

Contexto lúdico em atividades da Prática de Ensino Supervisionada no 1.º Ciclo do Ensino Básico: jogos digitais versus jogos analógicos

Diana Paraíso

Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Castelo Branco

Henrique Gil

Age.Comm - Instituto Politécnico de Castelo Branco

RESUMO

Desde pequenos que os jogos fazem parte da vida, são parte fundamental do nosso crescimento. As TIC são hoje parte integrante do nosso dia-a-dia, como tal, deve ser uma preocupação dos educadores/professores, incluírem-nas nas suas práticas docentes para que estas façam parte integrante no processo de ensino-aprendizagem. Esta investigação foi realizada no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada a alunos do 1º CEB, optando por uma vertente qualitativa, com uma abordagem onde, na medida do possível, se tentou comparar as valências e potencialidades os jogos digitais e dos jogos analógico, em termos comparativos. Foi realizada uma recolha de dados através de registo fotográfico e notas de campo com base numa observação participante. Foi também realizado um inquérito por questionário aos alunos e entrevistas semiestruturadas à Orientadora Cooperante e à Professora de apoio. De uma forma geral, sempre que as aulas incluíam atividades com jogos houve, por parte dos alunos, grandes níveis de motivação para a realização dos mesmos. Constatou-se que, independentemente de ser um jogo analógico ou digital, havia interesse por parte dos alunos na obtenção dos objetivos propostos e na aquisição dos conteúdos envolvidos. A utilização dos jogos como meios de aprendizagem permitiu a realização de aulas dinâmicas onde, conseqüentemente, se criaram espaços e contextos lúdicos onde os alunos mostraram estar mais motivados e envolvidos. Conclui-se, através da triangulação de dados, que os jogos promoveram mais e melhores aprendizagens junto dos alunos, tendo-se destacado os jogos digitais.

Palavras-chave: 1.º Ciclo do Ensino Básico; Contexto Lúdico; Jogos Analógicos; Jogos Digitais; Prática de Ensino Supervisionada.

ABSTRACT

For children 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. This research was carried out within the scope of the Supervised Teaching Practice to students of the 1st CEB, opting for a qualitative approach, where, as far as possible, comparisons of the strengths and potentials of digital games and analogue games have been attempted in comparative terms. Data were collected through photographic records and field notes based on participant observation. A questionnaire survey was also conducted for students and semi-structured interviews with the Cooperating Advisor and the Support Teacher. 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. 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 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.

ENQUADRAMENTO DA INVESTIGAÇÃO

A investigação teve como questão de investigação utilizar um ambiente lúdico, recorrendo a jogos digitais e jogos analógicos nas aprendizagens dos alunos. Esta investigação foi de caráter qualitativo e comparativo sendo definidos 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 1º 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. Convém referir-se que, apesar da investigação ter como principal foco o contexto lúdico, entendeu-se pertinente perceber os diferentes tipos de perceção dos alunos quando utilizam jogos digitais e quando utilizam jogos analógicos.

Neste contexto, desenvolveram-se 5 sessões de intervenção onde foram realizados 3 jogos digitais na área da matemática, 6 jogos digitais na área do português, 5 jogos analógicos na área da matemática, 6 jogos analógicos na área do português e 4 jogos analógicos na área da matemática. As sessões desenvolveram-se durante a Prática Supervisionada em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, numa escola de 1º ciclo na Cidade de Castelo Branco, com uma turma de 20 alunos (10 rapazes e 10 raparigas).

Nos últimos anos tem-se assistido a uma reforma do ensino, no que diz respeito aos métodos de ensino-aprendizagem, foi com base nesta mudança que se sentiu a necessidade de investigar sobre novos métodos eficazes neste processo porque surgiram novas estratégias que devem ser adaptadas ao contexto e aos alunos. O uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC) tornou-se essencial dentro da sala de aula porque o ensino está cada vez mais massificado e os níveis de literacia aumentaram, conseqüentemente, os professores têm de dar resposta a estas exigências acrescidas no âmbito de um novo contexto digital.

AS TIC NA SOCIEDADE E NO CONTEXTO EDUCATIVO

As 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). As TIC vieram revolucionar o nosso quotidiano exigindo à sociedade a capacidade de inovar, decidir e intervir a todo o momento e esta nova realidade, conseqüentemente, revolucionou o sistema educativo. Faria (2007, p.52) refere que “(...) o recurso às TIC surge quase de uma imposição da sociedade digital, onde os nossos alunos são os mais lídimos portadores desse admirável mundo novo.”

As TIC têm vindo a ganhar poder, ganhando relevância no processo educativo e, como tal, os professores/educadores devem ter a preocupação de as incluir nas suas práticas docentes, para que estas sejam parte integrante no processo ensino e aprendizagem. Assim, as TIC podem criar a possibilidade de construir uma escola mais eficaz e inclusiva que seja possível melhorar. Posto isto, Figueiredo, (2008, p. 27) defende que se a educação não se ajustar aos tempos atuais não irá cumprir a sua missão. A escola tem-se mostrado incapaz de acompanhar as mudanças porque, em regra geral, é muito lenta e fechada à inovação e transformação visíveis da sociedade (Costa, 2008). 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.

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. Os jogos têm esta capacidade pelas suas cores, dinâmica e diversão que proporcionam.

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 abor-

dagens para a realização das atividades. Assim, Oliveira & 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 'distrain' e perder-se o contexto de aprendizagem mais formal.

Carlos Klein (2006) é defensor de diversas vantagens no processo de ensino e aprendizagem, com os jogos, são elas: o aumento da concentração e da motivação dos alunos; aumento da autoestima do aluno; melhorar os resultados na aprendizagem de conteúdos específicos; criar condições para adquirir novas competências; tornar as aulas mais dinâmicas; contactar com as tecnologias digitais; aumentar a motivação e possibilitar a autonomia dos alunos apoiando as suas aprendizagens. Tendo em conta as opiniões de Oliveira e Matheus (2013, p.2), 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.

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 jogo permite captar a atenção do aluno mesmo que este não demonstre interesse pelo assunto. 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 cativa o interesse das crianças, é 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.

Segundo Vygotski, citado por Muñoz (2007), refere que inventar novos métodos exige bem mais do que modificar os já existentes. Os jogos vêm já de tempos remotos, usados como uma forma recreativa, no entanto, hoje na era digital, os jogos evoluíram. As crianças já estão muito familiarizadas com os jogos digitais. No entanto, 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.

Tendo em conta a opinião Vargas, Lemes, Braga e Araújo (2007, p.6): "(...) esta estratégia, num jogo planeado adequadamente, promove o interesse e a motivação que por sua vez, aumentam a atenção do aluno e criam a sensação de que aprender é divertido, proporcionando ao jogador desenvolver a capacidade de processar factos e fazer inferências lógicas durante a resolução de um problema." Assim, aliam-se processos tanto para o entretenimento quanto para a possibilidade de aquisição de novos conhecimentos. Quando se estuda a possibilidade de utilização de um jogo computadorizado dentro de um processo de ensino e aprendizagem não apenas o seu conteúdo deve ser considerado, mas também a maneira como o jogo o apresenta, relacionada com a faixa etária que irá constituir o público alvo. Desta forma, na tentativa de explorar o processo de desenvolvimento cognitivo, o professor possuirá uma ótima ferramenta de apoio para o alcance de seus objetivos. Neste estudo 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, p.4)

O jogo 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. Projetos e estudos sobre os jogos de aprendizagens, conduzidos por instituições respeitadas como Harvard,

Oxford e outros, apontam para o potencial que estes jogos têm para atingir a geração atual. 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.

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 tem grandes probabilidades de se constituir como um recurso que se poderá designar de 'ideal'. Esta conceção pode ser assumida porque se trata de um recurso criado com um objetivo específico, no sentido de proporcionar condições mais objetivas para determinada(s) aprendizagem(ens). O professor, mesmo sem formação específica, com facilidade cria um jogo para diversos conteúdos e providencia contextos para o seu 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, 2017)

Enquanto um jogo digital pode ser acedido em diversos computadores ao mesmo tempo (desde que haja equipamentos suficientes) o jogo analógico, requer, obrigatoriamente, diversos exemplares para que todos os alunos possam jogar ao mesmo tempo.

ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

Optou-se por incidir a investigação, numa perspetiva que se pretendeu ser tanto quanto possível de índole comparativa, através da inclusão dos jogos digitais e dos 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. Ou seja, se há diferenças significativas entre a utilização de jogos digitais e de jogos analógicos. Apesar de não se poder tido a possibilidade de se comparar o mesmo jogo (em formato digital e em formato analógico), houve a tentativa de, sempre que possível, os jogos poderem ser os mais similares possíveis.

A investigação qualitativa, segundo Bogdan e Biklen (1994) é rica em pormenores descritivos no que toca às pessoas, locais, e conversas com os intervenientes, como tal as questões formulam-se com o objetivo de investigar os fenómenos na complexidade que os define no seu ambiente natural.

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 Ciclo do Ensino Básico. Para a recolha de dados foram utilizadas diversas técnicas e instrumentos, nomeadamente, observação participante, notas de campo, inquérito por questionário e entrevistas semiestruturadas.

RECOLHA, ANÁLISE E TRATAMENTOS DOS DADOS

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 no 1.º CEB (PES1CEB).

A implementação deste estudo foi realizada em cinco sessões (cada sessão não é necessariamente

um dia, mas sim a semana no seu todo), tendo cada uma delas um determinado conteúdo, definido previamente entre a investigadora e a Orientadora Cooperante. Repetiram-se alguns jogos de modo a permitir que todos os alunos pudessem participar em todos os jogos, mesmo que em sessões diferentes.

Durante as sessões e, consoante o tema, eram realizados jogos alusivos ao conteúdo abordado nessa Unidade Didática. Nem sempre foi possível realizar jogos digitais, pois nem sempre se encontravam jogos adequados, tal como houve sessões sem jogos analógicos pois os jogos eram criados pela investigadora e, como tal, inconscientemente, havia uma tendência para a repetição de alguns elementos dos jogos o que poderia vir a desmotivar os alunos.

Tendo esta investigação estar no âmbito de uma investigação-ação, a investigadora foi refletindo sobre as suas práticas com o objetivo de melhorar e aperfeiçoar os procedimentos alusivos à investigação.

Todas as sessões foram realizadas com os jogos lúdicos e digitais em simultâneo, ou seja, a investigadora formava grupos de alunos e dispunha os jogos pela sala. A cada grupo era dado o tempo suficiente para o realizar. No final do tempo e, sob a indicação da investigadora, os grupos trocavam de jogo. Este procedimento realizava-se até que todos os grupos tivessem jogado todos os jogos. Houve necessidade de fazer mais jogos analógicos do que digitais e colocar dois alunos por jogo, porque como os recursos digitais eram reduzidos e havia necessidade de todos os alunos estarem, em simultâneo, a jogar o único 'recurso' era elaborar mais jogos analógicos.

Na tabela 1 são apresentadas, pormenorizadamente, as datas e temas das sessões de intervenção, assim como os jogos realizados.

Sessão	Data	Tema	Jogo(s)	
			Digitais	Analógicos
1ª sessão	10 a 12 abril	Primavera		Puzzle Planta
2ª sessão	17 a 19 abril	Primavera	Disparo com a tabuada Um quarto Adjetivos baralhados Sopa de letras adjetivos	Dominó frações Adjetivos baralhados Sopa de letras adjetivos Glória das operações 5 em linha da tabuada
3ª sessão	1 a 3 maio	País dos Contrários	Jogo da memória – sinais de pontuação Gastar euros Sinais de Pontuação	Jogo da Memória - Sinais de pontuação Frases trocadas para pontuar Dominó origem dos materiais
4ª sessão	8 a 10 maio	Livro dos Sonhos		Jogo do Peixinho – Origem dos Materiais Jogo dos pares – constituintes da planta
5ª sessão	22 a 24 maio	Cata-Vento	Verbos com preposições Conjugação verbal	Sinónimos Antónimos Contar áreas com legos

Tabela 1: Cronograma das sessões de intervenção

ANÁLISE DOS DADOS DOS INQUÉRITOS POR QUESTIONÁRIO

Os questionários foram aplicados apenas a 17 dos alunos uma vez que, como foi realizado no último dia de aulas, 3 alunos faltaram e não houve oportunidade de aplicar os inquéritos a esses 3 alunos.

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».

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.

No último grupo é consensual o facto de os alunos preferirem 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). Estes dados recolhidos a partir dos questionários vão ao encontro das notas de campo recolhidas na observação participante. Esta motivação e envolvimento foram desencadeadoras de espaços e de contextos onde as aprendizagens se mostraram mais evidentes. Estas assunções foram sustentadas através dos resultados da avaliação realizadas, onde se verificaram melhorias nos alunos que mostravam, antes desta intervenção, mais dificuldades nas suas aprendizagens dada o seu pouco envolvimento e motivação num contexto onde a inclusão de um ambiente lúdico não acontecia.

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. 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. Pois, como já se refriu anteriormente, não se conseguiu comparar efetivamente cada jogo

ANÁLISE DOS DADOS DAS ENTREVISTAS SEMIESTRUTURADAS

A investigação teve como recolha de dados duas entrevistas semiestruturadas. Foi elaborado um guião para a entrevista. Esta entrevista foi realizada à Orientadora Cooperante e à Professora de Apoio da turma.

A importância e as potencialidades do jogo parecem estar bem patentes nas opiniões das professoras, pois referem a sua importância, a sua utilidade nas aprendizagens e atualidade do tema. Contrapõem com algumas limitações, limitações essas que se relacionam com o equipamento digital disponível, com o acesso à rede... questões de infraestruturas, mas não questões de índole pedagógica. Referiram ainda o interesse dos alunos no uso do digital, pela maior motivação pelos jogos digitais, essa motivação foi sentida sempre durante as sessões. O uso do computador, como referiram, permite a interdisciplinaridade, o que é bastante importante no processo de ensino-aprendizagem com uma mais evidente melhoria das aprendizagens dos alunos. Indicam que o digital exercita não só as competências técnicas necessárias como as competências sociais necessárias para a vida em sociedade: a aquisição de competência digitais.

CONCLUSÕES

Pretendia-se «*Promover a inclusão de um contexto lúdico nas aprendizagens dos alunos*» e este objetivo foi, sem dúvida cumprido. Pois, em 7 implementações, 5 delas incluíram sessões de jogos digitais e/ou analógicos. Ao longo das doze semanas de PES1CEB, pude observar 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.

Relativamente ao objetivo «*Fomentar a utilização de recursos digitais no processo de ensino aprendizagens no 1º Ciclo do Ensino Básico*», 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.

Tendo em conta o 3º objetivo, visava «*Comparar o desempenho dos alunos e respetivas aprendi-*

zagens quando utilizam jogos educativos digitais e jogos educativos analógicos» 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. Houve o sentimento de que a utilização do computador e dos recursos digitais associados geram nos alunos uma maior predisposição dos alunos em relação às atividades que são propostas pelo professor. Neste particular, a utilização deste tipo de recurso parece, de facto, ter sido muito significativa pelos alunos, tal como foi possível observar-se nas sessões práticas de implementação.

Tendo em conta o objetivo acima indicado e a justificação referida, vai-se ao encontro do 4º 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. 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 e das opiniões manifestadas pela Orientadora Cooperante, assim como, pelos resultados obtidos a partir das fichas de avaliação sumativas.

De uma 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. Apesar de não ter sido possível utilizar o mesmo tipo de jogo na versão analógica e na sua versão digital tentou-se, sempre que possível, encontrar jogos que fossem similares para que se pudesse conseguir uma comparação que pudesse ser fidedigna. Não tendo sido possível esta concretização as conclusões assentam mais numa dimensão associada às perceções dos alunos e das suas manifestações. Quer isto dizer, que a inclusão de um contexto lúdico pode ser facilitador de mais e de melhores aprendizagens.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas*. Portugal: Porto Editora. Obtido em agosto de 2018, de file:///C:/Users/User/Downloads/INVESTIGA%C3%87%C3%83O%20QUALITATIVA%20EM%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20FUNDAMENTOS,%20M%C3%89TODOS%20E%20T%C3%89CNICAS.pdf
- Cardoso, A. C. (2009). *Edutainment: uma revisão de Conceitos e Definições*. Obtido em novembro de 2018, de <http://www.educaonline.latec.ufrj.br/index.php/artigos-tecnicos/128-edutainment-uma-revisao-de-conceitos-e-definicoes>
- Costa, F. (2008). *Competências TIC. Estudo de implementação*. (Vol. I). 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*. (Vol. 2). Braga: Centro de Competências da UM.
- Figueiredo, A. D. (2008). *Educação, Tecnologias e Espírito do Tempo*. (M. d. Educação, Ed.) 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*, (p. 90). Obtido de 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?
- Oliveira, C., & Moreira, J. (2001). *Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de Software Educativo*. Campinas .
- Silva, D. d. (2017). *Ludicidade na Educação: A importância do brincar na Educação Infantil*. Faculdade Anhanguera, Guarulhos - São Paulo.