

## Contextos lúdicos analógico-digitais: Estudo comparativo na Prática de Ensino Supervisionada no 1.º CEB

### Analog-digital playful contexts: Comparative study in the Supervised Teaching Practice in the 1st CEB

**Henrique Gil**

Age.Comm – Instituto Politécnico de Castelo Branco

[hteixeiragil@ipcb.pt](mailto:hteixeiragil@ipcb.pt)

**Diana Paraíso**

Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Castelo Branco

[dianaparaiso151@hotmail.com](mailto:dianaparaiso151@hotmail.com)

#### Resumo

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 carácter qualitativo no seio de uma investigação-ação e de um estudo comparativo. Em todas as sessões a motivação foi por demais evidente, os alunos aderiram aos jogos e 'brincando foram aprendendo' mas o suporte digital foi aquele que foi mais requerido e pretendido pelos alunos e foi aquele onde surgiu mais interação, mais entreajuda e mais colaboração. E, ao jogar, 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.

**Palavras-chave:** 1.º CEB; contextos lúdicos; jogos analógicos; jogos digitais; Prática de Ensino Supervisionada.

#### Abstract

The aim of the research was to evaluate if the inclusion of a playful context could promote a greater motivation and better learnings of the students if they used, in comparative terms, digital games or analog games. The research was qualitative in an action research and a comparative study. In all sessions the motivation was evident, the students joined the games and 'joking were learning' but the digital support was the one that was most requested and wanted by the students and was the one where more interaction, more mutual help and more collaboration. And in playing, they learn even more, so it is concluded that the inclusion of digital games, with a pedagogical framework, should be a priority because it meets the tastes of students and because it gives them exposure to digital technologies / resources.

**Keyword:** 1st CEB; play contexts; analog games; Digital games; Supervised Teaching Practice.

#### Introdução

A investigação teve como foco principal 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 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.

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 do estudo do meio. As sessões desenrolaram-se durante a Prática Supervisionada em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico, numa escola do 1º Ciclo na Cidade de Castelo Branco, com uma turma de 20 alunos (10 rapazes e 10 raparigas) com o consentimento da Orientadora Cooperante.

Nos últimos anos temos vindo a assistir a mudanças no ensino, principalmente nos métodos de ensino-aprendizagem, foi com base nestas mudanças que se sentiu a necessidade de investigar sobre novos métodos eficazes que se adaptem ao contexto e aos alunos. O uso das TIC tornou-se fundamental dentro da sala de aula porque as condições de vida melhoraram e os níveis de literacia aumentaram, conseqüentemente, os professores têm de dar resposta ao novo contexto digital que hoje se vive. Surgiram diversas medidas de introdução das TIC nas escolas portuguesas, tais como o Projeto MINERVA (1996-2004), o Plano Tecnológico de Educação, aprovado em 2007 pelo Governo, tendo-se revelado o maior plano tecnológico de modernização das escolas, pois pretendeu-se modernizar as escolas, transformando-as em espaços de partilha e interatividade, tendo como principal objetivo a preparação de novas gerações para o mundo tecnológico. Presentemente, a Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas da Direção Geral de Educação tem vindo a apoiar diversas iniciativas onde se podem destacar o eTwinning e os Clubes de Informática e de Robótica.

Os professores são agentes fundamentais na formação de cidadãos e, como tal, devem adequar e modificar o ensino tradicional. Para tal, precisam de estratégias melhoradas, daí surgir este tema de investigação com o intuito de verificar se a motivação dos alunos melhora com o uso de jogos analógicos e digitais e, conseqüentemente, se as suas aprendizagens são melhores num contexto lúdico.

### **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.

### **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 captem 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. 34). Assim, 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 ainda 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.

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. Enquanto joga e se diverte, o aluno melhora os seus conhecimentos levando-o a uma possível melhoria das suas aprendizagens.

### **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 cativa 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. A escola deve tentar ir ao encontro da atualidade em vez de competir com as tecnologias digitais, 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 (Figura 1).



Figura 1 - Jogo Digital

### 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. Na opinião de Silva (2017) o *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* (p. 58).

O jogo analógico, requer diversos exemplares para que todos os alunos possam jogar ao mesmo tempo (Figura 2).

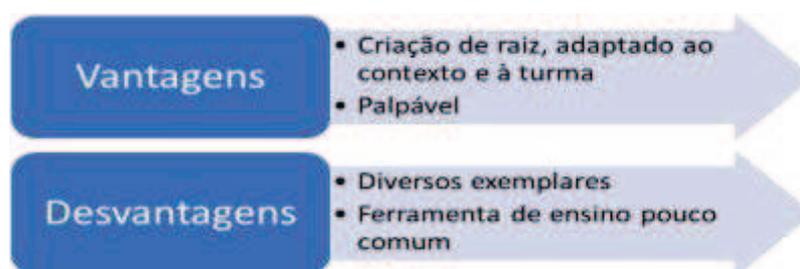


Figura 2 - Jogo Analógico

### Metodologia

O presente estudo no âmbito da educação insere-se numa investigação de caráter qualitativo, visto que se teve em conta os objetivos, a questão-problema e as condições disponíveis para a realização da investigação.

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.

Pretendeu-se desenvolver uma investigação de forma a comprovar esta problemática: se a inclusão de um contexto lúdico na sala de aula proporciona níveis de motivação maiores e, como consequência, averiguar se o ‘jogo’ melhora as aprendizagens. 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. Neste sentido, 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. Em suma, o método de investigação adotado está diretamente relacionado com os objetivos que se pretendem atingir.

#### **Recolha 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 Ciclo do Ensino Básico (PES1CEB).

Deve salientar-se o facto que a investigadora, enfrentou algumas dificuldades, tais como ‘encontrar’ jogos digitais que se aplicassem ao conteúdo e à turma e diversificar os jogos analógicos adequando-os ao conteúdo e à turma. A investigação desenvolvida na PES1CEB pretendeu verificar o contributo do uso de jogos (do lúdico) digitais e analógicos nas aprendizagens dos alunos.

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 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.

Sendo esta investigação, 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 e os resultados dos mesmos, sendo que 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 contribuiriam para as aprendizagens dos alunos; e, a cruz vermelha representa os jogos que por qualquer motivo não funcionaram e, como tal, não promoveram as aprendizagens pretendidas

Sessão	Jogos Digitais	Resultados	Jogos Analógicos	Resultados
1ª	----	----	Puzzle Constituintes da Planta	☑
2ª	«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	☑
3ª	«Jogo da Memória Sinais de Pontuação»	☑	Frases trocadas para pontuar	☒
	«Pontuar o texto»	☑	Jogo da Memória Sinais de Pontuação-Função	☑
	«Gastar euros»	☒		

4ª	----	----	Jogo dos Pares – Constituintes da Planta	<input checked="" type="checkbox"/>
			Jogo do Peixinho – Origem dos Materiais	<input checked="" type="checkbox"/>
5ª	Verbos com preposições	<input checked="" type="checkbox"/>	Sinónimos / Antónimos	<input checked="" type="checkbox"/>
	Conjugação verbal	<input checked="" type="checkbox"/>	Contar áreas com legos	<input checked="" type="checkbox"/>

Tabela 1 - Cronograma das sessões de intervenção e resultados das mesmas

## Análise e discussão

Tendo em consideração a imagem de uma ‘balança de dois pratos’, podemos dizer que a balança desta investigação pende para o lado positivo tendo em conta os aspetos positivos e negativos que considerámos ao longo e após a investigação.

No ‘prato dos aspetos positivos’ apontamos seis aspetos: a criação de um ambiente lúdico fundamental para as aprendizagens dos alunos; as atividades foram bem sucedidas dada a elevada motivação dos alunos face aos jogos lúdicos; houve uma maior motivação aquando o uso do computador; os jogos tiveram todos uma componente lúdica, o que retirou desta investigação, a conotação negativa atribuída ao jogo (distração) na sala de aula; conseqüentemente, rentabilizaram-se as aprendizagens através dos jogos e por fim a observação participante foi um ponto muito positivo, uma vez que permitiu ir fazendo alterações na prática ao longo da investigação.

No ‘prato dos aspetos negativos’ apontamos dois aspetos: o elevado número de exemplares, quando realizados jogos analógicos e a inexistência de meios informáticos digitais, em número suficiente para todos os alunos, ou pelo menos para grupos de alunos mais pequenos, para a realização dos jogos digitais.

No ‘fiel da balança’, entre os positivos e os negativos. temos o feedback imediato, que tem vantagens e desvantagens. Pode ser uma boa alavanca de ‘isto está errado, tenho de corrigir’ como pode ser ‘posso errar que o computador dá-me a resposta.’ Neste aspeto a presença e orientação do professor torna-se fundamental.

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, 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. Porque, dentro do ambiente lúdico ‘adorado’ por eles, envolviam-se nas aprendizagens sem considerarem as aulas ‘chatas’ ou ‘maçadoras’. Nas entrevistas realizadas, ambas as entrevistadas afirmaram que o contexto lúdico é fundamental nas aprendizagens dos alunos.

Relativamente ao objetivo «Fomentar a utilização de recursos digitais no processo de ensino aprendizagem 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 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. A triangulação dos dados permite que se afirme 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.

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, 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.

## **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.

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.

## Referências

- 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>
- 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*. (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](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. (2017). Ludicidade na Educação: A importância do brincar na Educação Infantil .  
Faculdade Anhanguera, Guarulhos - São Paulo.