



O jogo didático nas aulas de História e Geografia

Adriana Carvalho

Professora do EBS

ascarvalho1991@gmail.com

Como citar este artigo:

Carvalho, A. (2017) O jogo didático nas aulas de História e Geografia. *Revista de Educação Geográfica* | UP, n.2, outubro, p.25-36. Universidade do Porto.

ISSN

2184-0091

DOI:

<https://doi.org/10.21747/GeTup/2a3>

Secção: Intervir

Resumo: A aplicabilidade do jogo didático não é recente, apesar de ainda hoje ter uma utilização reduzida, alegando os professores a falta de tempo e a dimensão dos programas curriculares como fator restritivo à sua prática. Porém, quando se recorre ao jogo como estratégia de ensino-aprendizagem, os alunos sentem-se compelidos a descobrir e a interagir, pelo que o acto de jogar constitui uma estratégia que favorece a construção e apropriação dos conhecimentos, para além de promover a sociabilidade entre os alunos e permitir trabalhar o espírito de competição e a cooperação.

O presente artigo surge no seguimento do relatório de estágio curricular apresentado no âmbito do Mestrado em Ensino da História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, abordando precisamente a aplicabilidade do jogo didático nas disciplinas em questão. A investigação foi estruturada em duas fases essenciais, iniciando-se pelo enquadramento concetual do tema, designadamente sobre a importância do jogo didático e as suas mais-valias em contexto de sala de aula. A segunda fase, de carácter empírico, foi dedicada à aplicação de jogos didáticos em várias turmas, a que se seguiu a realização de um inquérito com o objectivo de aferir a percepção dos alunos sobre a importância destas metodologias.

Culminando com a construção de um jogo didático, o nosso estudo permite concluir que o recurso ao 'lúdico' funciona muito melhor como estratégia de desenvolvimento de conteúdos, do que como estratégia de motivação ou de consolidação. Para além disso, e mostra-se particularmente estimulante para as faixas etárias mais novas, e embora os jovens adolescentes não os desvalorizem ou invalidem, exigem do professor a procura de jogos e desafios que lhes sejam adequados.

Palavras-Chave: Jogo, ensino-aprendizagem, lúdico, jogo lúdico História, Geografia

Abstract: The applicability of didactic games is not recent, even though it has still a reduced use, considering the teachers that the lack of time and the size of curricula are restrictive factors in their practice. However, when using the game as teaching-learning strategy, students feel compelled to discover and interact, whereby the act of playing support the construction and appropriation of knowledge, in addition to promote sociability between students and enable to work the spirit of competition and cooperation. This article is a follow-up of the report presented in the Master's Degree in History and Geography Teaching in the 3rd Cycle of Basic and Secondary Education of the Arts Faculty of the University of Porto, addressing precisely the applicability of the didactic games in the disciplines above. The research was structured in two essential phases, beginning with the conceptual framework of the theme, namely on the importance of the didactic game and its value in the classroom context. The second phase is an empirical one, being dedicated to the application of didactic games in several classes, followed by a survey to assess student's perception of the importance of these methodologies. Culminating with the construction of a didactic game, our study concludes that the use of games works much better as a content development strategy than as a strategy of motivation or consolidation. In addition, it is particularly stimulating for the younger age groups, and although young adolescents do not devalue or invalidate them, they require the teacher to find suitable games and challenges

Keywords: game, teaching, playful, history, geography

Introdução

“Todo o trabalho deve ser executado com alegria.
O trabalho e o jogo confundir-se-ão se forem
praticados alegremente”¹.

A temática dos jogos didáticos é bastante ampla e abrangente a várias áreas do saber. Desde tenra idade, durante o percurso escolar, cruzamo-nos com jogos que me ajudavam a compreender determinados saberes. Na altura não lhes atribuía qualquer valor, mas apercebia-me que estes me ajudavam na aquisição e na compreensão de determinados conteúdos.

No contexto do meu estágio curricular, desenvolvido no ano letivo de 2013/2014, confrontei-me frequentemente com alunos desmotivados que consideravam que a escola não

tinham utilidade prática. Procurando estratégias que permitissem alterar esta postura, optei por desenvolver um estudo sobre a aplicabilidade do jogo didático nas disciplinas de Geografia e de História, por muitos consideradas, principalmente a História, disciplinas com uma forte componente teórica e um registo muito formal.

Neste contexto, com a minha investigação, da qual este artigo constitui uma versão revista e resumida, pretendi estudar se o jogo didático é uma metodologia de ensino-aprendizagem eficiente e se os alunos lhe reconhecem validade pedagógica.

¹ . Victor Pauchet (1932) – L'enfant. Sa preparation à la vie. Paris, Ed.J. Oliven. Citado por J.F. Coelho 1934.

O que se entende por jogo didático

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

Jean Piaget, 1962

Numa primeira abordagem, qualquer leigo consegue definir o significado de 'jogo'. Porém, numa análise mais pormenorizada, verifica-se que existe uma grande diversidade de definições, considerando aspectos ligados às características de quem aborda o conceito, o seu enquadramento disciplinar ou as fontes a que se recorre. Uma criança dirá que jogar é brincar, um adolescente poderá dizer que implica atividades como jogar computador ou praticar um desporto e um adulto poderá responder a esta questão dando exemplos de jogos que conheça (como é o caso dos jogos de tabuleiro e os de azar), talvez privilegiando os que remontam à sua infância e juventude.

Recorrendo ao website do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, pelo fácil e rápido acesso, a palavra 'jogo' deriva do latim *jocus*, que significa gracejo, graça, brincadeira, divertimento. Ou seja, o 'jogo' (lato sensu) surge associado ao lazer, ao lúdico, embora existam definições mais estruturadas e orientadas, que salientam, por exemplo, o papel que pode desempenhar como recurso educativo, tal como Pessanha.

De qualquer modo, o jogo apresenta-se como uma atividade complexa, com regras e princípios de negociação, configurando-se como uma atividade profundamente humana. "Contribui para o desenvolvimento do homem no seu todo. Assim, quando intervém no jogo, o indivíduo exibe esse crescimento decorrente de tal participação, enquanto ser social, cultural e fá-lo dentro de uma complexidade, só acessível ao ser humano" (Ferreira, 2013, p.7).

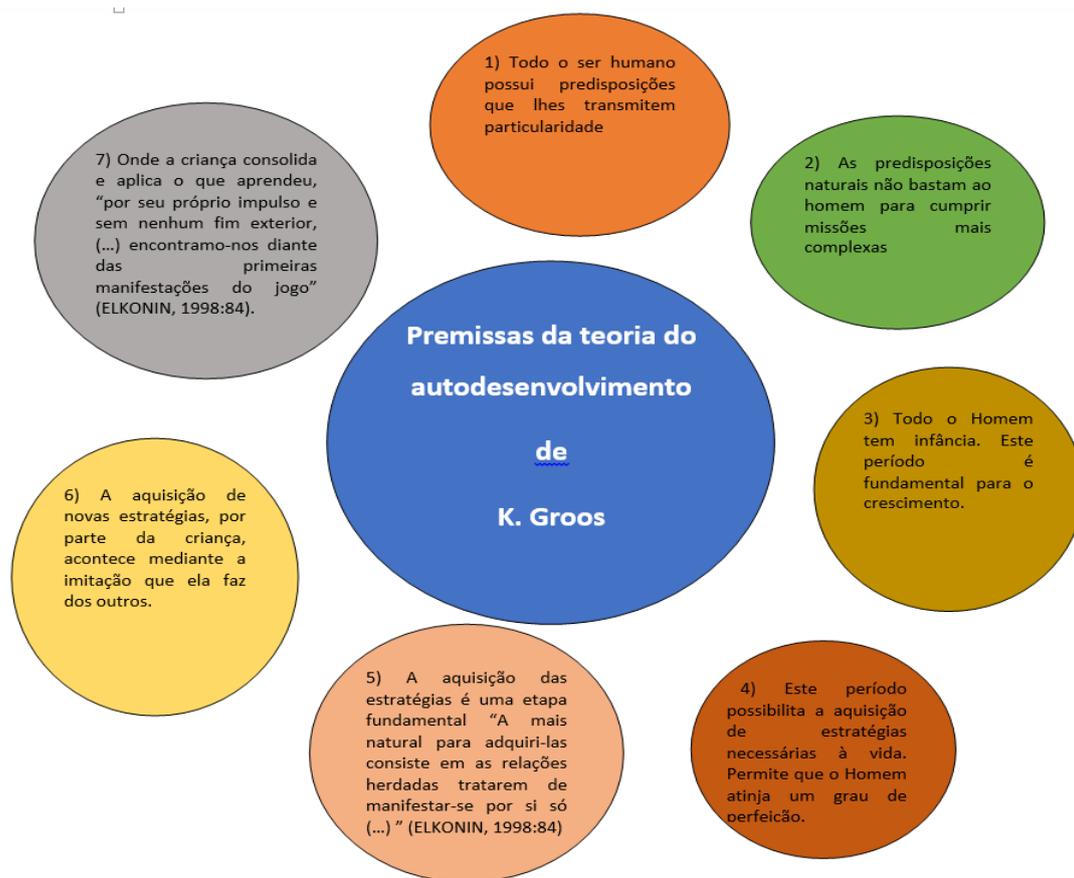
Ao jogo estão associados o crescimento, as relações de cooperação e de competição e o respeito. Ao falar-se em 'jogos didáticos'

pressupõe-se que existem diferentes categorias de jogos: os didáticos ou pedagógicos e os puramente lúdicos. Para Pessanha e Ferreira apesar das diferenças entre eles, o que os une é mais do que aquilo que os separa. Para o autor, "ambos incluem comportamentos de motivação intrínseca, espontânea e autoprovocada, (...) envolvem comportamentos agradáveis, (...) implicam comportamentos flexíveis e variáveis de pessoa para pessoa, de situação para situação, (...) expressam comportamentos de fantasia e de imaginação, estabelecendo uma relação com o meio ambiente (Pessanha 2001, citado por Ferreira 2013, p.10)".

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

A partir do esquema 1, que ilustra as sete premissas de Groos, é possível referir que na teoria da autoeducação são comparadas as diferentes adaptações que fazemos ao longo do nosso crescimento, visando uma cada vez maior autonomia na realização das nossas tarefas vitais, existindo sempre uma meta, um objetivo, o que também acontece com o jogo. Para este autor, o jogo é um instrumento útil para o desenvolvimento, pois ao jogar estamos a evoluir.

Com esta teoria, o autor elevou o jogo a uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança e, por consequência, do adulto. "Do ponto de vista de Groos, o jogo é (...) a atividade em que ocorre a formação da superestrutura necessária sobre a base das reações congénitas, em que se formam os hábitos adquiridos e, antes de tudo, as novas reações habituais" (Elkonin, 1998, p.88).



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

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

A partir do ano de 2010 foi proposta a introdução da expressão “gamificação”² aplicada ao ensino. Esta prática vai além dos jogos tradicionalmente concebidos para o processo de ensino aprendizagem. Consiste em colocar aos alunos desafios reais que têm de superar. Estes desafios chegam-lhes a partir de múltiplas plataformas, convencionalmente identificadas como sendo alvo de distração, como as redes sociais ou aplicações digitais para smartphone. Neste sentido, a gamificação no ensino pode e deve ser aplicada no contexto exterior à sala de aula, uma vez que

dispensa o contacto presencial entre o professor e a turma. O ensino passa, assim, a ser praticado em diferentes espaços vivenciais e os conteúdos elencados no currículo podem ser confrontados com a realidade vivida pelo aluno. A aprendizagem passa, deste modo, a ser experienciada, realizada e não apenas teórica e abstrata, indo ao encontro das motivações dos jovens estudantes, a digitalização.

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

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

Santo Agostinho

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

² HUANG, W e SOMAN, D. (2013). A practitioner's Guide to gamification of education. Rotman School of Management, Toronto University

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

Assumem-se como recursos que permitem impulsionar novas aprendizagens, avaliar as adquiridas e sintetizar conhecimentos, o que não acontece com os jogos meramente lúdicos.

Na conceção de Murcia (2000:93) e de Ferreira, (2013, p.11), “o jogo educativo distingue-se dos demais, na medida que não se inicia por livre e espontânea vontade dos alunos, é (...) proposto pelo adulto com uma intenção dirigida”

Para K. Groos (citado por Coelho, 1934, p.2) existe uma relação entre o interesse que o jogo desperta e o instinto que é despertado inconscientemente: «O jogo está aparentemente relacionado com instinto porque ambos consistem no despertar espontâneo dum estímulo interno ou externo dum ato complicado cujo mecanismo está inscrito nos centros nervosos, ato este que é puramente inconsciente»

Pelo facto dos jogos estarem relacionados a fatores de ordem emocional como a alegria e o entusiasmo, estes devem e podem ser aplicados em contexto sala de aula. Uma vez que a aprendizagem é muito mais eficiente quando acompanhada por estes sentimentos. Só assim, se poderá torna atrativa, cativante e posteriormente significativa. A aplicação de jogos didáticos é uma prática que já deriva da antiguidade clássica. Os Romanos davam o nome de *Magister Ludi* ao mestre-escola, estabelecendo uma relação entre a aprendizagem e o seu sentido lúdico. Deste modo observa-se que o jogo é uma antiga estratégia de comunicação e de aprendizagem. Porém, apesar das potencialidades do jogo didático já serem identificadas desde tempos remotos, foi necessário chegarmos aos anos sessenta do século XX, para vermos a pedagogia do jogo a ganhar o seu espaço na sala de aula.

A primeira metade do século XX coincide com a emergência da *Escola Nova*, também chamada *Escola Ativa* ou *Escola Progressiva*. Mas este movimento desenvolve-se sobretudo no pós II Guerra Mundial, em que se assiste a um renascer

dos seus princípios educativos, colocando em questão todas as premissas defendidas pela escola tradicional. A pedagogia da Escola Nova chama a atenção para os desejos, as necessidades e as capacidades de expressão da criança, procurando adequar os processos educativos às necessidades do aluno.

A aprendizagem é tida como uma experiência ativa que se desenvolve na vida interior do aluno, assumindo-se o aluno num agente ativo com capacidades de iniciativa e de autonomia (Alves, 2010). O professor é um guia que o apoia e orienta nas situações difíceis, assumindo-se um intermediário no processo de ensino-aprendizagem. Apesar de se assumir como mediador, o professor tem um papel ativo na condução da aula, na medida em que lhe cabe o estabelecimento dos objetivos e das metas a atingir.

Os jogos são conhecidos em todas as culturas e é indiscutível o valor que têm mantido. Apesar de encontrarmos um grande número de trabalhos alusivos ao jogo didático, a maioria destas publicações orienta-se sobretudo para a idade da infância, pré-escolar e primeiro ciclo. Todavia, considerar que os jogos apenas contêm potencialidades, quando se destinam a estas faixas etárias, é muito redutor e pode induzir em erro, na medida em que “as características singulares que possui revelam que pode e deve estender-se ao longo dos vários momentos da vida do ser humano” (Gomes, E. P, 2012, p.12).

Nos jogos didáticos é importante trabalhar com desafios credíveis que incentivem os alunos à exploração da temática e à construção do conhecimento, para que o processo de tomada de decisões seja feito com responsabilidade. Esta metodologia tem o objetivo de promover as aprendizagens de uma forma lúdica e prazerosa. O jogo pode ser “utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos, sendo uma alternativa para se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem (Gomes *et al.*, 2001)

O jogo apresenta-se como um elemento essencial à existência humana. Através do jogo o Homem explora, supera limitações e sociabiliza (Proença, 2015). O jogo é uma atividade complexa, que envolve “(...) comunicação e expressão e por isso se atribui uma importância acrescida, quando se fala

em jogo didático. [Através destes,] os alunos poderão atingir uma série de competências como a mobilização de saberes e de valores, de modo a conseguir fazer frente aos desafios impostos no dia-a-dia” (Carvalho, 2014, citado por Silva, 2015, p.16-17).

Tanto a criação de jogos como a sua utilização mobilizam de forma lúdica a curiosidade, os conteúdos e promovem o desejo de aprender. Desde que conduzidos de forma organizada, os jogos favorecem a construção do conhecimento. O jogo promove a assimilação dos conteúdos num ambiente prazeroso, na medida em que relaciona os aspetos lúdicos com os cognitivos, sendo assim uma interessante estratégia para a aquisição e compreensão de conteúdos complexos.

Através do jogo, o aluno poderá fazer uma comparação e uma observação das suas fragilidades, desenvolvendo, deste modo, a sua consciência de autoavaliação e reflexão. Como refere Schwarz (2006, p.51), “(...) Os jogos possibilitam, de forma mais fácil e rápida, a identificação dos alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem”.

Com a prática docentes verificamos que uma outra faceta do jogo na aprendizagem é a quebra da formalidade que existe numa sala de aula. Na maioria das vezes, a habitual disposição de secretárias tem de ser alterada. Esta informalidade faz com que o aluno se sinta mais descontraído, com mais à-vontade. Todavia a esta descontração não estão inerentes situações de incumprimento, nem de desrespeito das regras de sala de aula. Acreditamos que através da informalidade do ensino e da descontração, o aluno apreende conteúdos, cumpre regras e sociabiliza com os colegas sempre de uma forma lúdica e organizada. Até mesmo os alunos mais desorganizados e desmotivados participam nas atividades de forma espontânea, vendo nas atividades lúdicas implementadas pelo professor uma forma de construção do conhecimento que abandona as raízes tradicionais de uma aula.

Neste contexto, como ao jogo estão inerentes vínculos ao nível da cognição, da sociabilização, do afeto, da motivação e da criatividade, esta atividade ganha espaço na escola. O jogo estimula e motiva os alunos para a aquisição e/ou consolidação dos conhecimentos, promovendo a socialização entre pares, envolvendo os alunos

num fim comum que é o de vencer o jogo. Para tal, os alunos terão de mobilizar os conhecimentos apreendidos, serem criativos e ágeis, assim como cumpridores de determinadas regras expressas no jogo (Carvalho, 2014, p.15).

Por outro lado, muitas vezes os alunos apresentam carências afetivas e cognitivas que estão aliadas a uma falta de autoestima e confiança. Os alunos ideais seriam aqueles que tivessem curiosidade em aprender, fossem críticos e confiantes. Como refere Kamii (1991, p.288), seria muito bom que os alunos “tivessem iniciativa, levantassem ideias, problemas e perguntas interessantes e relacionassem as coisas umas com as outras”. No que diz respeito ao campo da cognição o jogo favorece estes aspetos, na medida em que proporciona um desenvolvimento de capacidades como “a observação, atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana” (Miranda, 2002, p.22).

O jogo didático é uma manifestação de liberdade no processo de ensino-aprendizagem, onde há regras que o aluno (jogador) tem de interpretar. Com esta atividade, o aluno confronta-se com as suas fragilidades e o conhecimento é apreendido a partir de uma experiência prática, de uma construção ativa do conhecimento, na medida em que o aluno é um ser ativo na construção do seu próprio saber. Através do jogo, o aluno quebra a sua “preguiça natural que o leva a procurar o fácil”, atingindo-se o prazer de aprender” (Borrinho, 2005, p.29).

No que concerne à componente sociabilizadora que o jogo promove, é possível constatar-se que através desta metodologia o aluno desenvolve a sua autonomia no processo de ensino-aprendizagem, através de inter-relações com os seus pares, aprendendo a coordenar diferentes perspetivas e diferentes pontos de vista. Quando praticados em grupo, permitem que se desenvolva a autonomia intelectual e social, algo essencial para toda a vida. Por isso, é fundamental que a intervenção do professor seja reduzida, circunscrevendo-se ao essencial.

Através da interação social, o aluno também se constrói. Como salienta Vygostki (1991, p.41) “todas as funções superiores originam-se das relações reais entre indivíduos humanos”. Esta construção resultará da troca de expressões, da troca de experiências e na aprendizagem para

coordenar diferentes pontos de vista levantados pelos colegas no momento em que se está a jogar. A falta de relações sociais, quer seja numa aula ou mesmo no seio de uma família, provoca dificuldades de comunicação e isolamento, o que numa aula pode implicar a não participação por vergonha, receio de errar ou porque há falta de estímulo, de motivação.

Mas se a alegria, o prazer e a brincadeira são características inerentes ao jogo comum, também ao jogo didático estão associados sentimentos como a alegria, o prazer e a aprendizagem. A motivação que o jogo promove não é apenas uma motivação para a aprendizagem, mas também uma motivação para a frequência assídua das aulas. Um aluno com constantes dificuldades na aprendizagem, que já se sinta 'derrotado' e com baixa autoestima, após vencer um jogo sentir-se-á muito mais liberto de todos aqueles sentimentos negativos que transporta com ele.

A própria construção do jogo também é um sinal de criatividade. Na maioria das vezes, a construção do jogo passa exclusivamente pelo professor, que participa no jogo, construindo-o, orientando os alunos e servindo de árbitro nos momentos de discórdia. Miller (2008, p.17, citado por Ferreira, 2013, p.11) introduz o conceito de "game master" referindo que o professor é o mestre do jogo, cabendo-lhe desenvolver as atividades e conduzir os alunos à sua concretização.

Quando o professor escolhe um jogo, tem de ter em atenção os objetivos que pretende atingir, assim como as faixas etárias a que se dirigem. Muitas vezes, o jogo didático, para ser frutífero, tem de ser construído de raiz pelo professor, podendo apenas inspirar-se em jogos que já existem. Por isso é possível afirmar que a adoção desta metodologia de trabalho implica um forte investimento por parte do professor em despertar, o interesse dos alunos, fazendo com que estes permaneçam ativos.

Utilização de jogos na sala de aula

Os jogos utilizados, na minha prática pedagógica seguiram, sempre uma ordem crescente de complexidade, com o objetivo de trabalhar com os alunos num sentido progressivo. A complexificação

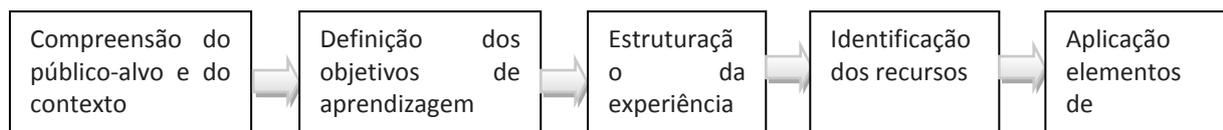
dos jogos aplicados não recaiu apenas nas estratégias que se foram delineando, mas também em torno das regras do próprio jogo. "No caso de as regras serem muito rigorosas (...) convirá fazê-las mais simples e em pequeno número, embora depois se vão aumentando desde que sejam bem aplicadas, mas quer as regras sejam muito ou poucas, é necessário que aluno as cumpra com o maior escrupulo e lealdade" (Coelho, 1934, p.16).

A esta teoria de Coelho, acrescenta-se a teoria defendida por Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman em 2013. Para este conjunto de autoras a aplicação da gamificação na sala de aula passa por cinco etapas sucessivas.

A primeira etapa torna-se importante para o desenvolvimento de todo o processo. É muito importante que o professor conheça os seus alunos e o contexto em que vivem. Só assim conseguirá estruturar desafios credíveis e motivadores. Esta análise poderá passar pela aplicação de testes sociométricos que permitirão conhecer a faixa-etária, o espaço em que os alunos vivem e o que mais gostam de fazer.

A partir da segunda etapa estamos perante a preparação real da atividade, que será realizada com a concretização da quinta etapa. Nesta segunda fase, após conhecer a turma, o professor estabelece os objetivos que pretende com a atividade. Estes objetivos podem passar pela compreensão de um conceito ou processo.

A terceira etapa funciona como um ponto de autoavaliação do que já sabem e das dificuldades que ainda têm. A quarta etapa desenvolve-se a partir da autoavaliação feita anteriormente, na medida em que o professor deve estabelecer um conjunto de recursos que ajudem os alunos a superar as dificuldades detetadas. A última etapa é a da concretização, é a de jogo propriamente dita. Aos conteúdos que têm de ser trabalhados são adicionados elementos de jogo, como, por exemplo, a restrição de tempo para superar alguns desafios. Outro fator importante quando se fala em jogo e em gamificação aplicada ao ensino é a cooperação entre colegas. É importante que durante o jogo haja oportunidade para o trabalho cooperativo e para a sociabilização.



Esquema 2: A practitioner's Guide to gamification of education. Rotman School of Management, Toronto University

Constatou-se ao longo da investigação que ao jogo nem sempre foram reconhecidas as suas valências promotoras de aprendizagem. Durante décadas, o jogo esteve associado ao prazer, assumindo pouca importância nas escolas. E, ainda hoje, devido aos constrangimentos que acarretam, relacionados com o tempo do cumprimento da planificação dos conteúdos é pouco utilizado, apesar dos seus benefícios serem reconhecidos por alguns colegas.

É importante que os conteúdos escolares sejam abordados a partir de diferentes metodologias, uma vez que a aprendizagem deriva de diferentes experiências. A escola deve ser cada vez mais inclusiva³, tentando encontrar meios facilitadores das aprendizagens, de forma a garantir o sucesso a um maior número de alunos. “Alguns alunos aprendem melhor ouvindo uma explicação, outros precisam de escrever, outros compreendem melhor por meio de imagens e outros realizando atividades lúdicas. Os jogos (...) não servem apenas para os alunos aprenderem conteúdos, mas também para promoverem o desenvolvimento de habilidades” (Schwarz, 2006, p.30).

Os principais motivos dos professores mostrarem algum ceticismo face à aplicação e/ou à construção de jogos didáticos prendem-se com a reduzida carga horária face aos conteúdos que têm de lecionar e também com o facto de, cada vez mais, os professores terem mais alunos e horários letivos

³. “A educação inclusiva não é sinónimo das organizações educativas acolherem no seu seio crianças e jovens com dificuldades acentuadas e graves na aprendizagem. A educação inclusiva emerge, sim, como um constructo multidimensional que engloba não só um combate às barreiras que se colocam à aprendizagem e à participação do aluno, mas também uma multiplicidade de estratégias, atividades, recursos, projetos e processos adequados às necessidades de todos e de cada uma das crianças e pressupostos visam tornar realidade os direitos universais alunos” (Inspeção-Geral da Educação e Ciência, 2016, p.16).

mais preenchidos, o que não lhes permite ter tempo para planificarem estratégias e metodologias de trabalho variadas. Os “professores, por trabalharem com muitas turmas e com conteúdos diversificados, não possuem tempo para planejar, preparar, aplicar e corrigir atividades variadas para cada assunto” (Schwarz, 2006, p.47).

Vantagens e desvantagens da utilização do jogo didático

Tanto as vantagens como as desvantagens da utilização dos jogos didáticos devem ser vistas de forma bilateral - para os professores e para os alunos - tal como se pode observar no quadro 1.

Baseando-me em Kishimoto (1998) e Spigolon (2006), as principais vantagens do jogo didático relacionam-se com a motivação, proporcionando uma facilitação da aprendizagem de conceitos, promovendo no aluno o prazer pela aprendizagem, auxiliando-o, também, na introdução e no desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão.

O jogo configura-se, ainda, como um meio para desenvolver estratégias e resolver problemas, proporcionando o relacionamento entre diferentes disciplinas. Através do jogo didático, o aluno participa ativamente na construção do seu próprio conhecimento, podendo diagnosticar possíveis falhas de aprendizagem. O jogo contribui para o desenvolvimento das relações afetivas, estando assim subjacente ao jogo, o peso da afetividade e o cumprimento de regras.

Para o professor, à semelhança dos alunos, o jogo também se apresenta como um meio de diagnóstico nas falhas ocorridas durante o processo de ensino-aprendizagem. O jogo permite que o professor faça uma avaliação formativa, indicando as dificuldades dos alunos. Segundo Castellar e citando Martin *et al*, a utilização de jogos “possibilita a inclusão dos alunos que têm

dificuldades de aprendizagem, pois eles terão de pensar, analisar possibilidade de ação e criar

estratégias, o que contribui para melhorar o raciocínio (Martin *et al*, sem data, p. 3).

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

Quadro 1: Vantagens e desvantagens do Jogo Didático (CARVALHO, Adriana, 2014, p.29)

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

O jogo é um instrumento que promove a comunicação e também, por isso, a conversação e consequentemente a sociabilização desinibida, relacionando-se também assim, com uma dimensão socio-afetiva “Como afirma Patrícia Varela (...) «cuando nos divertimos, aprendemos más y mejor y nos sentimos más cómodas para arriesgarnos a equivocarnos» (Patrícia Varela, 2010, p.2 citado por Gomes, 2012, p.22).

No que diz respeito às desvantagens, Kishimoto (1993) e Spigolon(2006) identificam algumas, relacionando-as com a má utilização do jogo. Os autores assumem que quando o jogo é mal utilizado, poder-se-á tornar apenas num instrumento lúdico, assim como se estiver mal estruturado e, assim sendo, o tempo usado no jogo, assume-se como desperdício. A extensão dos programas das disciplinas é um fator que os

professores indicam para não aplicarem jogos didáticos nas suas aulas.

Outro entrave à utilização de jogos didáticos relacionam-se com a própria distribuição espacial das salas de aula “que tantas vezes condicionam ou inviabilizam a realização de uma atividade lúdica (Gomes, 2012, p.24) ”.

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

Componente empírica – Contextualização

Durante o ano letivo de 2013/2014, foram aplicados, nas aulas de História e Geografia, sempre que possível, jogos didáticos, quer como instrumento de desenvolvimento de conteúdos,

quer como estratégia sintetizadora das aprendizagens.

Nesse sentido foram selecionadas duas turmas, uma de História (sétimo ano) e outra de Geografia (décimo ano do curso profissional de técnico de turismo), com o objetivo de estudar a importância do jogo como instrumento de consolidação dos conteúdos, mas também como instrumento de desenvolvimento de conteúdos.

Lecionadas estas duas disciplinas em níveis distintos, não houve a possibilidade de aplicar os mesmos jogos nas duas turmas em estudo.

No que concerne à disciplina de História, apliquei ao longo do ano quatro jogos, sendo que três tiveram a intenção de consolidar e um de desenvolver conteúdos. O primeiro jogo foi aplicado no dia 4 de novembro de 2013 e intitulava-se “Quem sou eu”. O objetivo deste jogo era a identificação dos monumentos megalíticos a partir de pistas. A turma estava dividida em grupos de quatro alunos. Cada grupo selecionou um porta-voz. Este jogo incluía 4 cartões de desenho, um para cada grupo, 1 ampulheta de 60 segundos, 4 cartas com várias palavras-chave alusivas aos monumentos megalíticos e 4 lápis, um para cada grupo.

O segundo jogo, intitulado como “Recorda o Egipto” foi realizado na aula anterior ao segundo teste de avaliação, subordinado à unidade temática “Das sociedades recolectoras às primeiras civilizações”, mais especificamente: “Das sociedades recolectoras às primeiras sociedades produtoras”. Seguiu a lógica de um tradicional jogo de tabuleiro. No caso particular do jogo “Recorda o Egipto” as casas de jogo estavam numeradas de 1 a 25. Ao longo do percurso, os alunos tinham de responder a uma série de questões, dispostas aleatoriamente, que andavam em torno das seguintes temáticas: a “arte neolítica”, a “revolução urbana” e o “Egipto a grande civilização do Nilo”.

O terceiro jogo, á semelhança do segundo, serviu como instrumento de consolidação de conteúdos e preparação para o teste de avaliação. Apesar das questões serem originais, o jogo segue a lógica do tradicional passatempo televisivo “Quem quer ser milionário”. Este debruçou-se sobre os “Contributos das civilizações urbanas dos séculos VIII a IV a.C”.

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

responder às questões individualmente. O ponto forte deste jogo residiu na sua construção.

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

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

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

O último jogo, foi o mais desafiante, na medida em que os conteúdos da aula foram todos eles lecionados a partir do jogo intitulado “Queremos ser inteligentes como os Gregos”.

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

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

Para este jogo, utilizei alguns instrumentos criativos, com o objetivo de tornar o jogo mais lúdico e dinâmico. O tempo de jogo foi cronometrado através de um relógio de água

(clepsidra), construído por mim e a equipa vencedora foi premiada com coroas de oliveira, para se assemelhar com o que acontecia com os vencedores dos Jogos Olímpicos.

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

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

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

Como já referi, o tabuleiro de jogo estava numerado com casas de 1 a 20. A cada casa estava relacionado um conteúdo da aula, dando a ideia que as questões surgiam aleatoriamente, contudo, tal não acontecia, na medida em que tabuleiro de jogo estava estrategicamente orientado, permitindo que os conteúdos fossem lecionados de uma forma lógica e articulada.

No caso da Geografia, apliquei dois jogos didáticos e construí um com o apoio da turma. Os dois jogos que apliquei nas aulas de Geografia relacionaram-se com a apreensão e consolidação dos conteúdos temáticos abordados na aula e seguiam a lógica do conhecido jogo do bingo. Esta atividade foi um excelente meio para criar empatia com a turma.

Além destes dois bingos realizados em aula, propus que a turma construísse um jogo relacionado com as características das áreas agrárias nacionais. Com este propósito levei para a aula um protótipo de materiais que os alunos tiveram de avaliar, tendo a opção de os aceitar, rejeitar e/ou melhorar. O estabelecimento das regras e a elaboração das

questões foram da inteira responsabilidade da turma. A principal dificuldade dos alunos residiu na criação das questões, uma vez que a turma estava habituada a responder a desafios, mas não estava acostumada a criá-los. A concretização desta atividade efetuou-se numa aula de cento e trinta e cinco minutos, do “Módulo B6: PORTUGAL – As áreas rurais”, lecionada no dia doze de março de 2014.

Considerações finais

Com esta investigação, pretendeu-se aferir o impacto dos jogos em sala de aula, bem como a influência que estes tinham nos alunos, não só na aquisição de conhecimentos, mas também e essencialmente, na motivação e predisposição para aprender.

Desta investigação concluí que a aplicabilidade do jogo didático não é recente, apesar de, ainda hoje, ter uma utilização reduzida nas nossas salas de aula, alegando os professores a falta de tempo e a dimensão dos programas curriculares como fator eliminatório para a prática dos jogos didáticos.

Todavia, apesar do desfasamento que existe entre a carga horária disponível para as disciplinas de História e de Geografia e as extensões dos programas curriculares, é pertinente referir que este recurso didático se assume como sendo multifacetado, podendo ser aplicado em diversos momentos didáticos ao longo da aula.

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

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

Referências bibliográfias

- BORRALHO, M. L. (2005). *MAGISTER LUDI O jogo no espaço fechado da sala de aula*. Revista da Faculdade de Letras — Línguas e Literaturas, pp. 29-45.
- CARVALHO. (2014). *O jogo didático nas aulas de História e Geografia*: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- COELHO, J. F. (1934). *Jogos educativos*. Lisboa: Reformatório Central de Lisboa.
- ELKONIN, D. B. (1998). *Psicologia do jogo*. São Paulo: Martins Fontes.
- FERREIRA, A. M. (2012). *Geração procedimental de níveis de jogo com base no conceito de play-persona*. Porto: Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.
- FERREIRA, N. F. (2012). *Desenvolvimento de um jogo de simulação do sistema de produção Lean ferramentas: balanceamento da linha, VSM e SMED*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.
- FERREIRA, P. E. (2013). *Os jogos educativos na aula de ELE para desenvolver a expressão oral*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- GOMES, D. S. (2012). *Jogos Sérios para Lean Manufacturing: “Jogo: Método 5S”*. Porto: Instituto Superior de Engenharia do Porto.
- GOMES, E. P. (2012). *O jogo didático como estratégia de aferição, revisão e consolidação da aprendizagem no âmbito das Unidades Didáticas*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- HUANG, W e SOMAN, D. (2013). *A practitioner's Guide to gamification of education*. Rotman School of Management, Toronto University
- KAMII, C. (1991). *Jogos em grupo na educação infantil*. Artmed.
- Luís Alberto Marques Alves - República e Educação: Dos princípios da Escola Nova ao Manifesto dos Pioneiros... Revista da Faculdade de Letras - HISTÓRIA - Porto, III Série, vol. 11, - 2010, pp. 165-180
- MARTIN, M. C., DUDRA, R. M., & CORREIA, M. D. *Ensinar e aprender geografia utilizando jogos como recurso didático*.
- Oliveira, A.(2015) - *Gamificação na Educação*. Obra Digital. Revista de Comunicação, nº9, pp.120-125
- PESSANHA, Ana Maria Araújo (2001), *Atividade lúdica associada à literacia*, Lisboa, Instituto de Inovação Educacional
- REGO, Teresa Cristina. *Vygosttkt – uma perspetiva histórica- cultural da educação*. Petrópolis: Vozes, 2001
- SCHAWARZ, V. R. (2006). *Contribuições dos jogos educativos na qualidade do trabalho docente*. Porto Alegre: pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- Vygotski, L. S. (1991). *A formação social da mente*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.