

Estudo comparativo na prática supervisionada no 1.º CEB: jogos analógicos/jogos digitais

Henrique Gil¹, Diana Paraíso²
hteixeiragil@ipcb.pt, dianaparaíso151@hotmail.com

¹ *Age.Comm, Instituto Politécnico de Castelo Branco, Portugal*

² *Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Castelo Branco, Portugal*

Resumo

O jogo e o ato de jogar constituem as atividades mais apreciadas pelas crianças. Neste sentido, promover contextos lúdicos na sala de aula corresponde a ir ao encontro das apetências dos alunos. A investigação que suporta este artigo foi realizada numa turma com 20 alunos do 2.º ano, no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada do 1.º CEB. O objetivo da investigação foi o de avaliar se a inclusão de um contexto lúdico poderia promover uma maior motivação e melhores aprendizagens dos alunos se utilizassem, em termos comparativos, jogos digitais ou jogos analógicos. A investigação foi de caráter qualitativo no seio de uma investigação-ação e de um estudo comparativo. Os instrumentos de investigação consistiram numa observação participante, notas de campo e registos fotográficos. Foi aplicado um inquérito por questionário aos alunos tendo ainda sendo realizadas duas entrevistas e foram ainda realizadas 2 entrevistas semiestruturadas à Orientadora Cooperante e à Professora de Apoio, com o intuito de se poder realizar uma triangulação de dados mais abrangente e mais completa. Ao longo das sessões de intervenção foram realizadas atividades que envolveram jogos digitais (3 na área da matemática e 7 na área do português) e jogos analógicos (5 na área da matemática, 6 na área do Português e 4 na área do Estudo do Meio). A seleção dos jogos (digitais e analógicos) foi sempre realizada de acordo com os objetivos e os conteúdos constantes nas planificações. Em todas as sessões a motivação foi por demais evidente, os alunos aderiram aos jogos e ‘brincando foram aprendendo’, de acordo com as respostas obtidas nas aulas e nas fichas de avaliação sumativas. Contudo, o suporte digital foi aquele que foi mais requerido e pretendido pelos alunos e foi aquele onde surgiu mais interação, mais entejuda e mais colaboração. Em termos comparativos, veio a verificar-se que a inclusão dos jogos digitais promove um maior envolvimento dos alunos e, pela interação e prazer que gerou nos alunos, houve da sua parte a vontade em jogar mais. E, ao jogar mais, aprendem ainda mais, pelo que se conclui que a inclusão de jogos digitais, com um enquadramento pedagógico, deve ser uma prioridade, porque vai ao encontro dos gostos dos alunos e porque lhes confere uma exposição às tecnologias/recursos digitais. Esta exposição e consequente manipulação de recursos digitais são essenciais para aquisição de uma literacia digital tão importante na presente sociedade também ela cada vez mais digital.

Palavras-chave: 1.º CEB, contextos lúdicos, jogos analógicos, jogos digitais, prática de ensino supervisionada.

Abstract

Since small games are a part of life, they are a fundamental part of our growth. ICT is an integral part of our day-to-day life, as such, it should be a concern of the educators / teachers to include them in their teaching practices to make them an integral part of the teaching-learning process. Taking this assumption into account, the present internship report intends to investigate students' learning through the use of analog and digital games, in a playful context in the classroom of a class with 20 students of the 1st Cycle of Basic Education. This research was carried out within the scope of the Supervised Teaching Practice to students of the 1st Cycle of Basic Education, opting for a qualitative aspect, with a comparative approach. To this end, a data collection was carried out through photographic records and field notes based on a participant observation, constituted by the researcher, the Cooperating Advisor, the Support Teacher and the students. A questionnaire survey was applied to the students, with two interviews being carried out and two semi-structured interviews were carried out with the Cooperating Advisor and the Support Teacher, in order to achieve a more comprehensive and more complete triangulation of data. A series of practical research sessions were conducted with 5 digital games (3 in mathematics and 2 in Portuguese) and 15 analog games (5 in mathematics, 6 in Portuguese and 4 in the area of study of the environment), whose selection was always based on the programmatic contents to be taught at each session. In general, whenever the classes included activities with games, there were, on the part of the students, great levels of motivation for the accomplishment of the same ones. In all the sessions, the motivation was very evident, the students joined the games and 'joking were learning', according to the answers obtained in the classes and in the summative evaluation exams. Regardless of whether it was an analog or digital game, it was found that students were interested in achieving the proposed objectives and acquiring the content involved. The use of games as a means of learning allowed for the realization of dynamic classes where, consequently, spaces and playful contexts were created where the students showed to be more motivated and involved. It was up to the teacher to propose more activities promoting and consolidating knowledge, taking into account that the use of digital resources was not only a factor promoting greater and better learning, but also essential for the acquisition of digital skills that will be fundamental for their future. It is concluded, through the triangulation of data, that the games promoted more and better learning among students, with digital games being highlighted.

Keywords: 1st cycle of basic education, playful context, analog games, digital games, supervised teaching practice.

1 Enquadramento da investigação

A investigação teve como questão de investigação a utilização de um ambiente lúdico, recorrendo a jogos digitais e jogos analógicos como forma de promoção das aprendizagens dos alunos. Esta investigação foi de carácter comparativo e qualitativo e foram definidos, para o efeito, quatro objetivos: 1. Promover a inclusão de um contexto lúdico nas aprendizagens dos alunos; 2. Fomentar a utilização de recursos digitais no processo ensino-aprendizagem no 1.º Ciclo do Ensino Básico; 3. Comparar o desempenho dos alunos e respetivas aprendizagens quando utilizam jogos educativos digitais e jogos educativos analógicos; 4. Avaliar o impacto de um contexto lúdico, através da utilização dos jogos educativos digitais e dos jogos educativos analógicos em atividades na sala de aula, como forma de incrementar a motivação dos alunos. Para uma melhor compreensão deste enquadramento da investigação, que se deve considerar como uma primeira aproximação à temática associada à investigação, as secções

seguintes promovem uma abordagem teórica que pretende sustentar a parte empírica. Nestas próximas secções, pretende-se abordar a questão associada às TIC e a sua importância na sociedade e no contexto educativo. Posteriormente, pretende-se destacar o papel do professor na utilização das TIC e, posteriormente, faz-se uma apresentação relativa à importância do contexto lúdico – o jogo – numa vertente analógica e numa vertente digital. Na parte final é apresentada a metodologia adotada, a recolha e análise de dados e respetivas conclusões.

2 As TIC na sociedade e no contexto educativo

As tecnologias de informação e comunicação (TIC) representam “uma força determinante do processo de mudança social, surgindo como a trave-mestra de um novo tipo de sociedade, a sociedade de informação” (Ponte, 2008, p. 85). Assim, as TIC podem criar a possibilidade de construir uma escola mais eficaz e inclusiva que seja possível melhorar. Posto isto, Figueiredo (2008) defende que se a educação não se ajustar aos tempos atuais não irá cumprir a sua missão.

As TIC não vão ao encontro da escola tradicionalmente organizada, uma vez que obrigam a uma nova visão do conhecimento. Embora a integração das TIC não seja apenas da responsabilidade do professor, este deve ser o motor de mudança ao criar e promover novas abordagens e novos contextos, uma vez que as TIC proporcionam a obtenção de melhores resultados nas aprendizagens, porque as TIC permitem um maior e mais natural envolvimento dos alunos. Neste novo contexto, Sossai, Mendes e Pacheco (2009) apontam as TIC como sendo uma aposta positiva: “as tecnologias da informação e comunicação funcionam como porta de entrada para capacitar e aperfeiçoar educadores, oferecer formação continuada aos professores, tornar os enfrentamentos pedagógicos mais atrativos e dinâmicos, promover a melhoria da qualidade de ensino e, mais ousadamente, ensejar a conquista e o desenvolvimento da cidadania” (pp. 35-36).

2.1 O papel do professor na utilização das TIC

As tecnologias digitais podem ser ótimas para apoiar o processo de ensino-aprendizagem. A aplicação de tecnologias digitais como recursos pedagógicos requer a formação dos intervenientes, para a inclusão das TIC no contexto de ensino e aprendizagem. O professor deve adaptar-se à nova realidade, de forma a que deixe apenas de ser um transmissor de conhecimento e passar a ser um orientador de informação através do uso de tecnologias. O professor deixa de ser o centro e passa a ser um moderador dos conhecimentos dos seus alunos de forma a orientá-los nas suas aprendizagens. Neste sentido, Carvalho (2007) defende que o “professor que usa a tecnologia [como] um professor inovador, que reage às suas aulas seguindo uma abordagem construtiva” (p. 27). Para que tal seja possível devem ir ao encontro dos desafios da sociedade atual conhecendo as tecnologias digitais, utilizar corretamente a Internet, conhecer aplicações e softwares educativos e devem saber usar novos equipamentos e dispositivos tecnológicos. É de referir que há dois grandes obstáculos quando o professor quer incluir as TIC no contexto sala de aula: o número de equipamentos disponíveis nas escolas e a fraca ligação à internet.

Não só é necessária a formação dos professores como é fundamental equipar os estabelecimentos de ensino com meios tecnológicos adequados. Cabe ao professor

avaliar o potencial pedagógico destas tecnologias digitais e definir qual o papel que elas desempenham no processo de ensino e aprendizagem. As TIC podem ser um instrumento impulsionador de interação entre professores e alunos de forma a dar resposta a necessidades que surgem no processo educativo.

2.2 O jogo em contexto sala de aula

Os jogos em contexto sala de aula, tal como o nome indica, são jogos educativos que se caracterizam por serem um recurso motivacional que desperta, mantém e fixa a atenção dos alunos. Os jogos educacionais devem ter como principal foco a aquisição de aprendizagens, como também devem ser desafiantes e criar algum tipo de competição saudável, para que capturem a atenção dos alunos enquanto desenvolvem a tarefa.

Tal como nos sugere Gil (2014), o uso dos jogos pretende “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” (p. 7). Assim, Costa, Oliveira e Moreira (2001) defendem que os jogos permitem aprender de uma forma divertida uma vez que captam a atenção do aluno em relação a temas/conteúdos que muitas vezes seriam de difícil abordagem. No entanto, nem tudo é positivo no que toca ao uso de jogos na sala de aula, isto porque este método pode desviar a atenção do aluno do ponto principal, que é aprender e adquirir novos conhecimentos; dado o facto de que um jogo é naturalmente competitivo e os possam ‘distrair’ e perder-se o contexto de aprendizagem mais formal.

Tendo em conta as opiniões de Oliveira e Matheus (2013), o jogo digital permite envolver situações quotidianas nas aprendizagens, que levam a uma maior motivação do aluno, do professor e ao mesmo tempo é um método descontraído e dinâmico porque cria novos desafios e problemas que os alunos irão solucionar através do jogo. Permite que os alunos apliquem os conhecimentos no mundo real ao mesmo tempo que se moderniza o processo de ensino, pois as crianças usam as tecnologias maioritariamente para jogar.

Por outro lado, o ensino tradicional enfrenta diversos problemas pelo fato de não conseguir acompanhar o desenvolvimento tecnológico a que esta geração atual está habituada, fazendo com que esta perca o interesse no sistema de ensino porque o considera menos apelativo e atrativo. Outro dos problemas é o facto do ensino tradicional não proporcionar as ferramentas requeridas para a resolução de problemas práticos da vida quotidiana, pelo menos não soluções tão práticas como o lúdico.

2.3 O jogo digital

O jogo digital pretende tornar as aulas mais divertidas permitindo que o processo de ensino e aprendizagem seja mais agradável, no entanto e para que este processo seja proveitoso e vantajoso para ambas as partes, o desempenho dos alunos deve ser acompanhado e estes devem ser informados sobre o impacto deste método nas suas avaliações finais. O uso de jogos como ferramenta de ensino ainda não é muito comum, mas acreditamos que ao fugir do método tradicional, para um processo mais lúdico, torna-se um grande incentivo para as aprendizagens dos alunos.

As gerações atuais estão, indiscutivelmente, ligadas às tecnologias digitais. Logo, os métodos de ensino devem ser repensados para cativar o interesse dos alunos. É neste ponto que entram os jogos digitais, que conseguem uma aplicação mais prática por parte

dos alunos porque inconscientemente, a jogar, estão a aprender. Devemos ter em conta, que embora este método cative o interesse das crianças, torna-se dispendioso equipar todas as salas de aula com dispositivos digitais capazes de darem resposta às necessidades de cada turma, bem como importa referir que a formação dos professores é essencial para o uso e boa aplicabilidade deste método de ensino. Defende-se que, para usar o jogo como ferramenta de ensino, deve encontrar-se um equilíbrio entre a diversão e o conteúdo a ser lecionado, adaptando-o à idade, ao nível de dificuldade e aos objetivos de aprendizagem pretendidos. A escola deve tentar ir ao encontro da atualidade em vez de competir com as novas tecnologias, deve sim usá-las para fins educativos (Cardoso, 2009).

O jogo digital permite ajustar o nível de dificuldade, conforme os conhecimentos da turma, o facto de numa grande parte dos jogos haver uma pontuação permite ao aluno ver o seu desempenho e dá um feedback ao professor sobre os conhecimentos dos seus alunos. Enquanto joga e se diverte, o aluno, melhora os seus conhecimentos levando-o, a uma possível melhoria das notas escolares.

2.4 O jogo analógico

Tal como o jogo digital, o jogo analógico permite ao aluno divertir-se enquanto aprende. O jogo analógico, se criado de raiz para determinado conteúdo e turma, é quase indiscutivelmente 100% eficaz, porque o professor, mesmo sem formação específica, com facilidade cria um jogo para diversos conteúdos e o uso como ferramenta de ensino para a turma. O jogo analógico capta a atenção do aluno porque é desconhecido, porque é algo novo e eles não só têm interesse em descobrir, como em conhecer e jogar. O jogo analógico tem a vantagem de ser palpável e como tal o aluno pode “transformar” os objetos do jogo adaptando-os ao contexto:

Brinquedo é algum objeto que se muda a partir da ação da criança, tornando-se assim um apoio para a brincadeira e não um objeto definitivo na brincadeira, pois não é brinquedo que abaliza a brincadeira da criança, mas a brincadeira é que define o brinquedo (Silva, 2007, p. 125).

3 Enquadramento metodológico

Optou-se por incidir a investigação, numa perspetiva comparativa, através da inclusão de jogos digitais e de jogos analógicos, no sentido de se recolherem dados que permitam tornar evidentes as suas potencialidades e, ao mesmo tempo, potenciar e incrementar o uso de jogos na sala de aula a fim de se poder vir a observar quais as influências desta opção nas aprendizagens dos alunos. Posto isto, Bogdan e Biklen (1994) defendem que a investigação qualitativa utiliza metodologias que criam dados descritivos com o objetivo de observar o modo de pensar dos participantes de uma investigação. Para tal, o investigador deve estar completamente envolvido no campo de ação dos participantes exatamente porque este método incide sobre conversar, ouvir e permitir aos participantes a sua expressão livre.

Este estudo qualitativo foi implementado no âmbito de uma investigação-ação, uma vez que contou não só com a observação, mas também com o envolvimento da investigadora pelo facto de ter uma participação direta e ativa com todos os intervenientes, tendo tido um papel ativo na interação com os sujeitos do estudo.

Os intervenientes da investigação foram 20 alunos do 2.º ano de escolaridade do 1.º CEB. Para a recolha de dados foram utilizadas diversas técnicas e instrumentos, nomeadamente, observação participante, notas de campo, inquérito por questionário e entrevistas semiestruturadas.

4 Sessões de implementação prática

As sessões de intervenção e o trabalho desenvolvido durante este processo foram registados através das planificações/unidades didáticas, da construção dos jogos analógicos e com as respetivas reflexões e notas de campo. Importa referir que todas as sessões tiveram como base a planificação e os conteúdos a abordar, indicados pela Orientadora Cooperante, durante as semanas de implementação da Prática de Ensino Supervisionada. A implementação deste estudo foi realizada em cinco sessões, tendo cada uma delas um determinado conteúdo. Nem sempre foi possível realizar jogos digitais, pois nem sempre se encontravam jogos adequados, tal como houve sessões sem jogos analógicos.

No Quadro 1 são apresentadas as datas e temas das sessões de intervenção, assim como os jogos realizados e os resultados dos mesmos. A cruz verde representa um jogo que correu, geralmente bem e teve impacto nas aprendizagens; a cruz amarela representa os jogos que, por algum motivo, poderiam ter funcionado melhor, mas que ainda assim contribuíram para as aprendizagens dos alunos; e a cruz vermelha representa os jogos que não funcionaram e como tal não promoveram as aprendizagens pretendidas.

Quadro 1: Cronograma das sessões de intervenção e resultados das mesmas.

Sessão	Jogos Digitais	Resultados	Jogos Analógicos	Resultados
1. ^a	----	----	Puzzle Constituintes da Planta	☒
2. ^a	«Um quarto»	☒	Sopa de Letras dos Adjetivos	☒
	«Disparo com a tabuada»	☒	Adjetivos Baralhados	☒
	«Sopa de Letras dos Adjetivos»	☒	Dominó de Frações	☒
	«Adjetivos Baralhados»	☒	Glória das operações	☒
	----	----	5 em linha tabuada	☒
3. ^a	«Jogo da Memória Sinais de Pontuação»	☒	Frases trocadas para pontuar	☒
	«Pontuar o texto»	☒	Jogo da Memória Sinais de Pontuação-Função	☒
	«Gastar euros»	☒		
4. ^a	----	----	Jogo dos Pares – Constituintes da Planta	☒
			Jogo do Peixinho – Origem dos Materiais	☒
5. ^a	Verbos com preposições	☒	Sinónimos / Antónimos	☒
	Conjugação verbal	☒	Contar áreas com legos	☒

4.1 Análise dos dados dos inquéritos por questionário

Este inquérito por questionário tinha como objetivo averiguar as aprendizagens dos alunos a partir dos jogos aplicados nas sessões, bem como averiguar a relação dos alunos com as TIC em geral. Para tal a estrutura do questionário era formada por quatro grupos para análise: Grupo A – «A tua identificação», Grupo B - «As TIC no teu dia a dia», Grupo C - «As TIC na tua escola» e no Grupo D - «Aprendizagens adquiridas através de Jogos Digitais vs. Jogos Analógicos». O inquérito por questionário foi validado pelo ‘Método dos Juizes’ e teve como objetivo aferir, após a aplicação dos jogos, as opiniões dos alunos de forma a poder fazer a triangulação das mesmas com as notas de campo e com os resultados das fichas de avaliação sumativas.

Em termos gerais, verificou-se que os alunos tiveram uma opinião positiva em relação aos jogos em contexto de sala de aula, podendo afirmar-se que a promoção de um contexto lúdico se mostrou adequada aos alunos da turma. As Figuras 1 e 2 apresentam as preferências dos alunos, em termos comparativos, relativamente aos jogos digitais e analógicos:

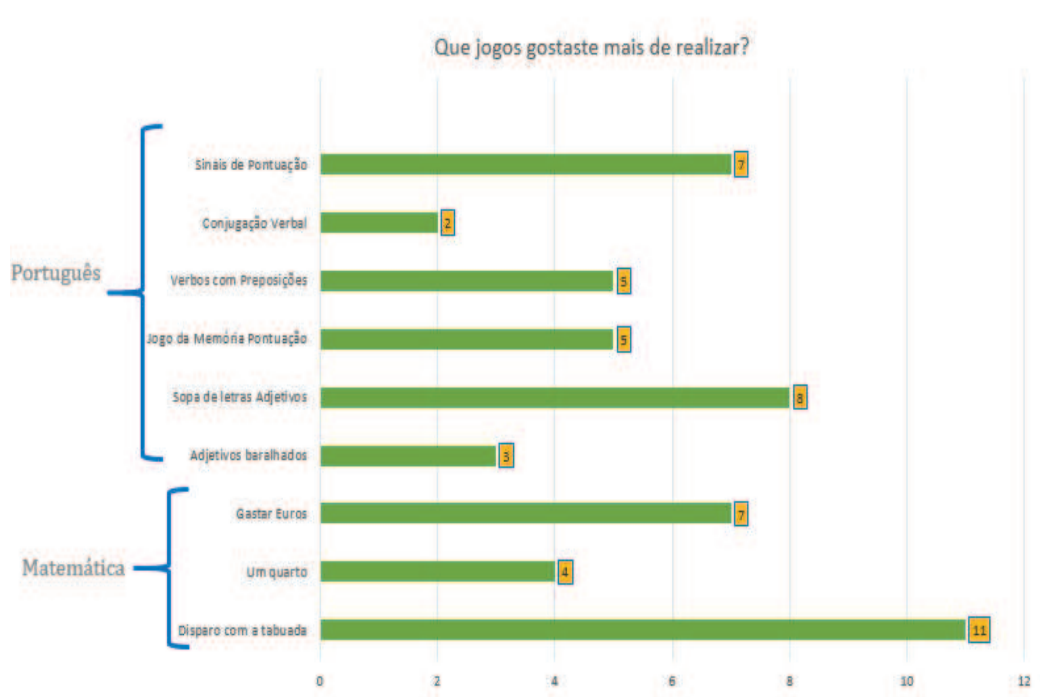


Figura 1: Preferência nos jogos digitais.

No último grupo é consensual que os alunos preferiram os jogos digitais aos jogos analógicos, defendendo que os jogos facilitaram as aprendizagens, havendo mais respostas positivas aos jogos digitais (16) do que aos jogos analógicos (14). Quanto à dinâmica das aulas os alunos acharam as aulas digitais mais dinâmicas e divertidas, o que se pode traduzir na motivação dos alunos aquando a realização de jogos digitais (16 respostas positivas) e de jogos analógicos (11 respostas positivas).



Figura 2: Preferência nos jogos analógicos.

Perante os resultados obtidos, pode afirmar-se que a utilização de jogos constituiu uma mais-valia para os alunos e que permitiu que os objetivos, previamente definidos, pudessem ser alcançados. É de realçar a preferência pelos jogos digitais, embora a diferença não seja muito clara, existindo também muitos alunos que gostaram e aprenderam a partir dos jogos analógicos. Tendo em conta a observação participante pode-se afirmar, numa primeira triangulação de dados, que há uma coerência com as opiniões manifestadas pelos alunos. Neste particular, destaca-se a utilização do recurso «computador» que esteve na base desta maior preferência. Pode-se afirmar que o computador parece exercer um grande ‘fascínio’ para a sua utilização. E se tal é verdade, criam-se excelentes oportunidades para se motivarem os alunos a aprenderem e os professores a ensinarem através dos recursos digitais.

4.2 Triangulação dos dados: consecução dos objetivos da investigação

Pretendia-se “Promover a inclusão de um contexto lúdico nas aprendizagens dos alunos” e este objetivo foi, sem dúvida, cumprido. Pois, em sete implementações, cinco delas incluíram sessões de jogos digitais e/ou analógicos. Em todas as aulas se tentou promover um ambiente lúdico, ainda que não fosse necessariamente a realização de um jogo mas de tarefas lúdicas, passeios, visitas à Biblioteca, jogos tradicionais, realização de tarefas diárias lúdicas, tais como, sopas de letras, palavras cruzadas, dramatizações com os alunos, atividades experimentais, leituras de textos com interrupção para completar cartazes, caixas mistério e caixas de leitura. Ao longo das doze semanas de PES1CEB, foi possível observar-se o interesse dos alunos nas aulas lecionadas, justamente pelo ambiente lúdico proporcionado, dado que este ambiente proporcionava

não só motivação e interesse, como melhores aprendizagens junto dos alunos. A aquisição das aprendizagens puderam ser verificadas através das respostas orais dadas no decorrer das aulas e através dos resultados das fichas de avaliação sumativas. Nas entrevistas realizadas às professoras, ambas afirmaram que o contexto lúdico é fundamental nas aprendizagens dos alunos.

Relativamente ao objetivo “Fomentar a utilização de recursos digitais no processo de ensino aprendizagens no 1.º CEB”, foi claramente um objetivo atingido com sucesso. Prova disso são os 9 jogos digitais realizados pelos alunos, a par da realização destes jogos que envolvia diretamente os alunos, foram lecionadas diversas aulas, com apoio aos recursos digitais, apresentação de atividades através do quadro interativo, visualização de vídeos, audição de músicas e visualização das respetivas letras incompletas para completar, resolução de exercícios, tendencialmente matemáticos, no quadro interativo, e pesquisas de grupo na Internet. Este apoio aos recursos digitais proporciona aos alunos o contacto com as tecnologias, que hoje estão em voga e, deste modo, proporcionar a aproximação à sociedade atual, cada vez mais digital... No que diz respeito aos jogos digitais propriamente ditos, foram os preferidos dos alunos, tendo em conta os resultados do inquérito por questionário e as notas de campo da observação participante e dos comentários da Orientadora Cooperante.

O terceiro objetivo visava “Comparar o desempenho dos alunos e respetivas aprendizagens quando utilizam jogos educativos digitais e jogos educativos analógicos”. Esta comparação baseou-se nas observações realizadas pela investigadora e pelas notas de campo registadas no decorrer das diferentes sessões práticas de intervenção. As aprendizagens dos alunos foram significativas aquando a utilização dos jogos, mas é difícil de afirmar que a aprendizagem foi melhor nos jogos analógicos ou nos jogos digitais porque, de facto, os alunos revelaram aprendizagens através de ambos os jogos. Arrisco-me a afirmar que as aprendizagens dos alunos foram melhores e maiores na realização de jogos digitais, tendo em conta a motivação e interesse dos alunos, revelados nas sessões. Essa motivação é talvez a peça chave para se poder fazer esta comparação, a motivação é por si só, sinónimo de melhores aprendizagens, maior envolvimento, maior interesse, maior vontade por aprender. Logo, se os alunos revelaram, sempre, maior motivação na realização de jogos digitais, então subentendem-se melhores aprendizagens, as quais foram observadas nas respostas dadas pelos alunos.

Tendo em conta o objetivo acima indicado e a justificação referida, vai-se ao encontro do quarto e último objetivo: “Avaliar o impacto de um contexto lúdico, através da utilização dos jogos educativos digitais e dos jogos educativos analógicos em atividades na sala de aula, como forma de incrementar a motivação dos alunos”. A motivação foi o ponto forte e alto de toda esta investigação. A investigadora, enquanto realizava a sua observação participante, pode confirmar os elevados níveis de motivação dos alunos em qualquer uma das sessões. O impacto causado nas crianças, com a implementação de aulas lúdicas visando a promoção de aprendizagens através de jogos digitais e analógicos foi ponto assente em todas as sessões realizadas. Isto é, todas as sessões com os jogos tinham como objetivo proporcionar, dentro de um contexto lúdico, melhores aprendizagens. Para que tal fosse possível, houve a necessidade de análise de cada jogo, para que cada jogo fosse promotor da aquisição de conteúdos programáticos. Este foi um objetivo cumprido, não só tendo em conta a observação realizada pela investigadora, mas também a partir das respostas aos inquéritos por questionário, em particular em

relação à questão se as aulas eram mais divertidas e dinâmicas quando incluíam jogos, questão à qual a grande maioria dos alunos referiu positivamente, deve ter-se também em conta a opinião da Orientadora Cooperante que foi referindo, no final das sessões, que os jogos estavam a ser uma mais-valia.

Em relação aos dados obtidos através dos questionários dos alunos, de um modo geral, foi possível perceber que uma grande parte tem facilidade de acesso às TIC e que as utilizam com alguma frequência. Esta facilidade de acesso é prova de que as TIC estão cada vez mais presentes no quotidiano. Os alunos referiam gostar de diversos jogos, quer analógicos quer digitais. No entanto, na questão relativa às aprendizagens a partir de jogos, a maioria dos alunos referiu que os jogos digitais contribuíram mais do que os jogos analógicos.

Quanto às entrevistas realizadas às docentes, embora as respostas vagas e pouco detalhadas e aprofundadas, decorrente da análise de conteúdo efetuada, foi possível compreender a valorização atribuída às TIC, à utilização de jogos como método de ensino-aprendizagem e do contexto lúdico em sala de aula. As entrevistadas referiram que utilizam as TIC diariamente no seu dia-a-dia e regularmente na sala de aula, indicaram que já realizaram jogos como método de ensino e promovem o contexto lúdico com objetivo de obter maior motivação por parte dos alunos.

5 Conclusões

No que respeita à utilização dos jogos durante as implementações e integrados nos temas e conteúdos a lecionar, foram sem dúvida uma mais valia no decorrer da PES1CEB. Contribuíram para o bom funcionamento das aulas, para a cooperação dos alunos com a professora estagiária (investigadora), contribuíram para a motivação notória dos alunos em qualquer uma das aulas lecionadas bem como para as aprendizagens dos mesmos. Houve durante todo o decorrer da investigação uma cooperação excelente da Orientadora Cooperante que apoiou totalmente este método de ensino e sempre contribuiu para o bom funcionamento das sessões, dando sugestões, tecendo críticas construtivas e apoiando as sessões. As observações realizadas e os dados recolhidos permitiram verificar-se uma concordância com a revisão de literatura efetuada que veio a comprovar a importância dos contextos lúdicos em contexto de sala de aula.

De forma geral, através das sessões de intervenção e da recolha de todos os dados foi possível atingir positivamente todos os objetivos pré-definidos para a presente investigação bem como constatar que a introdução do jogo em sala de aula, como método de ensino e de apoio ao professor é positiva.

Embora se tenha confirmado que a utilização do jogo digital é preferida entre os alunos alvo de estudo e, embora a motivação mostrada para a realização dos jogos quer digitais quer analógicos, importa referir que o papel do professor é crucial e fundamental para o decorrer das aulas e do processo de ensino-aprendizagem, isto porque é ao professor que cabe o papel de promover a motivação e a inovação junto dos seus alunos, podendo apoiar-se na realização de jogos.

6 Referências

- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em educação: Fundamentos, métodos e técnicas*. Porto: Porto Editora.
- Cardoso, A. C. (2009). *Edutainment: Uma revisão de conceitos e definições*. Disponível em <http://www.educaonline.latec.ufrj.br/index.php/artigos-tecnicos/128-edutainment-uma-revisao-de-conceitos-e-definicoes>
- Carvalho, A. (2007). Rentabilizar a internet no ensino básico e secundário: Dos recursos e ferramentas online aos LMS. *Revista de Ciências da Educação*, 25-39.
- Costa, F. (2008). *Competências TIC. Estudo de implementação*. Lisboa: GEPE: Ministério da Educação.
- Faria, P. (2007). *Integração curricular das TIC no ensino da língua portuguesa: Relatório de uma experiência com recurso a ferramentas virtuais*. Braga: Centro de Competências da UM.
- Figueiredo, A. (2008). *Educação, tecnologias e espírito do tempo*. Lisboa: Direção-Geral de Inovação e Desenvolvimento Curricular.
- Gil, H. (2014). As TIC, os nativos digitais e as práticas de ensino supervisionadas: Um novo espaço e uma nova oportunidade. *Investigação, Práticas e Contextos em Educação*. Disponível em https://repositorio.ipcb.pt/bitstream/10400.11/2371/1/Conferencia_Henrique_Gil.pdf
- Muñoz, Y. (2007). *Por que ter jogos eletrônicos em sala de aula?* Disponível em <http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viienpec/pdfs/997.pdf>
- Costa, J., Oliveira, C., & Moreira, J. (2001). *Ambientes informatizados de aprendizagem: Produção e avaliação de software educativo*. Campinas: Papirus.
- Silva, D. (2017). *Ludicidade na educação: A importância do brincar na educação infantil*. Disponível em <https://repositorio.pgsskroton.com.br/bitstream/123456789/16527/1/D%C3%89BORA%20DOS%20SANTOS%20SILVA.pdf>