portugal Sopa de letras- A Revolução de 25 de Abril de 1974 6º ano Turma 07</p>	 <p>Universidade do Minho Instituto de Educação</p>
<p>Nome: _____</p>		
<p>1) Observa as seguintes pistas e escreve as respostas à frente de cada afirmação. De seguida, encontra as palavras na sopa de letras.</p> <p>a) Símbolo da Revolução de 25 de Abril de 1974. _____</p> <p>b) Nome da música de Paulo de Carvalho, que foi a primeira senha que deu início ao golpe militar de 1974. _____</p> <p>c) Nome do compositor da música “Grândola, vila morena”, que serviu como segunda senha desta revolução. _____</p> <p>d) Nome do capitão que comandou as tropas portuguesas. _____</p> <p>e) Local que serviu de refúgio a Marcello Caetano e que mais tarde, foi cercado pelas tropas portuguesas. _____</p> <p>Nota: As palavras podem estar na horizontal e na vertical.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>G B J E D E P O I S D O A D E U S L Y O E O O N G I J L U G W J P R Y S Q U A R T E L D O C A R M O D M L J M H N D Z O R H U Q V H M O N C S F X K P E L Q D K T Y G U M V Q G P Y C N F A V Q R C S K M V Q X N H X G R Y S A L G U E I R O M A I A J D U A V E A S L I L T I S M C H O X F N V V D M O C Q H X S S Q C L W Q Q Q O P A L J M M A W N E Y D C P A E D S Z E C A A F O N S O U H L M Z W E F E Y I Z T W Y C R P K M F Y N V F</p> </div> <p style="text-align: right;">Bom trabalho!</p>		

Anexo 16- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 607 / 2º ciclo do Ensino Básico).

Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	História e Geografia de Portugal 6º ano Turma 07 Inquérito	 Universidade do Minho Instituto de Educação
Nome: _____		

1. Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?

Manual _____ Vídeos _____

Fichas de Trabalho _____ Jogos _____

Documentos _____ PowerPoint _____

2. O que achaste da utilização dos jogos didáticas nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê).

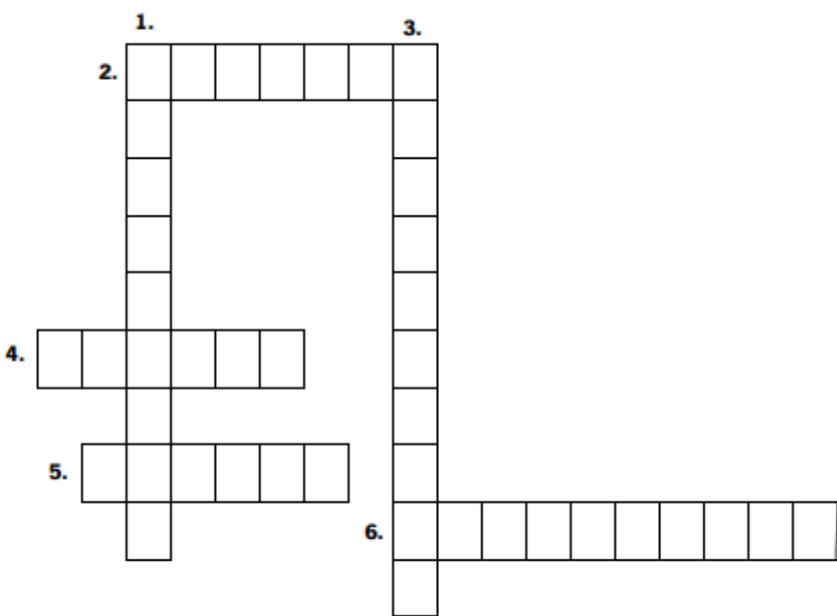
3. Na tua opinião, desenvolveste aprendizagens / competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (deves dizer sim ou não e explicar o porquê).

4. Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção.

Sopa de letras _____ Verdadeiro ou Falso _____ Kahoot _____

Obrigada pela tua participação!

Anexo 17- Jogo “Crucigrama” (1ª sessão/Turma 505)

Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	História e Geografia de Portugal Crucigrama- Aspetos da sociedade portuguesa nos séculos XIII e XIV 5º ano Turma 05	 Universidade do Minho Instituto de Educação
Nome: _____		
<p>1) Observa as seguintes pistas e completa o crucigrama.</p> <p>Pistas:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Nome atribuído aos domínios senhoriais do rei.2. Parte do domínio senhorial explorada diretamente pelo senhor onde se situava a casa senhorial, o moinho, a igreja, a floresta, o lagar e os campos de cultivo.3. Local no mosteiro destinado ao acolhimento de peregrinos.4. Nome atribuído aos domínios senhoriais da nobreza.5. Nome atribuído aos domínios senhoriais do clero.6. Nome das pinturas que acompanhavam os textos copiados pelos monges copistas. <div data-bbox="367 1075 1204 1691"></div>		
<p style="text-align: right;">Bom Trabalho!</p>		

Anexo 18- Inquérito sobre os jogos realizados nas diferentes sessões (Turma 505/ 2º ciclo do Ensino Básico).

Agrupamento de Escolas da Trofa EB 2/3 Professor Napoleão Sousa Marques	História e Geografia de Portugal 5º ano Turma 05 Inquérito	 Universidade do Minho Faculdade de Educação
Nome: _____		
1. Que recursos preferes que sejam utilizados durante as aulas de História e Geografia de Portugal?		
Manual _____	Vídeos _____	
Fichas de trabalho _____	Jogos _____	
Documentos _____	PowerPoint _____	
2. O que achaste da utilização dos jogos didáticos nas aulas de História e Geografia de Portugal? (Deves dizer se gostaste ou não dos jogos e explicar o porquê).		
_____ _____		
3. Na tua opinião, desenvolveste aprendizagens / competências com os jogos realizados durante as últimas aulas? (deves dizer sim ou não e explicar o porquê).		
_____ _____		
4. Dos jogos realizados qual foi aquele que mais gostaste? Podes assinalar mais do que uma opção.		
Crucigrama _____	Kahoot _____	
Obrigada pela tua participação!		