

Universidade de Lisboa



Os Jogos Ao Serviço Do Ensino Da História – Um Exemplo Prático

Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Mestrado em Ensino de História no 3º Ciclo do Ensino Básico e do
Ensino Secundário

Relatório da Prática de Ensino Supervisionada orientado pelo Professor
Doutor Miguel Corrêa Monteiro

2023

“Todos os nossos sonhos se podem tornar realidade
se tivermos a coragem de os perseguir”
(Walt Disney)

Dedicatória

Ao meu irmão Bruno
sem o qual não tinha tido força para entrar nesta aventura,
por estar sempre presente e por todo o seu apoio
e incentivo ao longo da minha jornada.

Agradecimentos

O presente mestrado foi uma longa jornada repleta de desafios, que consegui ultrapassar com o apoio e incentivo de várias pessoas a quem quero deixar um agradecimento especial por terem feito parte desta minha viagem.

Em primeiro lugar um agradecimento especial à minha Mãe e ao meu Pai por todo o apoio, proteção, carinho e amor que sempre me deram, por estarem sempre presentes quando necessito, por serem os meus pilares e a minha luz guia. Ao meu Irmão agradecer ter sido o meu porto de abrigo, incentivando-me sempre a continuar mesmo quando me faltavam as forças, por todo o apoio, amizade e afeto que me deu. À minha Avó Conceição e ao meu Avô Albano que são verdadeiros exemplos de luta e força de vida agradecer pela vossa presença, amor e apoio ao longo da minha vida. Aos meus Tios, Tias e Primos pelo vosso apoio, carinho e palavras de incentivo ao longo desta jornada. Aos que já partiram e não podem estar presentes, mas que fazem parte do meu coração e que me incentivam todos os dias a continuar, o meu obrigado.

Ao Professor Miguel Monteiro agradecer por todos os ensinamentos que me transmitiu, pela sua orientação no presente relatório e por todo o apoio que me deu ao longo destes anos. Agradecer também a sua disponibilidade para com os seus alunos e pela constante preocupação pelas suas necessidades e dificuldades. Por ser uma pedra basilar na formação de professores, pela sua dedicação à mesma e por ser uma grande inspiração para nós enquanto professor. Aos Professores do Instituto de Educação e da Faculdade de Letras com quem me cruzei durante este percurso e que participaram de forma ativa neste processo, o meu obrigado pelos vossos ensinamentos.

À Professora Ana Vaz por tudo o que me ensinou nestes últimos dois anos, pela paciência, pelas críticas construtivas que me incentivaram a ser uma melhor professora, pelo ombro amigo em várias ocasiões e por ter sempre uma palavra de incentivo, o meu obrigado. Agradecer-lhe também por me ter acolhido na escola, pela sua disponibilidade para me ensinar e ajudar mesmo fora de horas, e ainda pela sua dedicação à formação dos futuros professores. Aos alunos das turmas que lecionei dizer que tive o privilégio de não apenas os ensinar como também de aprender com eles, que foi uma honra ter a oportunidade de conhecer cada um deles e que vão ter sempre um cantinho especial no meu coração. A toda a comunidade escolar, docentes

e não docentes, da Escola Secundária Quinta do Marquês agradecer pela forma como me receberam e me tratarem como uma de vós ao longo destes dois anos.

Aos meus companheiros e amigos do mestrado pela vossa companhia durante a esta jornada, cada um de vos inspirou-me de formas muito distintas, foi um prazer e uma honra ter sido vossa companheira nesta viagem, obrigado por todos os bons momentos que passamos e que têm um lugar especial no meu coração.

Às minhas tias e às minhas amigas do HFF que estiveram comigo nesta jornada e aos meus amigos da clínica que também fizeram parte desta minha aventura o meu obrigado pelo vosso tempo, amizade e apoio. A todos os meus amigos que fizeram parte desta jornada o meu obrigado.

Todas estas palavras não chegam para agradecer a todos vocês por tudo o que fizeram por mim nesta caminhada. A todos vocês que sempre me inspiraram e me continuam a inspirar a ir mais longe e que me acompanharam nesta minha viagem, finalizo dizendo o meu sincero, verdadeiro e profundo obrigado.

Siglas, Abreviaturas e Normas

Siglas e Abreviaturas

AE – Aprendizagens Essenciais

APA - American Psychological Association

DGE – Direção-Geral da Educação

ESQM - Escola Secundária Quinta do Marquês

IPPI – Iniciação à Prática Profissional I

IPPII - Iniciação à Prática Profissional II

min - Minutos

nº – Número

NEE – Necessidades Educativas Especiais

p. – Página

PASEO – Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

pp. – Páginas

Ppt. – Apresentação Digital em Power Point

s.d. – Sem data

s.p. – Sem página

TPC – Trabalho para casa

Vide – Veja/Ver

(...) – Corte na citação

Normas a utilizar

O presente Relatório de Prática de Ensino Supervisionada foi redigido de acordo com as Orientações para o Desenvolvimento e Elaboração do Relatório da Prática de Ensino Supervisionada, aprovado pela Comissão Científica dos Mestrados em Ensino e tendo em consideração as normas do Acordo Ortográfico em vigor. No presente relatório será utilizada a Norma APA para a elaboração das citações e das referências bibliográficas.

Resumo

O tema do presente trabalho incide sobre o ensino da História na atualidade tendo como base as experiências vividas no contexto do estágio na Escola Secundária Quinta do Marquês, durante o qual tive a oportunidade de lecionar aulas de História ao 7º e ao 8º ano de escolaridade, procurando fazer uma análise crítica e reflexiva das mesmas, destacando o uso dos jogos enquanto recurso didático. Neste sentido o presente relatório procura refletir e demonstrar a importância do uso dos jogos enquanto recurso didático ao serviço do Ensino da História.

Nos últimos anos tem-se assistido a uma mudança de paradigma na Educação no qual se preconiza uma aprendizagem ativa e centrada no aluno. Este fator e o desenvolvimento de novas tecnologias expandiu o fenómeno do uso dos jogos em contexto de sala de aula para faixas etárias habitualmente distantes do mesmo, contribuindo para uma mudança na visão da relação jogo-aprendizagem. Para além da existência dos jogos ditos tradicionais, no século XXI existiu uma grande expansão dos jogos digitais, alargando ainda mais um já variado leque de possibilidade de jogos ao serviço do Ensino. Os jogos facilitam a aprendizagem, sendo simultaneamente divertidos e motivadores para os seus participantes, contribuindo para aulas mais interativas e dinâmicas, potenciadores de uma aprendizagem ativa e centrada no aluno, permitindo-lhes desenvolver funções mentais, físicas, emocionais e sociais durante a sua prática, trazendo consigo inúmeras vantagens para o Ensino.

Assim, a utilização por parte do professor dos jogos como recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem procura responder às crescentes exigências feitas aos alunos pela sociedade atual, a qual lhes solicita o desenvolvimento de diversas competências, princípios e valores relacionados com diferentes áreas do desenvolvimento humano, atuando os jogos como facilitadores e potenciadores da sua aprendizagem como procurei demonstrar com o presente relatório.

Palavras-Chave: Jogos, Ensino, Aprendizagem, História, Recursos Didáticos

Abstract

The theme of the present work focuses on the teaching of History today, based on the experiences lived in the context of the internship at Escola Secundária Quinta do Marquês, during which I had the opportunity to teach History lessons to the 7th and 8th grade classes, trying to make a critical and reflective analysis of them, highlighting the use of games as a didactic resource. In this sense, this report seeks to reflect and demonstrate the importance of using games as a didactic resource at the service of History Teaching.

In the past years, there has been a paradigm change in Education, in which an active and student-centred learning is advocated. This factor and the development of new technologies expanded the phenomenon of the use of games in the classroom context for age groups that are usually distant from it, contributing to a change in the view of the game-learning relationship. In addition to the existence of so-called traditional games, in the 21st century there has been a great expansion of digital games further expanding an already wide range of possibilities for games at the service of Teaching. Games facilitate learning, while being fun and motivating for their participants, contributing to more interactive and dynamic classes, enhancing active and student-centred learning, allowing them to develop mental, physical, emotional and social skills during their practice, bringing numerous advantages for teaching.

Therefore, the teacher's use of games as didactic resources in the teaching-learning process seeks to respond to the growing demands made on students by today's society, which asks them to develop different skills, principles and values related to different areas of human development, playing games acts as facilitators and enhancers of their learning as I have tried to demonstrate with this report.

Keywords: Games, Teaching, Learning, History, Didactic Resources

Índice Geral

Dedicatória	ii
Agradecimentos.....	iii
Siglas, Abreviaturas e Normas	v
Resumo.....	vii
Abstract	viii
Índice de Figuras	xii
Índice de Gráficos	xv
Índice de Anexos.....	xvii
Introdução	2
Capítulo I – Enquadramento Teórico.....	4
1. A Importância do Ensino da História e o papel do Professor	4
2. O uso dos Jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem	16
3. Teorias de Aprendizagem	35
3.1. Lev Vygotsky.....	35
3.2. Jean Piaget	39
Capítulo II – Contexto Escolar.....	46
1. O meio envolvente da Escola.....	46
2. A Caracterização da Escola.....	47
3. A Caracterização das Turmas.....	52
3.1. A turma do 7º C	52
3.2. A turma do 8º D	53
4. A Professora Cooperante.....	54
Capítulo III – As Atividades Desenvolvidas na Escola	57
1. A Descrição dos Jogos utilizados.....	57
1.1. O <i>Quiz</i>	57
1.2. Mini Dramatizações	58

1.3.	O Kahoot.....	59
1.4.	As Palavras Cruzadas e as Sopas de Letras	60
1.5.	A Escape Room	62
1.6.	O Bingo da História	63
2.	A Descrição das Aulas Lecionadas	65
2.1.	Preâmbulo às aulas lecionadas: Uma Viagem pela História - do Egito ao Marquês de Pombal	65
2.2.	As aulas lecionadas de IPPI.....	67
2.2.1.	Aula dia 25 de fevereiro de 2022	67
2.2.2.	Aula dia 2 de março de 2022.....	75
2.2.3.	Aula dia 15 de março de 2022.....	79
2.2.4.	Aula dia 16 de março de 2022.....	86
2.2.5.	Aula dia 18 de março de 2022.....	92
2.2.6.	Aula dia 22 de março de 2022.....	99
2.2.7.	Aula dia 23 de março de 2022.....	107
2.2.8.	Aula dia 25 de março de 2022.....	111
2.3.	As aulas lecionadas de IPPII.....	121
2.3.1.	Aula dia 11 de novembro de 2022.....	121
2.3.2.	Aula dia 15 de novembro de 2022.....	133
2.3.3.	Aula dia 22 de novembro de 2022.....	140
2.3.4.	Aula dia 25 de novembro de 2022.....	149
2.3.5.	Aula dia 29 de novembro de 2022.....	162
2.3.6.	Aula dia 20 de dezembro de 2022	177
3.	Análise e reflexão sobre os questionários entregues aos alunos sobre os Jogos utilizados em IPPII	183
3.1.	Análise das respostas dos alunos às perguntas do Questionário.....	184
3.1.1.	I. Dados Gerais	184

3.1.2. II. Quanto aos jogos jogados em sala de aula (Kahoot, Escape Room e o Bingo).....	185
3.1.2.1. 1. <i>O Kahoot</i>	185
3.1.2.2. 2. <i>A Escape Room</i>	188
3.1.2.3. 3. <i>O Bingo</i>	189
3.1.2.4. 4. <i>No Geral</i>	192
3.2. Reflexão e balanço geral dos jogos utilizados na turma de IPPII considerando os resultados obtidos no Questionário.....	194
4. Outras atividades desenvolvidas durante a Prática Profissional	196
4.1. O Conselho de Turma.....	196
4.2. As Aulas de Cidadania aos 8º anos – Saúde: Primeiros Socorros.....	197
4.3. Formação Informal aos Colegas do Mestrado sobre Primeiros Socorros	202
4.4. Formação em contexto escolar: Gamificação em Contexto Educativo	203
Considerações Finais.....	205
Referências Bibliográficas	209
Anexos	213

Índice de Figuras

Figura 1 Esquema conceptual Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória	11
Figura 2 Esquema da teoria de Vygotsky adaptado ao processo de ensino-aprendizagem	39
Figura 3 Esquema dos processos envolvidos no desenvolvimento da cognição na Teoria de Piaget.....	42
Figura 4 Mapa satélite da localização da ESQM	47
Figura 5 Portão principal da ESQM.....	48
Figura 6 Logótipo da ESQM.....	50
Figura 7 Exemplo de uma pergunta de um Quiz realizado em contexto de sala de aula	57
Figura 8 Exemplo de pergunta de um Kahoot realizado em contexto de sala de aula	59
Figura 9 Exemplo do diapositivo projetado com as regras do Kahoot	60
Figura 10 Excerto de uma das Sopa de Letras	61
Figura 11 Sala de introdução à Escape Room.....	62
Figura 12 Exemplo de uma cartela do Bingo da História – Cartela Amarela.....	64
Figura 13 Documentos do manual “F2 a Importância do Rio Nilo” e “F3 Esquema de desenvolvimento das cheias do Rio Nilo”	69
Figura 14 Iconografia em análise no diapositivo 8	69
Figura 15 Exemplo de pergunta do Quiz sobre a localização e a economia da Civilização Egípcia aplicado nesta aula.....	70
Figura 16 Diapositivo 53 sobre o Escriba.....	71
Figura 17 Diapositivo 57 sobre o Faraó.....	71
Figura 18 Documento do manual “F4 o poder e o estatuto do faraó”	72
Figura 19 Diapositivo 97 com esquema síntese sobre as características da Sociedade Egípcia.....	73
Figura 20 Diapositivo 4 sobre o Deus Osíris	76
Figura 21 Diapositivo 8 Papiro do "livro dos mortos" de Hunefer.....	77
Figura 22 Documento do manual “F5 Reconstituição idealizada de uma mumificação do Antigo Egipto”	77

Figura 23 Diapositivo 6 sobre as Cidade-estado.....	80
Figura 24 Diapositivo 11 sobre as Mulheres na Sociedade Ateniense	82
Figura 25 Diapositivo 13 sobre os Escravos na Sociedade Ateniense.....	83
Figura 26 Diapositivo 15 “Vamos recordar: Sociedade Egípcia vs Grega”	84
Figura 27 Exemplo de pergunta do Quiz sobre a sociedade ateniense realizado no final da aula	84
Figura 28 Diapositivo 3 sobre a palavra Democracia	87
Figura 29 Fonte em análise no diapositivo 4	87
Figura 30 Diapositivo 5 sobre o funcionamento da Democracia Ateniense.....	89
Figura 31 Diapositivo 10 do power point intitulado Vamos recordar: Egipto vs Grécia	90
Figura 32 Diapositivo 2 à conversa com Hércules e Meg sobre a Religião da Grécia Antiga (sem animação)	93
Figura 33 Diapositivo 19 sobre o teatro grego (sem animação)	96
Figura 34 Diapositivo 23 sobre os contributos da Grécia Antiga para a História.....	97
Figura 35 Diapositivo 9 sobre os elementos unificadores do Império Romano	101
Figura 36 Diapositivo 38 comparação das características da economia grega e romana	102
Figura 37 Diapositivo 22 comparação entre o regime político e a distribuição de poder das diferentes civilizações lecionadas	103
Figura 38 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre a economia, a política e a sociedade das Civilizações Egípcia, Grega e Romana realizado na aula	104
Figura 39 Resultado da tabela elaborada em conjunto com os alunos após visualização do filme sobre arquitetura romana	108
Figura 40 Atividade interativa da Escola Virtual “Vamos explorar uma Domus” ..	112
Figura 41 Diapositivo 3 sobre a escultura romana.....	113
Figura 42 Diapositivo 6 com exemplo de mosaicos romanos.....	114
Figura 43 Diapositivo 15 sobre alimentação romana.....	115
Figura 44 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre a religião, a arte, a cultura e o quotidiano das civilizações egípcia, grega e romana aplicado nesta aula.....	117
Figura 45 Diapositivo 3 sobre as características do Absolutismo.....	122
Figura 46 Diapositivo 4 com o excerto do documento de Jacques Bossuet sobre o poder dos reis	123

Figura 47 Diapositivo 7 com a fonte em análise– Resposta do Rei Luís XIV ao Parlamento de Paris.....	124
Figura 48 Pintura de Rigaud do Rei Luís XIV em análise.....	125
Figura 49 Diapositivo 10 com caricaturas dos Estados do Antigo Regime.....	126
Figura 50 Diapositivo 15 (sem animação) - “À conversa com o Clero”	127
Figura 51 Diapositivo 17 (sem animação) - “À conversa com a Nobreza"	128
Figura 52 Diapositivo 20 (sem animação) - “À conversa com o Terceiro Estado”. 129	
Figura 53 Diapositivo 22 esquema síntese da Sociedade do Antigo Regime	129
Figura 54 Exemplo de uma pergunta do Kahoot sobre a sociedade e política do Antigo Regime aplicado em aula	130
Figura 55 Esquema para preencher sobre o Antigo Regime Política e Sociedade .	134
Figura 56 Diapositivo 6 sobre a economia e o comércio	135
Figura 57 Diapositivo 9 sobre a Balança Comercial.....	136
Figura 58 Documento do manual “4 A - A mercantilização da economia”.....	137
Figura 59 Diapositivo 4 com o documento em análise	141
Figura 60 . Diapositivo 12 (sem animação) - “À conversa com a Sociedade Portuguesa	143
Figura 61 Diapositivo 13 Síntese da Sociedade do Antigo Regime em Portugal....	143
Figura 62 Documento do manual " 4 - Lei Pragmática de 1677"	144
Figura 63 Esquema para preencher sobre o Antigo Regime em Portugal	145
Figura 64 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Antigo Regime em Portugal realizado na aula.....	146
Figura 65 Diapositivo 4 sobre as Características do Barroco	150
Figura 66 Diapositivo 6 sobre as características da Arquitetura Barroca	151
Figura 67 Diapositivo 12 sobre as características da Escultura Barroca	153
Figura 68 Escultura "Rapto de Proserpina" em análise no diapositivo 13.....	153
Figura 69 Diapositivo 15 sobre as características da Pintura Barroca.....	154
Figura 70 Uma das pinturas de Vermeer "A leiteira" em análise no diapositivo 17	155
Figura 71 Diapositivo 19 com a síntese da arquitetura, pintura e escultura barroca	156
Figura 72 Diapositivo 26 com representações de vestuário e penteados femininos	158
Figura 73 Diapositivo 35 sobre a Pintura Barroca em Portugal.....	159
Figura 74 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Barroco aplicado nesta aula ...	160
Figura 75 Diapositivo 4 sobre quem foi Sebastião José de Carvalho e Melo.....	164

Figura 76 Diapositivo 8 sobre as medidas políticas implementadas pelo Marquês de Pombal	165
Figura 77 Documento do manual “1 A -Terramoto em Lisboa (1 de novembro de 1755)” 166	
Figura 78 Diapositivo 11 sobre o Urbanismo Pombalino.....	167
Figura 79 Diapositivo 16 sobre a execução dos Távoras e do Duque de Aveiro.....	168
Figura 80 Diapositivo 21 Síntese da ação do Marquês de Pombal.....	169
Figura 81 Exemplo de questão da Sala 1 da Escape Room	170
Figura 82 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Marquês de Pombal realizado na aula	171
Figura 83 Diapositivo com as Regras do Bingo da História.....	178
Figura 84 Exemplo de pergunta do Bingo da História.....	179
Figura 85 Fotografia dos materiais do Bingo da História e dos prémios dos vencedores	180
Figura 86 Certificado de Participação.....	180
Figura 87 Fotografia dos Manequins de Primeiros Socorros utilizados na formação	199
Figura 88 Fotografias minhas a exemplificar as manobras de Suporte Básico de Vida	200
Figura 89 Fotografias dos alunos a praticar as manobras de Suporte Básico de Vida sob a minha supervisão	200

Índice de Gráficos

Gráfico 1 Percentagem dos alunos matriculados nos cursos científico-humanistas na ESQM no ano letivo 2019-2020	49
Gráfico 2 Idades dos participantes no questionário	185
Gráfico 3 Respostas dos alunos à questão "1.1. Diverti-me a realizar o Kahoot?" .	186
Gráfico 4 Resposta dos alunos à pergunta "1.4. O Kahoot ajudou-me a consolidar as aprendizagens?"	186
Gráfico 5 Resposta dos alunos à questão "1.6. Considero o Kahoot uma boa motivação para aprender?"	187
Gráfico 6 Resposta dos alunos à questão "1.7. No geral que classificação atribuis aos Kahoot realizados em sala de aula?"	188
Gráfico 7 Resposta dos alunos à pergunta "2.1. Diverti-me a realizar a Escape Room?"	188
Gráfico 8 Resposta dos alunos à questão "2.4. No geral que classificação atribuis à Escape Room realizada em sala de aula?"	189
Gráfico 9 Resposta dos alunos à questão "3.1. Diverti-me a realizar o Bingo?"	190
Gráfico 10 Resposta dos alunos relativamente à questão "3.4. Senti-me motivado a trabalhar em equipa?"	190
Gráfico 11 Resposta dos alunos à questão "3.5. O Bingo ajudou-me a consolidar aprendizagens?"	191
Gráfico 12 Resposta dos alunos à questão 3.7. No geral que classificação atribuis ao Bingo realizado em sala de aula?	192
Gráfico 13 Resposta dos alunos à questão "4.1. Qual (ais) dos Jogos gostaste mais de jogar durante as aulas?"	193
Gráfico 14 Resposta dos alunos à questão "4.2. O uso de jogos contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina de História?"	193
Gráfico 15 Resposta dos alunos à questão "4.3. Considero que desenvolvi competências na disciplina de História através da aprendizagem pelos jogos?"	194

Índice de Anexos

Anexo I – Planificação das Aulas Lecionadas.....	214
Anexo II–Apresentações Digitais em Power Point – Alguns Exemplos ...	288
Anexo III – O <i>Kahoot</i>	311
Anexo IV – Um Exemplo de Questão-Aula: A Sopa de Letras	331
Anexo V – <i>Escape Room</i>	334
Anexo VI – Bingo da História.....	349
Anexo VII - Esquema para preencher Antigo Regime.....	361
Anexo VIII – Esquema para preencher Antigo Regime em Portugal.....	364
Anexo IX – Questionário sobre os jogos aplicado aos alunos.....	367

Introdução

O presente Relatório de Prática de Ensino Supervisionada insere-se no âmbito do curso de Mestrado em Ensino de História no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário da Universidade de Lisboa e resulta do caminho percorrido ao longo destes dois anos de mestrado.

A elaboração do Relatório Final do presente mestrado enquadra duas visões que se complementam, a primeira mais teórica que corresponde ao desenvolvimento de um tema, neste caso o uso dos jogos em prol do Ensino da História e uma segunda mais prática que consiste na aplicação do mesmo e na descrição das atividades desenvolvidas durante o estágio realizado na Escola Secundária Quinta do Marquês (ESQM) em Oeiras, com destaque para as aulas lecionadas em Iniciação à Prática Profissional I (IPPI) e Iniciação à Prática Profissional II (IPPII). Aqui salientar que serão incluídos no relatório final momentos relativos a IPPI e a IPPII, uma vez que se considera que a temática do uso dos jogos em contexto do ensino da História foi transversal ao meu percurso durante a minha prática profissional. Neste sentido no presente relatório para além da descrição das aulas de IPPII serão recuperadas também as aulas lecionadas em IPPI nas quais foram utilizados os jogos como recurso didático.

Um dos objetivos do presente relatório será o de realizar uma análise e reflexão crítica sobre o uso dos jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem, mais concretamente no ensino da História, tendo como exemplo prático as aulas lecionadas durante os estágios. Deste modo, durante o trabalho procurar-se-á responder a algumas questões orientadoras da ação: Qual o papel dos jogos no processo de Ensino-Aprendizagem? Quais as vantagens da utilização dos jogos no processo de Ensino-Aprendizagem? Que contributos trazem os jogos para o ensino da História? De que forma posso aplicar os jogos em contexto de sala de aula no ensino da História?

Continuando esta linha de pensamento o presente trabalho encontra-se estruturado em três partes fundamentais, que se constituem como capítulos do mesmo, denominando-se: Capítulo I – Enquadramento Teórico; Capítulo II – Contexto Escolar e o Capítulo III- As Atividades Desenvolvidas na Escola.

O Capítulo I diz respeito ao Enquadramento Teórico. Aqui será realizada a fundamentação teórica que servirá de suporte para o restante trabalho. Este será

dividido em três momentos-chave. Num primeiro momento será realizada uma breve reflexão sobre a importância do Ensino da História e o papel do professor. O segundo momento diz respeito a uma breve revisão da literatura e reflexão sobre a temática do uso dos jogos no ensino, mais concretamente sobre a relação entre uso dos jogos e a aprendizagem do ser humano, a importância da sua utilização para o processo de ensino e aprendizagem, e ainda os contributos dos mesmos para o processo de ensino-aprendizagem, com particular ênfase no ensino da História. No momento final do capítulo será feita uma abordagem sobre as Teorias de Aprendizagem que influenciaram a minha maneira de ensinar, destacando dois pedagogos Lev Vygotsky e Jean Piaget.

No Capítulo II será realizada uma contextualização do local de estágio, na qual se inclui o meio envolvente da escola, a caracterização da escola, a caracterização das turmas onde foram lecionadas as aulas e uma menção especial sobre a Professora Cooperante Ana Vaz.

O Capítulo III do Relatório vai contemplar as atividades desenvolvidas em contexto escolar e será dividido em quatro partes. Numa primeira parte será feita uma descrição dos Jogos aplicados em contexto de sala de aula. Numa segunda parte será realizada a descrição das aulas por mim lecionadas em contexto de Prática Profissional na ESQM na disciplina de História no ensino básico, com a respetiva análise e reflexão sobre as mesmas. Apenas referir que a descrição das aulas será precedida por um breve subcapítulo sobre os conteúdos abordados em sala de aula, no qual apenas se pretende uma breve síntese dos mesmos como forma de introdução ao tema, considerando o espaço limitado e o objetivo do relatório. A terceira parte deste Capítulo consistirá na análise e reflexão dos questionários entregues aos alunos de IPPII sobre os jogos realizados em contexto de sala de aula. A última parte deste Capítulo será sobre outras atividades que decorreram durante a prática profissional, que embora na sua maioria não estejam diretamente relacionadas com a temática dos jogos e o ensino da História, não poderiam deixar de estar presentes, uma vez que se constituíram como uma parte importante da minha Prática Profissional no decorrer do presente mestrado.

A última parte do relatório será composta pelos Anexos onde se colocará as planificações realizadas, alguns dos recursos utilizados em sala de aula e os questionários aplicados.

Capítulo I – Enquadramento Teórico

1. A Importância do Ensino da História e o papel do Professor

Antes de começar a abordar a temática central do relatório, o uso dos jogos ao serviço do Ensino da História, importa recuar um pouco para uma visão mais geral do panorama educacional, mais concretamente procurarei realizar uma breve reflexão sobre a importância do Ensino da História para os nossos alunos, bem como a sua importância para a construção do seu conhecimento e desenvolvimento de competências, princípios e valores que lhes permitam atuar de forma fundamentada e responsável enquanto futuros cidadãos da nossa sociedade, e qual é exatamente o papel do professor na construção desse mesmo percurso. Enquanto professores desempenhamos diferentes papéis no decorrer do processo de ensino-aprendizagem, mas talvez o nosso papel principal seja o de ser formador dos alunos, atuando como potenciadores e facilitadores da sua aprendizagem, procurando não só transmitir conhecimentos, princípios e valores, mas também incentivar os nossos alunos a adquirir o seu próprio conhecimento, tornando-se eles participantes ativos no processo de ensino-aprendizagem e não apenas meros espectadores e recetores de informação. O professor deve criar oportunidades para que os seus alunos consigam desenvolver as suas diferentes capacidades e competências ao longo do seu percurso escolar.

Assim, enquanto mestrandos e professores deparamo-nos com alguns desafios que temos de superar ao longo do processo de ensino-aprendizagem, surgindo algumas questões na nossa mente nomeadamente uma pergunta central “Como vou eu ensinar?” e partindo desta mesma pergunta surgem muitas outras, tais como, “Qual é a melhor estratégia de ensino? Como vou lecionar esta matéria? Como escolher e utilizar as ferramentas didáticas que tenho à disposição? Como posso promover e incentivar os alunos a serem participantes ativos no seu ensino?”. Estas são perguntas que um professor deve procurar refletir sobre, e embora não exista apenas uma resposta correta para cada uma, o professor deve ter em consideração que existem fatores intrínsecos e extrínsecos que vão influenciar a sua resposta.

Como já mencionado o professor desempenha um papel fundamental no ensino e na aprendizagem dos seus alunos, atuando como um mediador entre o aluno (o sujeito que aprende) e os conhecimentos que devem ser aprendidos, sendo responsável pela formação dos seus alunos preparando-os para serem cidadãos ativos, responsáveis,

críticos e participantes na sociedade em que vivem (Proença, 1992; Libâneo, 2006). Podemos dizer neste sentido que o professor desempenha um papel de extrema importância na educação, atuando como um guia no percurso escolar dos seus alunos, contudo o não basta o professor ter conhecimentos (o “saber-saber”) é necessário também outro tipo de competências e “saberes”, nomeadamente o “saber fazer” (as técnicas, metodologias e procedimentos) e o “saber ser e estar” (a postura e as relações). É a junção de todos estes saberes que permite ao professor desempenhar o seu papel auxiliado pela didática. Tal como nos diz Proença (1992) para o professor poder desempenhar o seu papel necessita de desenvolver diferentes competências que podem ser agrupadas em três áreas: competências científicas, competências pedagógicas e competências interpessoais. Assim sendo nunca nos podemos esquecer que a profissão de professor é uma profissão de relação, ou seja, a sua ação resulta da interação com outros intervenientes, tais como, os seus alunos e as suas famílias.

Neste sentido se um dos objetivos major para os professores é a aprendizagem dos alunos, o primeiro passo é estabelecer uma relação pedagógica com os mesmos, pois sem a interação entre os seres humanos não pode existir aprendizagem. Querendo com isto dizer que a relação professor-aluno desempenha também um papel chave no processo de ensino-aprendizagem “No processo de construção do conhecimento, o valor pedagógico da interação humana é ainda mais evidente, pois é por intermédio da relação professor-aluno e da relação aluno-aluno que o conhecimento vai sendo coletivamente construído” (Haydt, 2009, p. 57). Paremos um pouco para refletir sobre um aspeto que é transversal a toda a nossa ação enquanto seres humanos e que desempenha um papel fulcral na construção de todas as relações que estabelecemos: a comunicação.

A comunicação é fundamental para o ser humano, pois essencialmente é através dela que nos conseguimos entender e conseqüentemente socializar, referindo-me aqui não apenas à comunicação verbal, mas também à comunicação não-verbal. Assim sendo a comunicação assume um papel fundamental para o professor sendo uma ferramenta chave para a profissão docente, contudo salientar que para um professor a comunicação é simultaneamente a sua melhor amiga, mas também a sua pior inimiga, como pude experienciar ao longo de IPPI e IPPII. Deste modo tal como nos diz Proença (1992) no ensino da História a comunicação e a linguagem assumem um papel fundamental devendo ser utilizados com ponderação pelo professor durante o processo

de ensino-aprendizagem, estes devem ser adequados à faixa etária que estamos a lecionar e utilizados de modo a não ferir suscetibilidades. Desta forma um professor quando está a lecionar uma aula tem de ter em atenção não só comunicação verbal, mas também à comunicação não-verbal, pois tudo o que fazemos de forma consciente ou inconsciente transmite uma mensagem para quem nos está a observar.

Enquanto professores temos de ter em atenção as palavras que utilizamos pois nunca nos podemos esquecer que estamos a lidar com seres humanos e que os nossos alunos têm passados pessoais/culturais/históricos diferentes, muitas vezes para nós desconhecidos. Proença (1992) diz-nos que numa aula de História o professor teve ter uma atitude de aceitação sem intervir ou formular juízos de valor, promovendo desta forma o debate de questões pessoais ou sociais, encorajando o respeito mútuo e incentivando à partilha de diferentes pontos de vista, tentando gerir as interações que daí advêm. Salientar que o professor deve possuir uma capacidade de análise crítica e de reflexão, sendo capaz de analisar as diferentes situações no dia-a-dia profissional, pois ser professor “não é apenas lidar com o conhecimento, é lidar com o conhecimento em situações de relação humana” (Nóvoa, 2017, p. 1127). Neste sentido o professor “enquanto ensina, tem de se empenhar de forma equilibrada em duas grandes categorias de actividades: as de instrução, como perito, e as de animação da turma, como mediador e como líder” (Amado et al, 2009, p. 80), ou seja, os professores que possuem as melhores ferramentas para ensinar os seus alunos são aqueles que para além de dominarem as temáticas específicas da sua disciplina também tiveram formação no âmbito das temáticas do desenvolvimento e da aprendizagem sendo capazes de as colocar em prática adequando as suas estratégias de ensino aos alunos com que se deparam nos diferentes contextos por onde passam, reconhecendo as suas limitações e potencialidades, construindo assim um percurso de ensino-aprendizagem mais individualizante para cada aluno e estabelecendo uma relação promotora do mesmo.

Ainda neste âmbito destacar que o professor quando está em sala de aula tem de estar atento não só a sua própria comunicação, mas também tem de prestar atenção à comunicação dos alunos, não só à sua comunicação verbal como também à sua comunicação não-verbal, e as interações que daí resultam e que interferem de forma direta ou indireta no funcionamento da aula. No fundo dizer que as relações que se

estabelecem em contexto de sala de aula são fundamentais para a criação de um ambiente promotor do processo de ensino-aprendizagem.

Ainda continuando na linha de pensamento anterior é fundamental que o professor consiga encontrar o equilíbrio nos diferentes momentos da aula convidando os alunos a participar ativamente na mesma e promovendo o diálogo, sem nunca perder o controlo da mesma, ou seja, o professor deve ser capaz de lidar com as diferentes situações que surjam dentro da sala de aula tratando os alunos com respeito e dando-lhes a palavra exigindo o mesmo em retorno, neste caso o respeito dos alunos pela figura do professor. Podemos dizer que o contexto da sala de aula é muito imprevisível e que neste sentido durante uma aula podemos não ter todos os dados, mas temos de tomar uma decisão e agir em conformidade tendo de ter a capacidade de dominar o ritmo da sala de aula e as relações nela se estabelecem (Nóvoa, 2017).

Neste sentido é também importante reforçar a ideia de que, no paradigma atual da educação, o professor não é o único detentor do conhecimento e que não se pretende que os alunos sejam meros espetadores na construção do conhecimento, mas sim que sejam os alunos sejam participantes ativos na construção do seu conhecimento e que o professor seja um guia nesta construção e atue como impulsionador deste mesmo processo, incentivando os seus alunos a percorrer o seu próprio caminho, sendo algo que tentei ter em mente e aplicar no decorrer de IPPI e IPPII, permitindo e solicitando a participação dos alunos nos diferentes momentos da aula, bem como na construção de algumas atividades

Importa abandonar o ponto de vista da transmissão de um saber enciclopédico para realçar a relação da História com a própria vida. A História é vida. Dá-nos uma nova visão e ajuda-nos a compreender o mundo em que vivemos. Por isso a disciplina terá de ser para o aluno um meio de compreensão do mundo em que vive, fornecendo-lhe uma perspetiva crítica da realidade que o cerca.

(Proença, 1992, p. 93)

Não podemos negar que a História desempenha um papel fundamental na nossa sociedade, pois é através da História que temos consciência de como a nossa sociedade evoluiu e se transformou até aos nossos dias. Mas por que razão é tão importante compreender o que aconteceu no passado? O conhecimento do passado humano permite ao individuo construir a sua identidade e adquirir uma noção geral da

sociedade onde está inserido, atuando a História como o seu intermediário (Matoso, 2019), ou seja, se não conhecemos o nosso passado não sabemos quem somos verdadeiramente, sem memória não existe identidade nem sentimento de pertença. Assim podemos dizer que a um nível mais macro é a História que permite que uma sociedade se defina como tal, dando-lhe uma memória coletiva que lhe permite identificar-se como uma sociedade, fazendo com que cada membro da mesma se relacione entre si. Segundo Matoso (2019) o homem não vai apenas recordar o seu próprio passado, mas também o da comunidade em que está inserido, é a memória que nos permite a reconstrução e reconstituição do passado, registada em suportes perduráveis que se constituem como património comum a todos os cidadãos e que se transforma numa memória coletiva. Neste sentido embora os membros individuais de cada sociedade morram, estes permanecem enquanto comunidade, ou seja, recordar o passado coletivo é uma forma de lutar contra a morte e o esquecimento (Matoso, 2019) daí a importância da História não só para a sociedade atual, mas também para o processo de ensino-aprendizagem. Tal como nos diz Torgal (2014) a História apresenta-se como um conhecimento que se realiza através de uma leitura da realidade que nunca pode ser codificado de forma inequívoca, pois existem múltiplas leituras da realidade com um objeto de estudo diferente, especial e em constantes mudanças: o Homem e a Sociedade. Neste sentido podemos dizer que o seu objeto de estudo é difícil de compreender na totalidade, pouco quantificável e não é passível de experimentação (Torgal, 2014).

Esta perspetiva da História fomenta nos alunos um espírito de curiosidade que os leva à pesquisa de uma resposta, o que os conduz à diferentes visões de um mesmo assunto sobre olhar de diferentes autores, bem como diferentes perspetivas das culturas no decorrer do tempo e espaço, despertando e permitindo que os alunos desenvolvam um sentido crítico perante mundo e ao mesmo tempo promover uma cultura de tolerância e respeito pelo próximo e outras formas de pensar e viver. Aqui salientar que tal como nos diz Torgal (2014, p. 69) “as circunstâncias da vida são condicionantes na obra do historiador ou de qualquer outro cientista”, desta forma podemos dizer que o historiador vai ser condicionado na sua ação por circunstâncias temporais, espaciais, pessoais, profissionais e académicas sendo neste sentido impossível abordar a História sem abordar as circunstâncias em que ocorreu e sem ter em consideração as circunstâncias de quem a estudou. Podemos dizer que da mesma forma que o

historiador é condicionado na sua busca por conhecimento também os professores e alunos são pessoas individuais, condicionados e influenciados pelas suas circunstâncias de vida “o homem, na pessoa dos nossos alunos, é um ser social e comunitário historicamente situado e socioculturalmente marcado por memórias” (Monteiro, 2021, p. 586). Neste sentido o professor nunca se pode esquecer que, tal como ele, os seus alunos têm passados culturais diferentes e que são influenciados pelos mesmos, devendo ter isso em consideração quando prepara e leciona as suas aulas, bem quando realiza a avaliação dos seus alunos.

Assim sendo podemos dizer que a História tem um carácter próprio que a torna única, tendo por isso uma metodologia diferente de todos os outros tipos de ciências existentes, o que a torna tão atrativa para o paradigma atual do ensino, sendo por isso uma disciplina fundamental para o mesmo. De acordo com Proença (1992) o ensino da História permite não só transmitir conhecimentos sobre a própria realidade Histórica inerente a condição de ser humano, mas também permite que os nossos alunos desenvolvam capacidades e competências específicas que os preparam para “enfrentar o mundo”, dando-lhes ferramentas que lhes permitem serem cidadãos da nossa sociedade. A História é nesta perspetiva essencial para os alunos compreenderem o seu espaço, o seu tempo e o seu lugar na realidade em que vivem, tal como nos diz Matoso (2019, p. 107) “a História não pode deixar de presidir as manifestações mais importantes da cultura de qualquer sociedade, porque o homem tem necessariamente de viver de tempo num espaço. Ora a vivência do tempo está dependente da memória”.

Deste modo podemos afirmar que a História e a Educação para a Cidadania possuem uma íntima relação porque ao estudar o Homem numa situação concreta, ou seja, num determinado espaço e tempo, permite a cada um de nós desenvolver capacidades de questionamento, contextualização e racionalização, o que permite exercer e desenvolver um juízo crítico quando confrontados com os vestígios do passado (Monteiro, 2021). Tudo isto permite estimular nos alunos o desenvolvimento e aquisição de diferentes capacidades e competências que lhes vão permitir tornarem-se cidadãos ativos, com capacidade crítica e reflexiva, promovendo neles a tomada de decisões de forma consciente e fundamentada, o que lhes vai permitir estarem totalmente inseridos na sociedade a qual pertencem.

Neste sentido Proença destaca as seguintes finalidades do ensino da História:

- Promover o desenvolvimento das capacidades de análise e síntese através duma abordagem científica da realidade;
- Proporcionar o desenvolvimento do espírito crítico;
- Desenvolver a capacidade de formular hipóteses fundamentadas;
- Contribuir para o desenvolvimento da criatividade, da sensibilidade e das capacidades de expressão;
- Adquirir competências específicas no domínio do tratamento, classificação e análise de fontes históricas;
- Assegurar uma melhor formação cívica visando a preparação para o exercício consciente da cidadania;
- Desenvolver atitudes de tolerância face a ideias, crenças, culturas, opiniões e valores diferentes dos próprios;
- Proporcionar a compreensão da relatividade e multiplicidade dos valores em diferentes tempos e espaços;
- Contribuir para a inserção do aluno na realidade social, política e cultural que o rodeia;
- Despertar atitudes de respeito e colaboração com os outros seres humanos como pessoas e como membros de grupos sociais e nacionais.

(Proença, 1992, p. 108)

Estas finalidades propostas por Proença, demonstram que a História não se resume apenas à transmissão e aprendizagem do conhecimento sobre passado, mas sim que encerra em si mesma muito mais vertentes extremamente valiosas para o desenvolvimento do ser humano. Segundo Monteiro (2021) uma das funções do professor de História é desconstruir a ideia de que a História estuda o passado limitando-se apenas à função de memória, mas sim que esta pressupõe o estudo do passado e das suas relações com o presente, fomentando uma atitude de reflexão e questionamento. Estas competências e capacidades promovidas e desenvolvidas no ensino da História constituem-se como fundamentais para cada um de nós conseguir desempenhar o seu papel de forma consciente e tomar decisões fundamentadas enquanto cidadãos integrados e participativos de uma sociedade. Podemos então dizer que a História permite aos alunos desenvolver diferentes capacidades e competências, baseadas em determinados princípios e valores e que vão ao encontro do que é preconizado atualmente nos documentos orientadores da ação escolar do Ministério da Educação, e dos quais se destacam o Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) e as Aprendizagens Essenciais (AE).

O PASEO configura o perfil que se espera que os alunos apresentem quando terminem a escolaridade obrigatória, ou seja, apresenta as capacidades, competências, princípios e valores que se espera que os alunos desenvolvam e adquiram até ao final

do seu percurso escolar durante a escolaridade obrigatória. Deste modo, o PASEO é organizado em diferentes pontos-chave que norteiam a sua ação, nomeadamente, *Princípios, Visão, Valores e Áreas de Competências* (Vide Figura 1).



Figura 1 Esquema conceptual Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória Fonte: Ministério da Educação & DGE (Ed.) (2017). Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória

Neste sentido segundo o PASEO:

Os Princípios justificam e dão sentido a cada uma das ações relacionadas com a execução e a gestão do currículo na escola, em todas as áreas disciplinares.

A Visão de aluno, decorrente dos Princípios, explicita o que é pretendido para os jovens enquanto cidadãos à saída da escolaridade obrigatória.

Os Valores, no âmbito do sistema educativo, são entendidos como orientações segundo as quais determinadas crenças, comportamentos e ações são definidos como adequados e desejáveis. Os valores são, assim, entendidos como os elementos e as características éticas, expressos através da forma como as pessoas atuam e justificam o seu modo de estar e agir. Trata-se da relação construída entre a realidade, a personalidade e os fatores de contexto, relação essa que se exprime através de atitudes, condutas e comportamentos.

As Áreas de Competências agregam competências entendidas como combinações complexas de conhecimentos, capacidades e atitudes que permitem uma efetiva ação humana em contextos diversificados. São de natureza diversa: cognitiva e metacognitiva, social e emocional, física e prática. Importa sublinhar que as competências envolvem conhecimento (factual, conceitual, processual e metacognitivo), capacidades cognitivas e psicomotoras, atitudes associadas a habilidades sociais e organizacionais e valores éticos.

(Ministério da Educação & DGE, 2017, p. 9)

Em conjunto com o PASEO surgem as AE que se constituem como documentos de orientação curricular base na planificação, realização e avaliação do processo de ensino-aprendizagem e que têm como principal função promover o desenvolvimento das áreas de competência definidas no PASEO (DGE, 2022). O seu carácter de essenciais define a prioridade do que deve ser aprendido, não querendo com isto dizer que não se possa mobilizar outros conhecimentos para complementar esse conhecimento que se considera fundamental adquirir, estes devem sim ser mobilizados com o intuito de reforçar essas mesmas aprendizagens, com especial ênfase daquelas que surgem das necessidades e interesses dos alunos, potenciando a compreensão do mundo que os rodeia (DGE, 2022). Relativamente as AE da disciplina curricular de História do 3º Ciclo do Ensino Básico¹ estas preconizam que os alunos adquiram

(...) uma consciência histórica que lhe permita assumir uma posição crítica e participativa na sociedade, reconhecendo a utilidade da História para compreender de forma integrada o mundo em que vive e para a construção da sua identidade individual e coletiva. A História, através da análise fundamentada e crítica de exemplos do passado, é uma disciplina fundamental para promover a cultura de autonomia e responsabilidade.

(DGE, 2022, pp. 2-3)

Neste sentido podemos afirmar que a História se constitui como uma disciplina curricular fundamental para o ensino dos nossos alunos nas escolas, pois enquanto disciplina curricular atua como nos diferentes anos de ensino como potenciadora do

¹ Neste ponto serão referidas as AE do 3º Ciclo do Ensino Básico uma vez que para além de terem sido os anos lecionados por mim durante IPPI e IPPII, são também aquelas que são transversais a todos os alunos, uma vez que a disciplina de História só é obrigatória para todos os alunos até ao 9º ano da escolaridade obrigatória.

desenvolvimento de competências, capacidades, valores e atitudes nos nossos alunos, fundamentais para o seu desenvolvimento enquanto seres humanos e cidadãos da nossa sociedade.

Assim sendo um dos grandes desafios que surge ao professor quando está a lecionar uma aula é o seguinte: Como conduzir o ensino de modo a garantir a correta transmissão de conhecimento e apreensão dos mesmos por parte dos alunos, enquanto se garante o desenvolvimento das competências, princípios e valores preconizados no PASEO, tendo em consideração o paradigma da sociedade atual e a constante evolução do saber da disciplina de História? De acordo com Proença (1992) o professor de História deve atualizar o seu conhecimento de forma constante sob o risco de estar a falsear o seu ensino, ou seja, o professor deve estar atento as modificações que ocorrem na sua área de saber, pois o conhecimento não é estanque e está em sempre a evoluir e a modificar, de modo a poder ensinar os seus alunos com a informação mais verídica possível. Deste modo o professor deve fazer uma autorreflexão, auto-observação e autoavaliação dos seus processos de ensino confrontando o seu ensino com os conhecimentos que vai adquirindo ao longo do tempo (Proença, 1992).

Enquanto lecionava as minhas aulas passei por diferentes momentos, que se constituíram como momentos promotores da minha aprendizagem, levando-me a analisá-los de forma crítica e reflexiva com o intuito de continuar a evoluir enquanto ser humano, sempre com a consciência que estamos sempre a aprender ao longo da nossa vida. Estes momentos nem todos foram positivos, mas cada um deles obrigou-me a refletir e a ponderar a minha ação, permitindo-me crescer e aprender com eles. Não aprendemos apenas quando as coisas correm bem, mas também os nossos erros podem ser encarados como momentos de aprendizagem e reflexão, procurando aprender com eles e como fazer melhor numa outra situação semelhante. Neste sentido importa mais uma vez salientar que nunca nos podemos esquecer que independentemente de sermos alunos ou professores, somos todos seres humanos com características e necessidades diferentes. Assim ao planear e executar as minhas aulas tentei ter este fator em consideração tentado adequar as minhas estratégias de ensino aos alunos que tinha em sala de aula.

Este presente relatório é o espelho dessa mesma reflexão, mais concretamente a minha reflexão sobre o meu percurso durante as Práticas Profissionais decorridas

durante o presente mestrado. Cada aula foi um momento único que trouxe consigo novas aprendizagens que me permitiram desenvolver enquanto pessoa, e conseqüentemente como futura professora, realizando um balanço de cada uma delas, acentuando aspetos a manter e a melhorar, deste modo na descrição de cada aula existe um subtema denominado *Momentos de Reflexão* onde faço uma breve reflexão sobre a aula lecionada².

O ensino tem vindo a sofrer modificações com o passar dos anos e como consequência das constantes modificações na sociedade. A prática educativa é parte integrante da dinâmica da sociedade, sendo influenciado pelos interesses políticos, sociais, económicos e culturais em vigor, salientando que estes não são estáticos, mas sim mutáveis (Libâneo, 2016). Deste modo podemos dizer que a sociedade está em constante mutação, contudo muitas vezes essa mudança é mais rápida na sociedade do que aquela que ocorre no sistema de ensino. Na sociedade atual vivemos num mundo extremamente tecnológico e de relativo acesso facilitado à informação, assim sendo o professor dispõe de vários recursos de diferentes tipologias para utilizar no ensino, sendo deste modo fundamental saber como e quando os usar. Daí a importância de um professor planificar as suas aulas de forma antecipada, permitindo-lhe refletir e escolher de forma fundamentada uma estratégia de ensino, bem como os recursos didáticos que pretende utilizar, tendo sempre em consideração as características da turma que está a lecionar e também considerado as características da sala onde vai lecionar. Não querendo com isto dizer que o professor deve cingir-se a cumprir a planificação de forma rígida não permitindo modificações da mesma no decorrer das aulas, pois como sabemos as aulas são momentos imprevisíveis, não existindo duas aulas iguais, onde o desenrolar da aula está dependente de vários fatores externos e internos ao professor.

Assim sendo, o professor é também um gestor, ou seja, para além do já enumerado, o professor tem de ter a capacidade de organizar e executar o seu trabalho tendo em consideração o tempo da aula. Contudo mais uma vez nunca nos podemos esquecer que estamos a lidar com seres humanos e que os alunos podem ter outras necessidades que diferem da planificação efetuada podendo ter de adequar as nossas estratégias de ensino ao momento da sala de aula e das necessidades dos nossos alunos,

² Vide subcapítulo 2. *Descrição das Aulas Lecionadas*

optando por uma estratégia em detrimento de outra, tendo as mesmas um carácter móvel e efémero. Não querendo com isto dizer que a gestão do tempo ou cumprir a planificação planeada não seja importante, mas sim que durante a aula o professor tem de gerir a mesma fazendo uma avaliação durante a mesma e tomando opções em prol daquilo que considera que vai ser mais benéfico para a aprendizagem dos seus alunos.

Neste sentido as planificações atuam como guias da ação do professor ao lecionar a aula, mas estas podem necessitar de ser adaptadas tendo em consideração o fluir da aula e as necessidades dos alunos naquele momento, por exemplo quando lecionei a temática do mercantilismo³, como era uma temática nova para os alunos foi necessário explicá-la de forma diferente indo de encontro às necessidades dos alunos naquele momento, acabando por não cumprir a planificação da aula

As estratégias de ensino são fundamentais para o professor orientar as suas atividades tendo em conta os alunos de determinada turma (...) a análise que o professor faz da situação, isto é, a constatação da oportunidade de usar ou não aquela estratégia, dependendo do momento e da oportunidade (...) é bastante importante reforçar a ideia de que qualquer estratégia tem um carácter efémero e portanto pode ser modificada tantas vezes quanto a situação o exija.

(Monteiro, 2001, p.115).

Durante IPPI e IPPII foi possível planear e realizar diferentes aulas utilizando diferentes recursos didáticos em prol do processo de ensino-aprendizagem e adequando-os às turmas e às necessidades dos alunos com os quais me deparei no meu percurso⁴. No decorrer da minha prática profissional procurei que existisse um equilíbrio entre a minha exposição oral e momentos mais práticos e dinâmicos, com o intuito de estimular e incentivar os alunos a participar e a estarem atentos à aula que estava a decorrer. Neste sentido, no decorrer das aulas que lecionei procurei recorrer a momentos mais lúdicos que fossem mais atrativos para os alunos, quer fosse por recorrer à dramatização quando explicava alguns momentos da História, por exemplo quando estava a explicar a religião egípcia ao descrever o mito de Osíris procurei explicá-lo de uma forma mais teatral o que permitiu captar a atenção dos alunos⁵, quer

³ Vide subcapítulo 2.2.2 *Aula dia 15 de novembro 2022*

⁴ Vide subcapítulo 2. *Descrição das aulas lecionadas.*

⁵ Vide subcapítulo 2.2.1. *Aula dia 2 de março 2022*

fosse através da introdução de jogos nos diferentes momentos da aula, por exemplo durante a aula sobre a economia, política e sociedade do Antigo Egípto⁶ fui intercalando a exposição oral com pequenos *Quizzes* durante a mesma, tornando a aula mais dinâmica, apelando ao lúdico e ao mesmo tempo obter *feedback* dos alunos relativamente à matéria lecionada. Assim sendo podemos dizer que o lúdico desempenhou um papel de grande destaque na minha forma de ensinar, e como consequência um dos recursos didáticos que foi transversal à minha prática profissional e que se destacou foram os jogos, tendo sido por isso escolhido para o tema do presente relatório. Em seguida no próximo subcapítulo será realizada uma reflexão sobre o uso dos Jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem destacando a sua importância e vantagens para o mesmo.

2. O uso dos Jogos no Processo de Ensino e Aprendizagem

O jogo está intimamente ligado ao desenvolvimento do ser humano desde muito cedo na sua vida, estando presente na sociedade desde tempos muito remotos, variando a forma como era encarado de acordo com o seu tempo e lugar na História. Podemos dizer que o jogo no decorrer da História desempenhou diferentes papéis, possuindo diferentes funções durante os diferentes períodos, das quais existem duas que sobressaem: a função educativa e a função recreativa.

O uso dos jogos remonta a tempos longínquos da memória histórica, sendo possível encontrar a sua presença em fontes que remontam às civilizações suméria e egípcia. Desde os tempos da Antiguidade Clássica que o jogo, visto como recreação, surge como uma atividade de relaxamento e descontração para realizar após as atividades que exigissem esforço humano (físico e mental), sendo que em alguns períodos da história foi a sua função recreativa a única que permaneceu válida (Kishimoto, 1995). Relativamente à relação entre o jogo e a educação, mais concretamente ao uso do jogo na aprendizagem e educação da criança, podemos dizer que esta remonta às civilizações da Antiguidade Clássica.

De acordo com Kishimoto (2002) Platão em *As Leis* destaca a importância do “aprender brincado” contrapondo com o uso da violência e da repressão no ato do

⁶ Vide subcapítulo 2.1.1. Aula dia 25 de fevereiro de 2022

processo de ensino-aprendizagem. Por sua vez Aristóteles propunha que na educação de crianças mais novas fossem utilizados jogos que imitassem as atividades habitualmente desempenhadas pelos adultos como forma de aprendizagem e com o intuito de preparar as crianças para a sua vida futura enquanto adultos (Kishimoto, 1990). Contudo, Kishimoto (1990) destaca que nesta época ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo. Por sua vez os escritos de Horácio e Quintiliano, fazem referência à utilização do jogo na aprendizagem, mais concretamente mencionando as pequenas guloseimas em forma de letras que eram produzidas pelas doceiras de Roma e que eram utilizadas para a aprendizagem das letras de uma forma mais dinâmica e recreativa (Kishimoto, 1998). A aplicação do jogo como forma de aprendizagem das crianças nos seus primeiros estudos, estaria provavelmente na origem do nome atribuído as escolas elementares no Império Romano eram denominadas de *Ludus*, que pode ser traduzido como jogo ou brincar (Kishimoto 2002; Vankúš, 2005). Em Roma, os jogos surgem também como forma de preparação física dos jovens, com a finalidade de formar futuros soldados e cidadãos que fossem devotos e obedientes no cumprimento do seu dever (Kishimoto, 1990).

Com a queda do Império Romano e a ascensão do Cristianismo, o paradigma da educação modifica-se, impondo-se uma educação disciplinadora, baseada na memorização e obediência, como consequência os jogos perdem o seu protagonismo no processo de ensino-aprendizagem (Kishimoto, 1998). Desta forma durante a Idade Média os jogos são considerados como algo “não sério” e impuro, em grande parte devido à sua associação com o jogo de azar, o que leva a que estes sejam remetidos apenas para a sua função recreativa (Kishimoto, 1995).

Com Renascimento e a centralização no Homem, assistimos novamente a uma mudança de paradigma na educação e do uso dos jogos na mesma, existindo uma expansão no campo dos jogos didáticos/educativos “o Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo (...) o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem de conteúdos escolares” (Kishimoto, 1995, p. 55). Neste sentido Kishimoto (2017) diz-nos que a partir do Renascimento o jogo foi utilizado em diferentes ocasiões como forma de divulgação de princípios, de valores e ainda de conteúdos, por exemplo de História e Geografia. Salientar também que com a criação da Companhia de Jesus no século XVI,

para além das mudanças que trouxe consigo na educação e ensino, o jogo educativo é novamente colocado em destaque no seu processo de ensino-aprendizagem. De acordo com Kishimoto (1990) Ignácio de Loyola, devido ao seu passado militar, preconizava a utilização de jogos de exercícios como auxiliares no ensino salientando a sua importância para a formação do ser humano. É também nesta fase que o primeiro jogo de cartas com carácter educativo é criado por Thomas Murner, um frade franciscano, que com o intuito de ensinar Filosofia aos seus alunos cria uma dialética em imagens sob forma de jogo de cartas, encorajando os seus alunos a aprender de uma forma mais dinâmica, tendo esta iniciativa sido muito bem recebida pelos seus alunos na época (Kishimoto, 1990). Também Comenius destaca o papel do jogo na vida das crianças e da sua educação, sendo que na sua visão o jogo desempenha um fundamental na educação da criança, uma vez que a educação deve ser simultaneamente alegre e divertida, destacando os fundamentos de uma *schola ludus* em algumas das suas obras, tais como, *Escola da Infância, Schola Ludus e Didática Magna* (Vankúš, 2005). Para Comenius o jogo era um meio natural para o desenvolvimento infantil saudável uma vez que estes traziam consigo prazer e alegria, e que resultariam da atividade espontânea da criança, o que permitia à criança desenvolver diferentes áreas de competências através dos mesmos, nomeadamente competências sociais, físicas e intelectuais (Vankúš, 2005). Para além do já enumerado Comenius também considerava o uso dos jogos na educação como forma de preparação para um futuro trabalho que viesse a ser desempenhado pela criança, pois ao orientar as crianças durante os jogos levaria a que a atividade lúdica espontânea se convertesse em atividade intencional de trabalho, uma vez que esta seria orientada por terceiros (os educadores), o que permitia que as crianças aceitassem a existência de regras e de atividades que eram geridas de forma externa às mesmas (Vankúš, 2005).

Os jogos de carácter educativo começam então a desenvolver-se e a proliferar, acentuando-se a sua evolução, diversificação e distribuição no século XVIII com o aparecimento das ideias Iluministas e a eclosão do movimento científico. O aparecimento da Enciclopédia, por exemplo, contribuiu para o desenvolvimento dos jogos de cariz educativo, pois os percetores serviam-se das imagens que nela eram publicadas para criar jogos destinados ao ensino das ciências à realeza e à nobreza (Kishimoto, 1998).

No século XVIII existiu ainda outro ponto de viragem na história do uso dos jogos na educação de extrema importância, e que foi a popularização dos jogos educativos, ou seja, até então o uso dos jogos educativos era restrito aos membros da realeza e nobreza, sendo que a partir deste momento os jogos tornaram-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação a todos os membros da sociedade, como por exemplo, os jogos de tabuleiro eram utilizados para divulgar acontecimentos históricos ou contar a história de vida dos Reis, enaltecendo os seus feitos (Kishimoto, 1998). Outro ponto importante a destacar no século XVIII é a mudança do significado de ser criança postulada por Rousseau na sua obra *Emílio*, onde a criança surge como um ser dotado de uma natureza diferente do adulto, o que pressupõe uma forma diferente de aprendizagem e a necessidade da modificação da forma de ensino, tendo esta de ser adequada à sua condição infantil e baseada nas suas necessidades e nos seus interesses naquele momento (Kishimoto, 1990, Libâneo, 2006).

Segundo Vankúš (2005) para Rousseau a base da educação devia ser a própria criança, as suas observações, pensamentos e experiências, devendo a sua educação ser realizada através de meios naturais de acordo com a sua idade e personalidade. Desta forma na perspectiva de Rousseau, o jogo surge como uma atividade própria desta faixa etária e atrativa para a mesma, sendo por isso encarado como uma atividade natural que permite satisfazer as necessidades das crianças e potenciar o seu desenvolvimento (Vankúš, 2005). Continuando linha de pensamento de Rousseau, Pestalozzi propunha um ensino centrado na ação ativa da criança, no qual os jogos atuavam como promotores da aprendizagem, com o intuito de atingir os seus objetivos educacionais, reforçando nesse sentido o seu uso enquanto recursos didáticos ao serviço da aprendizagem (Vankúš, 2005).

Rousseau e Pestalozzi afirmavam que a educação não deveria ser um processo artificial e repressivo, mas um processo natural, de acordo com o desenvolvimento mental da criança e que levasse em consideração seus interesses e suas tendências inatas. Salientaram a importância dos jogos como instrumento formativo, pois, além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, os jogos também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais.

(Haydt, 2009, pp. 176-177)

Outro teórico do século XVIII que contribuiu para o estudo dos processos que envolvem a Educação, e que destacou o papel do jogo para o processo de ensino-aprendizagem, foi Froebel, que havia sido discípulo de Pestalozzi. Mesmo não sendo o primeiro a destacar a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem, este foi o primeiro a considerá-lo fundamental para o trabalho pedagógico do professor, realizando estudos sobre a sua influência e importância, criando uma visão de Jardim de Infância que perdura até aos nossos dias, na qual o mesmo deveria incluir jogos e brinquedos promovendo a aprendizagem dos alunos através dos mesmos (Kishimoto, 2002). Froebel enfatiza que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos para o desenvolvimento da criança nas suas diferentes vertentes, centrando desta forma o processo de aprendizagem na própria criança e nas suas interações com o que a rodeia (Kishimoto, 2002). Uma vez que os jogos são considerados por Froebel como promotores indispensáveis para o bom desenvolvimento da criança estes devem na sua perspectiva ser incluídos no processo de ensino e aprendizagem das mesmas (Vankúš, 2005). Embora a sua teoria fosse aplicada em crianças de faixas etárias mais jovens, o seu contributo para a utilização dos jogos enquanto recurso didático é indubitável, criando as bases para que o mesmo fosse alargado às restantes faixas etárias das crianças e jovens durante o seu processo de aprendizagem na escola. Podemos dizer desta forma que a ideia de se introduzir jogos no processo educacional começou a ser difundida de forma veemente no século XVIII pelos estudiosos da época, nos quais se destacam Rousseau, Pestalozzi e Froebel, cujas suas ideias iriam ser desenvolvidas nos séculos que lhe sucederam.

No século XX foram realizadas diferentes pesquisas e elaboradas diferentes teorias sobre a aprendizagem e desenvolvimento infantojuvenil nas quais, entre outros aspetos, se discute a importância dos jogos e do ato de brincar para o desenvolvimento infantil, e que consequentemente vão influenciar a forma como se percebe e processa a aprendizagem nas crianças e nos jovens ao longo do tempo. Neste ponto queremos destacar as teorias elaboradas por dois autores desta fase sendo eles Jean Piaget e Lev Vygotsky, que serão abordados de forma mais aprofundada no subcapítulo seguinte⁷.

⁷ Vide subcapítulo 3. *Teorias de Aprendizagem*

No século XXI existiu uma grande expansão dos jogos digitais, com a eclosão de uma grande variedade de géneros de jogos e de plataformas digitais para jogar, alargando ainda mais um já variado leque de possibilidade de jogos ao serviço do ensino. Aliado a estes novos jogos também o desenvolvimento das próprias plataformas digitais que permitem aos docentes criar os seus próprios jogos, adaptando-os às necessidades dos seus alunos e aos conteúdos que estão a trabalhar, por exemplo durante IPPII utilizei a plataforma *Genially* para criar uma *Escape Room* sobre temática que estávamos a trabalhar, o Antigo Regime. Estes novos jogos e plataformas digitais apresentam-se como novos recursos didáticos ao serviço do professor potenciando o desenvolvimento de diferentes competências dos seus alunos. Nos dias de hoje os jogos podem ser encarados como recursos didáticos dinâmicos, que potenciam o desenvolvimento de competências nos nossos alunos e que permitem uma abordagem diferente ao lecionar, começando a conquistar o seu lugar no processo de ensino-aprendizagem e a aumentar a sua abrangência de utilização enquanto recurso didático nas diferentes faixas etárias e ciclos de escolaridade.

Em suma podemos dizer que o uso dos jogos no ensino acompanha a evolução da conceção de educação e do significado de ser criança durante os diferentes momentos ao longo da História. Aqui salientar que não se pretendia fazer uma exposição exaustiva sobre a História dos Jogos e a sua relação com a Educação, mas sim uma breve contextualização da temática a abordar. Assim podemos também dizer que a ideia de utilizar os jogos em prol do Ensino não é exatamente inovadora na totalidade, porém, nos últimos anos, esta tem vindo novamente a “ganhar terreno” com o novo paradigma da educação, centrado no aluno preconizando o seu desenvolvimento enquanto pessoa nas suas várias vertentes, e ainda aliado ao desenvolvimento de novas tecnologias e plataformas digitais, encerrando em si um enorme potencial para o processo de ensino-aprendizagem. Contudo, é importante ter em mente que embora os jogos encerrem em si um enorme potencial para o processo de ensino-aprendizagem, constituindo-se como recursos didáticos de enorme importância para o mesmo, estes nem sempre foram aceites ou vistos como didáticos e facilitadores da aprendizagem, deparando-se ainda hoje com alguma resistência em relação à sua aplicação nas escolas.

Aqui destacar que, tal como foi descrito anteriormente, a perceção do que significa jogo, tal como muitos outros conceitos, varia conforme a cultura, o espaço e

o tempo que nos estejamos a reportar, por exemplo podemos ao utilizar o termo jogo estarmos-nos a referir a uma partida de futebol ou ao jogar um videojogo, daí a enorme dificuldade que ainda persiste na atualidade de o definir, “tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente” (Kishimoto, 1995, p. 46). Esta dificuldade é ainda aumentada pela quantidade de fenómenos que podem ser considerados como jogos e ainda quando percebemos que um mesmo comportamento pode ser visto como um jogo ou um não-jogo em diferentes culturas dependendo do significado que lhe é atribuído pelas mesmas (Kishimoto,1995; Kishimoto, 1998). Vejamos por exemplo a prática do tiro com arco, onde para determinadas comunidades se constitui como uma forma de caça necessária à sobrevivência da tribo, enquanto para outros essa mesma atividade constitui-se como um jogo recreativo para se divertirem. Em suma o jogo assume o sentido que cada um de nós e a sociedade lhe atribui, tendo em consideração os valores e o modo de vida que nos regem.

O jogo pode ser encarado como o brincar num contexto de regras e no qual existe com um objetivo predefinido que se pretende alcançar (Macedo, Petty & Passos, 2005). Deste modo podemos dizer que a existência de regras é um denominador comum a todos os tipos de jogos, podendo estas ser explícitas, como por exemplo no caso do xadrez, ou estar subentendidas, como por exemplo no jogo do “faz de conta” (Kishimoto, 2017). Neste sentido sempre que foram utilizados jogos em contexto de sala de aula foram explicadas previamente as regras de funcionamento dos mesmos de forma oral e em alguns casos com reforço da imagem projetada das mesmas, com o intuito de todos saberem as condições para participarem na atividade.

Deste modo podemos dizer que a atividade lúdica e a aprendizagem sempre caminharam juntas no desenvolvimento do ser humano. Segundo Pinheiro (2017) o jogo não é algo apenas circunscrito à idade infantil, mas sim algo transversal a todas as idades do ser humano, sendo algo inato ao ser humano, tal como acontece com outros animais mamíferos. O brincar e o jogar são desta forma essenciais para o desenvolvimento do ser humano, com destaque para o desenvolvimento infantil. Quando não estão dedicadas a realizar as suas necessidades humanas básicas associadas à sobrevivência (por exemplo o sono e a alimentação), o brincar é a principal atividade das crianças no seu dia-a-dia (Macedo, Petty & Passos, 2005). Podemos dizer que desde tenra idade que os seres humanos utilizam os jogos como

forma de aprendizagem, sendo o seu uso fortemente incentivado na idade pré-escolar como forma de promover a aprendizagem e desenvolvimento de competências e capacidades, contudo quando se chega à idade escolar existe uma mudança. Neste caso com a entrada na escola existe uma divisão entre a sala de aula e o momento de jogo, ou seja, a sala de aula como um local mais sério e o recreio como o espaço de descontração e brincadeira mais propício ao jogo (Pinheiro, 2017). Contudo, nos últimos anos tem-se assistido a uma mudança de paradigma onde a centralidade no aluno e o desenvolvimento de novas tecnologias expandiu o fenómeno de ludificação para faixas etárias habitualmente distantes do jogo, contribuindo para encarar uma mudança na relação jogo-aprendizagem em contexto de sala de aula (Pinheiro, 2017). Podemos dizer que o ato de jogar nos últimos anos tem ganho um papel de destaque na forma de aprender ou consolidar aprendizagens dentro da sala de aula em anos de escolaridade mais avançados (do 1º Ciclo do Ensino Básico ao Ensino Secundário). Devido a crescente importância do uso do jogo como estratégia de aprendizagem dos alunos esta torna-se uma temática sobre a qual um professor deve refletir.

O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras. É uma atividade lúdica, pois joga-se pelo simples prazer de realizar esse tipo de atividade. Jogar é uma atividade natural do ser humano. Ao recorrer ao uso de jogos, o professor está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participar ativamente do processo ensino-aprendizagem, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atitudes e valores.

(Haydt, 2009, p. 175).

Importa nesta fase parar um pouco para clarificar alguns conceitos relacionados com os jogos e a educação, sendo eles: *game-based learning*, *gamification* e de *edutainment*. Quando nos referimos à *gamification* (gamificação⁸) estamos a falar da utilização de elementos do jogo em situação de não jogo (Barradas & Lencastre, 2017). Neste caso a gamificação diz respeito aos elementos referentes à jogabilidade do jogo e que nela desempenham um papel fundamental, tais como, o sistema de recompensa o limite de tempo e as tabelas de classificação/pontuação, que são convertidos para o uso do processo de aprendizagem (Barradas & Lencastre, 2017). Lima (2020) diz-nos que ao utilizar-mos a gamificação todo o processo de aprendizagem transforma-se ele

⁸ Para o presente trabalho optou-se por utilizar a designação portuguesa.

próprio num jogo. Neste conceito não se pretende utilizar o próprio jogo como forma de aprendizagem, mas apenas os seus elementos como forma de motivação para os alunos. Por sua vez *game-based learning*, mais concretamente aprendizagem através dos jogos, consiste em utilizar os jogos como forma de aprendizagem durante a educação dos alunos, sendo que o que a distingue da gamificação é a utilização do jogo em concreto para a aprendizagem e não apenas dos seus elementos constituintes (Barradas & Lencastre, 2017). Neste sentido podemos ver que o contributo dos jogos à Educação não se subscreve apenas ao uso próprio como forma de aprendizagem, mas que os seus elementos também podem ser utilizados em prol do processo de ensino-aprendizagem. Contudo no presente trabalho apenas nos centraremos nos jogos enquanto recursos didáticos promotores da aprendizagem dos alunos e não no uso dos elementos que o constituem. O conceito de *edutainment* resulta da junção das palavras educação e entretenimento, baseando-se no uso de atividades que envolvam aprendizagem e diversão, como por exemplo os jogos (Lima, 2020). Neste ponto de vista os jogos pressupõem o envolvimento do aluno na sua realização, pressupondo a interação entre o jogador (aluno) e o próprio jogo, o que possibilita que o aluno imerja no mesmo, o que possibilita muitas vezes que o aluno aprenda sem se aperceber que o está a fazer, resultando em diversão e aprendizagem (Lima, 2020). Ao recorrer aos jogos didáticos o professor possibilita que os alunos aprendam de uma forma mais divertida e descontraída centrando a sua aprendizagem neles mesmos, onde em algumas situações os alunos não têm consciência de que estão a aprender enquanto jogam, ou seja, aprendem e desenvolvem competências sem se aperceberem.

Os jogos são considerados como recursos didáticos e educativos se permitirem ao jogador, neste caso os alunos, desenvolver capacidades e competências importantes para o seu futuro durante o seu processo aprendizagem (Costa, 2011). Neste sentido Vankúš (2005) define jogo didático como uma atividade realizada pelos alunos em contexto educativo que lhes permite atingir os objetivos educacionais propostos e ao mesmo tempo permite-lhes diversão e prazer. Podemos dizer que um jogo educativo resulta da mistura das características do jogo puramente lúdico e do ensino, devendo existir um equilíbrio entre a sua função educativa e a sua função lúdica para o mesmo ser um recurso didático (Kishimoto, 1998). Vankúš (2005) diz-nos que existem três diferenças fundamentais entre um jogo de entretenimento, puramente lúdico, e um jogo educativo, que é utilizado como recurso didático. A primeira que o autor elenca

é o facto de a escolha de participar num jogo de entretenimento é livre, enquanto num jogo utilizado como recurso didático essa liberdade não existe de forma tão linear, sendo o aluno compelido a participar. A segunda diferença é que um jogo educativo utilizado como recurso didático têm como objetivo major a aprendizagem do aluno enquanto num jogo de entretenimento o seu objetivo major é a diversão. A terceira diferença que o autor salienta é o facto de que o jogo enquanto recurso didático tem sempre uma gestão externa ao mesmo, neste caso o professor e as regras que são estabelecidas por ele.

Segundo Ide (2017) não podemos encarar os jogos apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois para além da sua função lúdica eles permitem o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral do ser humano. Os jogos facilitam a aprendizagem, sendo simultaneamente divertidos e motivadores para os seus participantes, permitindo a quem joga desenvolver as suas funções mentais e motoras durante a sua prática, aumentando sua capacidade de retenção dos conteúdos abordados no mesmo e ainda permitem o reconhecimento e entendimento de regras por parte do jogador (Costa, 2011). De acordo com Costa (2012, p. 38) “o ato de jogar pode melhorar a forma como os nossos alunos aprendem, interagem e estabelecem a relação com o conteúdo de uma aula, proporcionando assim uma aprendizagem para além do currículo”. Seguindo esta linha de pensamento vejamos que vantagens e benefícios acarretam exatamente o uso dos jogos para o processo de ensino-aprendizagem.

Pinheiro (2017) diz-nos que o uso de jogos em prol do processo de ensino-aprendizagem acarreta consigo benefícios cognitivos, físicos, motivacionais, emocionais e sociais para os estudantes que os realizem. O autor diz-nos que a nível cognitivo os jogos permitem melhorar a atenção, a concentração e o tempo de reação dos alunos quando os praticam, o que contribui para que a um nível físico os alunos melhorarem a sua motricidade fina e otimizem a coordenação entre a visão e as mãos (Pinheiro, 2017). No que diz respeito aos benefícios motivacionais o autor destaca que os jogos são motivadores da aprendizagem dos alunos, uma vez que estes se constituem como uma atividade atrativa e agradável de realizar, reforçando a sua curiosidade e incentivando-os a serem persistentes, o que potencia o seu compromisso com a aprendizagem (Pinheiro, 2017). Relativamente aos benefícios emocionais na perspetiva de Pinheiro (2017) os jogos permitem aos alunos desenvolver estados de

humor positivos, o que potencia o desenvolvimento de mecanismos de controlo de emoções e de formas de lidar com a perda e a frustração. Finalmente Pinheiro (2017) destaca benefícios sociais no uso dos jogos na Educação, uma vez que os jogos reforçam e permitem o desenvolvimento das competências sociais dos alunos, principalmente os que envolvem a resolução dos jogos em grupo.

Por sua vez Costa (2012) destaca que o uso de jogos em contexto de sala de aula contribui para o desenvolvimento de uma boa relação entre os diferentes intervenientes, neste caso fomenta as relações professor-aluno e aluno-aluno, um aspeto central e fundamental para a promoção de um ambiente facilitador da aprendizagem. Costa (2012) salienta que os jogos em contexto de sala de aula permitem aos alunos praticar a resolução de problemas, pois para progredirem no jogo os alunos devem descobrir a resposta ao problema que enfrentam, este pormenor permite aos alunos desenvolverem diferentes competências e capacidades, das quais se destacam o seu pensamento crítico e capacidade de tomar uma decisão. A autora destaca também que o uso dos jogos em contexto educativo permite combater a monotonia, potenciando aulas mais dinâmicas e inclusivas, centrando a sua ação no aluno, constituindo-se como uma atividade prazerosa de realizar o que permite envolver e motivar os alunos, aumentando a sua interação com a matéria lecionada e conhecimento a ser adquirido, sendo deste modo promotor do ensino nas escolas (Costa, 2012). Tal como Pinheiro, Costa (2012) também salienta que os jogos em contexto educativo podem ser utilizados com a finalidade de promover o trabalho em equipa e também que podem ser utilizados para que os alunos desenvolvam um espírito de desportivismo, sendo capazes de responder de forma adequada em caso de derrota ou vitória. Relativamente a este último ponto apenas uma breve reflexão, ao desenvolver um espírito de desportivismo o jogo, potencia uma atitude de *fair play* nos alunos, isto permite que eles criem e desenvolvam mecanismos que lhes permitam efetuar o seu papel enquanto cidadãos da sociedade, fomentando a aquisição de princípios e valores inerentes a essa posição preconizados no PASEO.

Grando (2004) salienta que os jogos em contexto de sala de aula fomentam o relacionamento entre os alunos e que estes devem promover uma competição saudável, assente num espírito de desportivismo, resgatando o prazer em aprender. Recuperando a ideia de que os jogos facilitam o desenvolvimento de diferentes competências nos alunos, Grando (2004) destaca que os mesmos permitem desenvolver a criatividade e

o sentido crítico na busca da resolução do problema, sendo deste modo uma atividade, que ao promover a participação ativa dos alunos na sua concretização, resulta que os mesmos sejam construtores do seu próprio conhecimento. Grandó (2004) destaca também que o uso de jogos em contexto de sala de aula facilita a abordagem dos conceitos inerentes à disciplina. Neste sentido o autor salienta três momentos em que os jogos podem ser utilizados para a aprendizagem de conceitos através da “(re) significação de conceitos já aprendidos de uma forma mais motivadora para os alunos; introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão; significação para conceitos aparentemente incompreensíveis” (Grandó 2004, p. 31). No caso da disciplina de História sabemos que esta possui diversos conceitos que se interligam entre alguns deles de difícil compreensão, neste sentido podemos utilizar os jogos como forma de os simplificar permitindo que os alunos os compreendam e os consigam mobilizar. Sob o ponto de vista do professor, o jogo permite no contexto de sala de aula trabalhar simultaneamente com alunos em diferentes níveis de desenvolvimento (Grandó, 2004). Como sabemos as nossas turmas não são homogêneas podendo ter na turma alunos em diferentes níveis de desenvolvimento e nunca nos podemos esquecer que cada aluno é um ser individual com necessidades próprias, onde os jogos podem atuar como forma de inclusão dos diferentes alunos. Grandó (2004) evoca também que os jogos permitem ao professor trabalhar de forma interdisciplinar com outras disciplinas curriculares potenciando o desenvolvimento dos seus alunos.

Grandó (2004) salienta que outra vantagem de utilizar os jogos como recursos didáticos é o facto de que estes permitem ao professor identificar e diagnosticar algumas dificuldades dos alunos, o que possibilita a adequação das estratégias de aprendizagem. Desta forma podemos dizer que o uso dos jogos não serve apenas para ensinar e apreender conteúdos em sala de aula, estes também podem ser utilizados para verificar a aprendizagem dos alunos. Ao utilizarmos os jogos como processo de avaliação dos alunos permite não só ao docente dar um feedback quase imediato aos alunos da sua prestação, como também permite ao professor recolher informações sobre o estado dos alunos relativamente à matéria lecionada, o que lhe permite realizar uma avaliação das suas estratégias e adequá-las se necessário, por exemplo ao utilizar o *Quiz* durante as aulas conseguia naquele momento ter um feedback sobre a aprendizagem dos alunos relativamente aquela matéria que estava a lecionar. O jogo

devido as suas características, retira da criança aquela pressão inerente a avaliação criando um ambiente motivador da aprendizagem, existindo uma certa liberdade para a criança conseguir atuar (Ide, 2017). Neste sentido podemos dizer que uma das vantagens do jogo é o facto de relativamente a avaliação, os alunos não se apercebem muitas vezes que o jogo é uma forma de avaliar, o que lhes retira a ansiedade associada muitas vezes ao momento de avaliação, ou seja, quando participam no jogo os alunos ficam imersos no mesmo, esquecendo-se do que os rodeia e permitindo que os mesmos relaxem devido as características lúdicas do jogo. Não querendo com isto dizer que o jogo deve substituir outras tipologias de avaliação, mas sim que este deve ser utilizado como um elemento de avaliação em conjunto com as mesmas, atuando como um complemento uma vez que permite avaliar os alunos noutros moldes. Desta forma podemos dizer que o jogo pode ser utilizado simultaneamente como elemento de avaliação formativa e sumativa, por exemplo, durante a minha prática profissional recorri aos jogos como elementos de avaliação dos alunos em diferentes momentos da sua aprendizagem, destacando o uso do *Quiz*, do *Kahoot* e das questões aula (sob a forma de palavras cruzadas e sopa de letras) para o efeito.

Além do já enumerado existem outros dois aspetos que podemos salientar relativamente ao jogo enquanto recurso didático, constituindo-se como vantagens do próprio recurso, que são a sua versatilidade e a sua enorme variedade. Relativamente à sua versatilidade um mesmo jogo pode servir, como já dissemos anteriormente, diferentes propósitos em contexto de sala de aula, podendo o mesmo jogo pode ser utilizado pelo professor com diferentes regras e jogado de forma diferente, ou seja, o mesmo jogo pode ser aplicado de várias formas conforme a finalidade estabelecida pelo professor para o mesmo, vejamos o exemplo do *Quiz*. Durante IPPI utilizei em aulas diferentes o mesmo jogo, o *Quiz*, no qual embora a sua estrutura fosse semelhante nas diferentes aulas, este era apresentado aos alunos com regras diferentes. Numa das aulas a regra era levantarem a mão e eu seleccionava quem respondia, noutra aula colocava a pergunta enumerando as respostas uma a uma e os alunos tinham de levantar a mão naquela que consideravam ser a resposta correta e ainda noutra aula eram projetadas as questões do *Quiz* os alunos respondiam no caderno e no final do jogo trocavam os cadernos e corrigiam as respostas dos colegas, e embora não tenha aplicado o *Quiz* poderia por exemplo ser jogado em equipa em vez de ser individual.

Relativamente a sua variedade, podemos dizer que existem diferentes tipologias de jogos e em diferentes suportes que podem ser adaptados pelo professor ao contexto de sala de aula e aos objetivos a que se propõem. Daqui podemos destacar os jogos de tabuleiro, mais tradicionais, onde durante a minha prática profissional utilizei por exemplo o jogo de bingo, os jogos digitais recorrendo a plataformas digitais, como por exemplo o *Kahoot* e a *Escape Room*, e ainda podemos incluir os denominados jogos de papel ou *role play*.

No que diz respeito à última tipologia enumerada, Proença (1992) diz-nos que os jogos de papel/dramatizações⁹ podem ser considerados estratégias importantes para promover o envolvimento do aluno com a História, permitindo ao aluno interpretar uma situação-problema e ao mesmo tempo refletir sobre a mesma enquanto procura uma solução (Haydt, 2009). Os jogos e as dramatizações constituem-se como vetores do desenvolvimento de uma criatividade e imaginação histórica permitindo uma melhor inserção do aluno no contexto da turma ao mesmo tempo que são motivadores da aprendizagem da História (Proença, 1992). Aqui dizer que para aplicar esta tipologia de jogo, utilizei em diferentes momentos aquilo que denominei de “mini dramatizações” e que consistia que os alunos interpretassem personagens de uma banda desenhada para expor um determinado conteúdo da matéria, por exemplo quando estávamos a abordar a sociedade do Antigo Regime, fomos vendo como a mesma era composta e as suas características da mesma através da banda desenhada, onde os alunos interpretariam duas personagens a conversar sobre o tópico¹⁰.

Para além destas “mini dramatizações”, um dos exercícios que fiz com os alunos após lecionar a aula sobre a Democracia Ateniense consistia em que eles respondessem a uma questão do caderno de atividades e que era a seguinte “Imaginate um cidadão ateniense. Elabora um discurso que pronunciarias na Eclésia em que mostres a originalidade da democracia ateniense”, neste sentido os alunos teriam de imaginar que eram cidadãos atenienses, desempenhando esse papel, teriam de construir um discurso que expressasse e convencesse os restantes membros da sala de aula, que seriam a Eclésia, da inovação que tinha sido a democracia ateniense e da sua importância. Com este jogo era pretendido que os alunos mobilizassem diferentes

⁹ Tendo em conta a sua idade os alunos podem ter uma participação mais ou menos ativa na preparação da dramatização quer seja da preparação textual quer seja ao nível da pesquisa de conteúdos.

¹⁰ Vide subcapítulo 2.2.1. *Aula dia 11 de novembro de 2022*

competências preconizadas no PASEO para a sua resolução e ao mesmo tempo funcionar como síntese da matéria lecionada em aula.

Neste sentido, podemos constatar que o uso de jogos como recurso didático no contexto de sala de aula acarreta consigo inúmeros benefícios elencados pelos autores citados anteriormente. Estas vantagens enumeradas podem ser utilizadas em benefício do ensino da História potenciando a sua aprendizagem, tal como procurei realizar aquando da utilização deste recurso no decorrer das minhas aulas lecionadas. Deste modo podemos dizer que a utilização por parte do professor dos jogos como recursos didáticos no processo de ensino-aprendizagem procura responder às crescentes exigências feitas aos alunos pela sociedade atual, a qual lhes solicita o desenvolvimento de diversas competências, princípios e valores relacionados com diferentes áreas do desenvolvimento humano, atuando os jogos como facilitadores e potenciadores da sua aprendizagem. Mas será que o uso de jogos é sempre benéfico para o processo de ensino-aprendizagem?

Quando abordamos a questão do uso dos jogos em prol do processo de ensino-aprendizagem, Grando apresenta-nos também algumas desvantagens do seu uso em contexto de sala de aula e que devem ser refletidas por parte do professor, nomeadamente:

- Quando os jogos são mal utilizados, existe o perigo de dar ao jogo um carácter puramente aleatório, tornando-se um “apêndice” em sala de aula. Os alunos jogam e se sentem motivados apenas pelo jogo, sem saber porque jogam;
- O tempo gasto com as actividades de jogo na sala de aula é maior e, se o professor não estiver preparado, pode existir um sacrifício de outros conteúdos pela falta de tempo;
- As falsas concepções de que se devem ensinar todos os conceitos através do jogo. Então as aulas, em geral, transformam-se em verdadeiros casinos, também sem sentido algum para o aluno;
- A perda da “ludicidade” do jogo pela interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo;
- A coerção do professor, exigindo que o aluno jogue, mesmo que ele não queira, destruindo a voluntariedade pertencente à natureza do jogo;
- A dificuldade de acesso e disponibilidade de material sobre o uso de jogos no ensino, que possam vir a subsidiar o trabalho docente.

(Grando, 2004, p. 32)

As desvantagens apresentadas pelo autor podem ser encaradas como desafios para o professor quando utiliza os jogos como recurso didático, devendo ser levadas

em consideração, mas não devem atuar como desmotivadoras do uso do mesmo na aprendizagem dos alunos. Algumas das desvantagens enumeradas pelo autor podem ser minimizadas pela correta planificação do jogo, pelo domínio do professor da matéria lecionada, pela correta explicação aos alunos do objetivo do jogo e pelo estabelecimento de uma relação pedagógica assente no respeito e confiança mútua. Um dos pontos que o autor enumera diz respeito aos materiais necessários para realizar o jogo. Aqui o professor tem de ter em consideração os materiais que vão ser necessários para a sua realização e qual as condições de acesso aos mesmos. Vejamos um exemplo prático. Quando planeei a utilização do Kahoot em sala de aula tive de ter em consideração o acesso dos alunos ao telemóvel para a sua realização, na maioria dos casos os alunos tinham telemóvel próprio, contudo também existia alunos que não tinham, sendo por isso necessário acautelar estas situações para poder realizar o jogo.

Assim sendo podemos dizer que os jogos não devem ser utilizados de forma leviana pelo professor no contexto de sala de aula, mas como sim como um fim para atingir um meio, neste caso promover a aprendizagem dos alunos. Os jogos enquanto recursos didáticos devem ser utilizados de forma fundamentada e crítica pelo professor devendo existir um equilíbrio no seu uso em contexto de sala de aula. É neste momento que a didática mais uma vez “entra ao serviço” do processo de ensino-aprendizagem permitindo ao professor através dos seus fundamentos-chave utilizar os jogos, potenciando as suas vantagens, em seu proveito para ensinar os alunos contribuindo para a educação dos mesmos. Não nos esqueçamos que para um jogo ser um recurso didático deve de existir um equilíbrio entre a sua função lúdica e a sua função educativa. O desequilíbrio entre estas funções segundo Kishimoto (1998, p. 19) “provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino”, assim sendo quando aplicamos os jogos em sala de aula temos de ter em consideração este equilíbrio para não perder o controlo da aula e perder de vista o objetivo com que usamos o próprio jogo. Embora tenhamos em mente a importância desse equilíbrio muitas vezes é uma tarefa difícil devido a imprevisibilidade do contexto da sala de aula, no meu caso embora na totalidade das aulas os jogos tenham tido resultados muito positivos existiram momentos em que durante a sua aplicação os alunos se esqueceram momentaneamente, devido ao seu entusiasmo, que estavam em

contexto de sala de aula, tendo a função lúdica do jogo sobreposto à função educativa, criando um desequilíbrio, sendo necessário recordá-los do objetivo do jogo¹¹.

Outro aspeto que temos de ter em atenção é o efeito que o jogo vai ter na relação entre os alunos, querendo com isto dizer se por um lado como já abordamos anteriormente os jogos facilitam e promovem o estabelecimento de relações, por outro lado não nos podemos esquecer que os jogos geram competição entre os intervenientes, e enquanto dinamizadores do jogo temos de garantir que essa competição é saudável e que não escala para uma competição feroz que conduza a inimizades e que crie um mau ambiente entre os alunos da turma. Não nos podemos esquecer que a faixa etária dos nossos alunos incide na sua maioria na adolescência, onde os alunos ainda se estão a descobrir e a sofrer diferentes mudanças corporais, referindo-me aqui mais concretamente a mudanças hormonais que os podem deixar mais suscetíveis a determinados comportamentos e emoções, como por exemplo a agressividade e a tristeza. Portanto, quando dinamizamos um jogo em sala de aula devemos ter sempre em atenção a sua repercussão nos alunos e na dinâmica da turma.

Neste sentido quando utilizamos os jogos como recursos didáticos em sala de aula devemos em primeiro lugar planear o seu uso e finalidade de modo a existir um equilíbrio entre a ludicidade do jogo e a aprendizagem do aluno, e a prevenir eventuais contrariedades e contratempos que possam surgir durante a utilização dos mesmos. Antes de utilizar um jogo em contexto de sala de aula o professor deve questionar-se e procurar responder às seguintes questões: Que tipo de jogo vou utilizar? Qual a sua finalidade? Que conteúdos vai abordar? Quais as regras do mesmo? Que competências, valores e capacidades pretendo trabalhar com aquele jogo? Que fatores podem interferir com o jogo? Que jogos são adequados para aquela turma?

Haydt (2009) no seu livro descreve alguns passos que professor deve ter em atenção quando prepara um jogo para ser aplicado em sala de aula, com o intuito de garantir o bom funcionamento e aproveitamento, destacando-se os seguintes:

- Definir de forma clara e precisa os objetivos a serem atingidos com a utilização do jogo;
- Determinar quais os conteúdos programáticos que serão abordados durante o jogo;

¹¹ Vide subcapítulo 2.2.5. *aula 29 de novembro 2022*

- Delimitar os conteúdos e as competências que se pretende que os alunos mobilizem ou apreendam ao jogar o jogo;
- Quando o professor cria um jogo ou da escolhe de um jogo pré-existente, deve seleccionar aquele que seja mais adequado as necessidades e características dos seus alunos naquele momento;
- As regras da participação e funcionamento do jogo devem ser claras e precisas para que não exista margem a dúvidas. Estas devem ser explicadas de forma inequívoca aos alunos antes do início do jogo, de forma oral ou escrita ou ambas;
- Relativamente aos materiais que serão utilizados para a realização do jogo, estes devem ser preparados com antecedência, certificado as suas condições de uso e testado o seu funcionamento;
- No final do jogo o professor deve permitir que os alunos realizem uma reflexão e avaliação do mesmo, fazendo um balanço das aprendizagens e aspetos a melhorar

Neste sentido à semelhança de quando planificamos uma aula, também quando usamos o jogo devemos realizar a sua planificação, estabelecendo objetivos, regras e finalidades. No final de cada jogo devemos fazer o balanço do mesmo, ainda que seja apenas uma autorreflexão, ponderando se existe alguma coisa a melhorar. Tal como adequamos a nossa comunicação e os restantes recursos didáticos aos alunos que temos à nossa frente, também os jogos não são exceção. Quando utilizamos os jogos em contexto de sala de aula temos de nos certificar que estes são adequados a faixa etária e nível de desenvolvimento dos nossos alunos e que eles os conseguem executar.

No fundo podemos dizer que consoante o tipo de jogo e a sua finalidade o docente pode trabalhar e desenvolver com os alunos diferentes áreas (competências, valores e princípios) e ainda pode utilizá-los como forma de avaliação. Desta forma o jogo é um recurso didático valioso que pode ser utilizado pelo professor durante a sua prática docente, constituindo-se como uma atividade naturalmente inerente ao ser humana e transversal a todas as idades, que liga os aspetos cognitivos, emocionais, motores, sociais e afetivos, o que permite o desenvolvimento de diferentes capacidades e competências pelos alunos e que tem simultaneamente um valor formativo e motivacional, sendo ainda uma atividade prazerosa de realizar.

O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende, se desenvolve. Portanto, o jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Além desses motivos, o jogo tem um valor formativo porque supõe relação social, interação. (...) a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. (...) O professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, de acordo com os objetivos de ensino-aprendizagem que tenha em vista e de forma a adequá-los ao conteúdo a ser estudado.

(Haydt, 2009 p. 175-177).

Antes de terminar esta breve reflexão sobre o uso dos jogos ao serviço do ensino da História, gostaria de salientar que os jogos enquanto recurso didático podem também ser utilizados como forma de inclusão dos alunos com Necessidades Educativas Especiais (NEE) em contexto de sala de aula. O jogo permite aos alunos com NEE aprender de acordo com o seu ritmo e capacidades, permitindo quando existe uma aprendizagem significativa aumentar a sua autoestima, diminuindo a sua ansiedade, permitindo-lhes participar nas tarefas de aprendizagem com maior motivação, potenciando também o estabelecimento de uma relação com o professor e os outros alunos da turma, promovendo desta forma a sua inclusão (Ide, 2017). De acordo com Ide (2017) podemos dizer que os jogos enquanto recurso didático estão orientados para estimular o pensamento cognitivo, sendo por isso importantes para o desenvolvimento das funções mentais superiores, o que contribui para o desenvolvimento de competências nos alunos com NEE potenciando a sua capacidade de autonomia. Costa (2012) salienta que no caso dos alunos com PHDA o jogo permite que estes alunos se desenvolvam a nível cognitivo, permitindo aumentar a sua capacidade de concentração aquando da resolução da atividade, em grande parte devido ao carácter estimulante e prazeroso dos jogos. Não me querendo alongar neste tópico, existindo diferentes graus de necessidades especiais de acordo com o que as origina, apenas dizer que os jogos podem ser utilizados como forma de inclusão destes alunos na turma onde se encontram.

Em suma os jogos podem ser encarados como recursos didáticos a serem explorados e utilizados pelo professor em contexto de sala de aula, uma vez que se constituem como um recurso muito versátil e com grandes vantagens para o processo de ensino-aprendizagem, contudo, tal como acontece com outros recursos didáticos, estes devem de ser utilizados com precaução e sem perder de vista a sua finalidade

major, a aprendizagem dos alunos. Neste sentido quando utilizamos os jogos como recurso didático devemos ter essa finalidade em mente e procurar a existência de um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa dos jogos. Podemos assim concluir este subcapítulo dizendo que o jogo é sem dúvida um recurso pedagógico fundamental para a aprendizagem dos alunos, trazendo a sua utilização em contexto de sala de aula grandes vantagens, devendo o mesmo ser explorado pelo professor durante os diferentes momentos do processo de ensino-aprendizagem, destacando o seu uso ao lecionar a disciplina de História.

3. Teorias de Aprendizagem

No decorrer do mestrado, em diferentes momentos, foram abordadas diferentes teorias de aprendizagem e desenvolvimento que influenciaram de formas muito diferentes a minha maneira de agir durante a minha prática profissional, contudo não me seria possível abordar todas elas no presente relatório. Neste sentido selecionei as duas teorias que tiveram um maior peso na minha ação e com as quais identifico as minhas práticas no processo de ensino-aprendizagem, sendo elas as teorias de Lev Vygotsky e de Jean Piaget, que embora com perspectivas diferentes, estas complementam-se. Apenas uma breve ressalva não se pretende abordar de forma profunda e exaustiva as teorias dos autores, pois esse não é o objetivo deste relatório, mas apenas elucidar alguns aspetos centrais das mesmas e que são importantes para compreender a forma como os alunos aprendem, daí a sua importância para nós enquanto professores. Assim sendo, em seguida, farei uma breve abordagem e síntese dos princípios que lhes estão subjacentes e da sua influência no meu processo de ensino durante IPPI e IPPII.

3.1. Lev Vygotsky

Lev Vygotsky (1896-1934) foi um psicólogo russo que desenvolveu os seus estudos no âmbito dos processos sociais e culturais que orientam o desenvolvimento cognitivo da criança, sendo o seu objeto de estudo a interação entre o indivíduo e o seu contexto. Vygotsky vai trazer importantes contributos para o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantojuvenil, no sentido em que a criança/jovem

vai adquirindo e desenvolvendo competências através do contacto com o meio envolvente, daí a importância do seu passado cultural, introduzindo uma forma diferente perceber a importância do papel do educador neste processo de desenvolvimento infantojuvenil “A aprendizagem escolar nunca parte do zero. Toda a aprendizagem da criança na escola tem uma pré-história” (Vygotsky, 2010, p. 109).

Neste sentido podemos dizer que na ótica de Vygotsky a interação social é central para o desenvolvimento cognitivo, enfatizando o papel do envolvimento ativo da criança com o seu ambiente para o mesmo. Vygotsky defende que o homem se vai humanizar a partir do contacto com a sociedade e é a partir desse contacto que a criança vai desenvolver as funções psicológicas superiores, ou seja, o desenvolvimento da criança é influenciado pelo contexto (espaço e tempo) em que se insere, onde o social assume um papel fundamental no processo (Carvalho & Conboy, 2013). Para Vygotsky o desenvolvimento cognitivo não pode ser compreendido verdadeiramente sem fazer referência ao contexto social e cultural em que ocorre, estando o desenvolvimento cognitivo humano intimamente ligado ao seu contexto social, histórico e cultural (Morreira, 1999). Isto leva-nos à importância do contexto social do aluno para o seu processo de aprendizagem escolar uma vez que o mesmo vai influenciar o seu percurso escolar, com destaque para o seu contexto familiar¹².

Vygotsky na sua teoria apresenta-nos dois níveis de desenvolvimento, um primeiro que denomina de *Desenvolvimento Real*, que consiste naquilo que o indivíduo consegue fazer e resolver sozinho, e em *Desenvolvimento Potencial*, que consiste num nível mais elevado de desenvolvimento que é determinado pelas aprendizagens realizadas e resolução de problemas que um indivíduo consegue realizar com a ajuda de outra pessoa (um adulto no caso específico das crianças ou através da colaboração com pares mais competentes) (Vygotsky, 2010). Este ponto conduz a outro conceito-chave na teoria de Vygotsky, o conceito de *Zona de Desenvolvimento Proximal* um nível de desenvolvimento que resulta da distância entre o *Desenvolvimento Real* e o *Desenvolvimento Potencial* (Vygotsky, 1994), ou seja, podemos dizer que é o lugar onde o indivíduo tem todo o potencial para se desenvolver, uma vez que a mesma define as funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram no processo de

¹² Aqui apenas referir que nunca nos podemos esquecer que a família dos alunos desempenha um papel fundamental como educador e modelador do seu processo de aprendizagem e desenvolvimento.

maturação representando a região na qual o desenvolvimento cognitivo ocorre (Morreira, 1999).

A *Zona de Desenvolvimento Proximal* dos alunos constitui-se assim como o espaço predileto de trabalho do professor, sendo o espaço onde o professor vai trabalhar com o aluno com o objetivo de potencializar o seu desenvolvimento, uma vez que a mediação realizada pelo adulto permite à criança/jovem aprender e assim avançar no seu desenvolvimento, caminhando no sentido da autonomia “O que a criança pode fazer hoje com o auxílio dos adultos poderá fazê-lo amanhã por si só” (Vygotsky, 2010, p. 109). Neste sentido o enfoque na *Zona de Desenvolvimento Proximal* permite ao professor planejar atividades didáticas nas quais o estudante com o auxílio de outros realize o que ainda não consegue realizar sozinho, o que possibilita que com a ajuda e apoio do professor ou dos pares avance no processo de aprendizagem, caminhando progressivamente para a autonomia até ao ponto em que seja ele próprio capaz de realizar essa mesma atividade ou semelhante sem ajuda. Deste modo ao realizar a planificação do seu trabalho o professor deve incluir atividades que o aluno consiga fazer sozinho e também atividades que consiga realizar com a ajuda de outros, sendo que estas atividades devem respeitar sempre a zona proximal do aluno não devendo as ajudas fornecidas para a sua resolução ser muito complexas sob o risco de não ter efeito sob a criança (Carvalho & Conboy, 2013).

Assim sendo segundo Vygotsky (1994) o único bom ensino é aquele que está um passo à frente do desenvolvimento cognitivo e que o conduz, uma vez que na sua visão é a aprendizagem que vai gerar o desenvolvimento, devendo neste sentido o professor ao organizar e planejar o seu trabalho ter em consideração diferentes estratégias didáticas com o objetivo major de promover que os seus alunos, com diferentes necessidades educativas e diferentes *Zonas de Desenvolvimento Proximal*, evoluam nas suas aprendizagens e conseqüentemente se desenvolvam. Para Vygotsky, o professor é uma figura essencial do processo de aprendizagem por representar um elo intermediário entre o aluno e o conhecimento disponível em seu redor. Neste contexto o professor transforma-se num mediador¹³ do conhecimento, lançando desafios,

¹³ Apenas salientar que o professor não pode ser visto como o único mediador do conhecimento existente, mas sim encarado como um dos mediadores do conhecimento dos alunos. As ferramentas culturais e as atividades planeadas por exemplo também são consideradas como mediadores do conhecimento dos alunos.

criando problemas e auxiliando o estudante a avançar no processo de consolidação de aprendizagens, contribuindo para que o estudante tenha autonomia e desenvolva as suas potencialidades o que nos leva a outro conceito inovador introduzido pelo autor que é o conceito de *Mediação*.

Esta visão de Vygotsky vai dar resposta a um paradigma de uma escola cada vez mais heterógena e multicultural, como podemos ver nas escolas atualmente devido aos fatores associados a globalização e consequentes migrações. Esta modificação do contexto de sala de aula que temos assistido nos últimos anos traduz-se numa crescente valorização de turmas mais heterógenas, o que permite uma maior partilha de conhecimentos e experiências, o que origina a produção de um conhecimento mais vasto através da partilha dos conhecimentos dos diferentes alunos. Esta partilha de conhecimentos vai fomentar o trabalho colaborativo fazendo com que os alunos com diferentes níveis de desempenho trabalhem em conjunto na resolução de uma tarefa proposta criando um sentimento de entreajuda, potenciando as suas próprias capacidades, permitindo o desenvolvimento de novas competências através da partilha de conhecimento uns com os outros e também promove o desenvolvimento da comunicação através da valorização do diálogo estabelecido entre eles (Carvalho & Conboy, 2013).

Em suma a teoria desenvolvida por Vygotsky vai trazer implicações para o trabalho do professor onde a aprendizagem precede o desenvolvimento devendo o professor planear a sua intervenção tendo em consideração a influência da interação social no processo de aprendizagem, bem como ter noção do *Desenvolvimento Real* e do *Desenvolvimento Potencial* dos seus alunos, de modo a conseguir atuar na zona que os separa, na *Zona de Desenvolvimento Proximal*, atuando como um mediador entre o aluno e o conhecimento existente, com o intuito de potenciar o desenvolvimento dos alunos e a sua progressiva autonomia (Vide Figura 2).

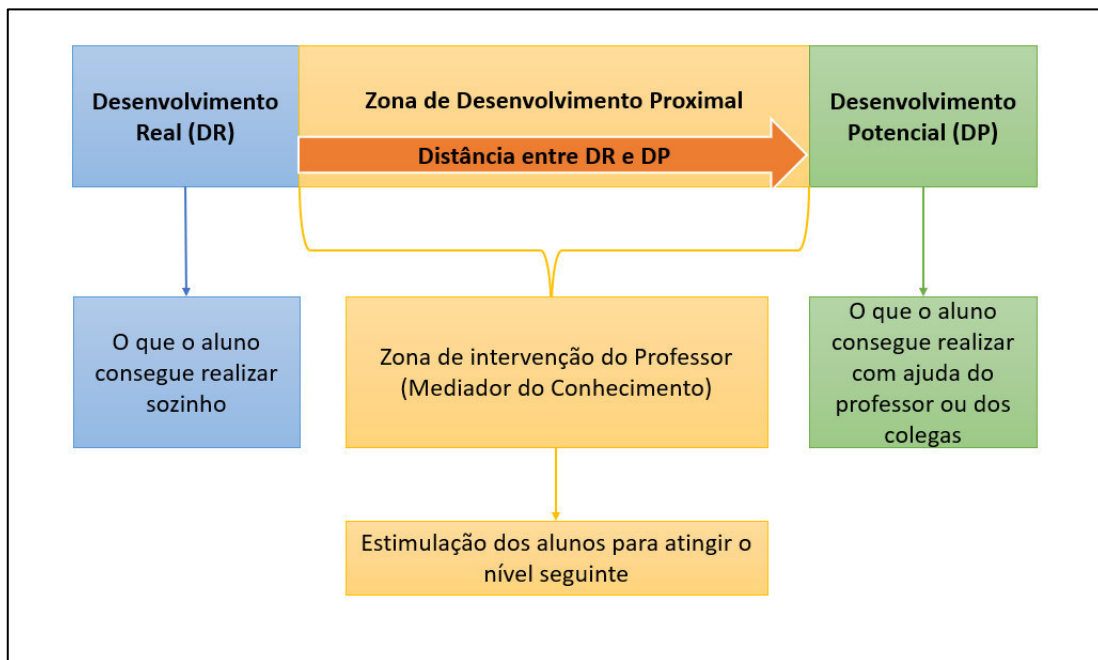


Figura 2 Esquema da teoria de Vygotsky adaptado ao processo de ensino-aprendizagem

Neste sentido a teoria de Vygotsky esteve patente no meu pensamento quando lecionava as aulas, uma vez que todos nós podemos aprender uns com os outros através da interação social, procurando atuar como mediadora do conhecimento dos alunos. Assim sendo procurei promover o diálogo entre os diferentes alunos, criando momentos promotores de debate e da troca de pontos de vista, oriundos de experiências de vida diferentes dos alunos e também através da realização de atividades que pressupunham o trabalho em equipa, promovendo um espírito de colaboração entre os alunos para a resolução de desafios que foram surgindo.

3.2. Jean Piaget

Jean Piaget nasceu em 1896 no dia 9 de agosto em Neuchâtel na Suíça e os seus estudos viriam revolucionar para sempre a maneira como se compreende o desenvolvimento cognitivo infantil. A sua pesquisa forneceu importantes contributos para a compreensão da estruturação e desenvolvimento do pensamento cognitivo, sendo que os seus pressupostos ainda vigoram na atualidade. As suas pesquisas incidiram sobretudo na compreensão do processo evolutivo desde o nascimento até ao final da adolescência ou da aquisição do raciocínio complexo formal. Piaget com os

seus estudos concluiu que as crianças não são “adultos em miniatura” tendo um pensamento e formas diferentes de olhar o mundo que as rodeia. Assim sendo a abordagem educacional deveria ser diferente ao lidar com as crianças, devendo esta ser adequada ao seu nível de desenvolvimento e baseada numa aprendizagem ativa por parte da criança. Deste modo, em seguida abordaremos alguns conceitos chave na teoria cognitivista de Piaget e que são fundamentais para compreender o processo de aprendizagem, sendo eles: *Adaptação, Assimilação, Acomodação e Equilíbrio*.

De acordo com a teoria de Piaget os seres humanos têm a capacidade de criar estruturas cognitivas cada vez mais complexas com o seu desenvolvimento, as quais ele denomina de esquemas. Estes constituem-se como formas de organizar as informações sobre o mundo em redor, influenciando a ação e comportamento do indivíduo perante uma dada situação, sendo que à medida que o ser humano adquire mais informações ao longo do tempo, os seus esquemas também se vão desenvolver, tornando-se cada vez mais complexos (Papalia & Feldman, 2013). Enquanto seres humanos estamos constantemente a interagir com o meio que nos rodeia, essa interação vai resultar em mudanças e modificações contínuas na nossa estrutura mental como forma de resposta às situações e problemas que nos deparamos, sendo aquilo que podemos denominar de *Adaptação*. Na teoria proposta por Piaget a *Adaptação* consiste no processo que vai originar uma mudança no indivíduo, resultante da sua interação com o meio envolvente, sendo o resultado do equilíbrio entre as ações do indivíduo sobre o meio e das ações do meio sobre o indivíduo (Haydt, 2009). O processo de adaptação vai ocorrer através da junção de outros dois processos, a *Assimilação* e a *Acomodação*.

A *Assimilação*, que pode ser equiparada à assimilação biológica num sentido lato, consiste num mecanismo do ser humano onde toda a ligação nova estabelecida pelo mesmo se integra numa estrutura ou esquema previamente existentes no indivíduo (Piaget & Inhelder, 1997), sendo que a *Assimilação* permite a aplicação dos esquemas ou experiências anteriores do indivíduo a uma nova situação, incorporando os novos elementos que surgem nos seus esquemas mentais anteriores e assim desenvolver-se enquanto ser humano (Haydt, 2009). Muitas vezes o ser humano, mais concretamente a sua mente, não consegue assimilar uma determinada situação, e perante este dilema pode responder de duas formas: desistir ou modificar os seus esquemas. Se ocorrer a modificação dos esquemas mentais estamos perante o que Piaget denomina de

Acomodação, o que vai permitir o desenvolvimento cognitivo daquele indivíduo (Morreira, 1999). Assim podemos dizer que o processo de *Acomodação* ocorre quando o indivíduo ajusta as suas estruturas mentais, reorganizando e modificando os seus esquemas de assimilação, para encaixar a nova informação (Haydt, 2009).

(...) atividade organizadora do indivíduo deve ser, então, considerada tão importante quanto as ligações inerentes aos estímulos exteriores, pois o indivíduo só se torna sensível a estes últimos na medida em que são assimiláveis às estruturas já construídas, que eles modificarão e enriquecerão em função de novas assimilações.

(Piaget & Inhelder, 1997, p. 11).

Se a assimilação e a acomodação não ocorrerem em conjunto não existe um verdadeiro desenvolvimento cognitivo no ponto de vista de Piaget (Sprinthall & Sprinthall, 1993), reforçando ainda que sem *Assimilação* não pode existir *Acomodação*, uma vez que como já dissemos anteriormente a *Acomodação* é a reestruturação da *Assimilação* (Morreira, 1999). Em suma podemos dizer que a *Adaptação* resulta do modo como o indivíduo lida com as novas informações fornecidas pela interação com o meio envolvente, ocorrendo por dois processos complementares a *Assimilação* (absorção e incorporação da nova informação nas estruturas cognitivas já existentes) e da *Acomodação* (o ajustar das próprias estruturas cognitivas para a incorporação dessa nova informação) (Papalia & Feldman, 2013). Mas o indivíduo apenas pode adquirir novos conhecimento se existir um equilíbrio entre estes processos, é aqui que entra outro conceito chave fundamental para compreender a visão de Piaget, o processo de *Equilibração*. A *Equilibração* consiste na busca de um equilíbrio estável entre os elementos cognitivos que constituem o ser humano e sendo que este é alcançado por meio da harmonia entre os processos de assimilação e acomodação, estabelecendo entre eles um equilíbrio na sua ação (Papalia & Feldman, 2013), ou seja, a *Equilibração* é “o processo mediante o qual se equilibra aquilo que já sabemos (assimilação) com aquilo que podemos ser solicitados a aprender e que não se ajusta completamente à nossa compreensão (acomodação)” (Sprinthall & Sprinthall, 1993, p. 118).

Quando o ser humano se depara com uma situação desafiadora e os seus esquemas mentais não possuem estrutura suficiente para os resolver estamos perante um estado

motivacional desconfortável que vai causar um desequilíbrio momentâneo das suas estruturas, e como mencionei anteriormente temos dois caminhos desistir ou adaptar. Com o intuito de superar este desequilíbrio e de se adaptar a uma nova realidade, o indivíduo vai ativar os seus esquemas de assimilação retirando do meio as informações que necessita e vai simultaneamente ativar os seus esquemas de acomodação, para poder incorporar essas novas informações, o que conseqüentemente leva à modificação dos esquemas cognitivos que o indivíduo possuía até então, permitindo ultrapassar a situação desafiadora com que se deparou e atingindo novamente uma situação de equilíbrio (Haydt, 2009). Neste sentido podemos dizer que a *Equilibração* é o processo através do qual as estruturas mentais se reorganizam e ampliam, culminado num equilíbrio estável, o que permite ao indivíduo uma maior compreensão da realidade.

Assim sendo podemos dizer que os processos de *Adaptação*, *Acomodação*, *Assimilação* e *Equilibração* assumem particular importância na teoria de Piaget sobre o desenvolvimento mental e do processo de construção do conhecimento, pois é através destes processos que é possível desenvolver estruturas mentais que permitem à criança/jovem construir o seu próprio conhecimento (Vide Figura 3).

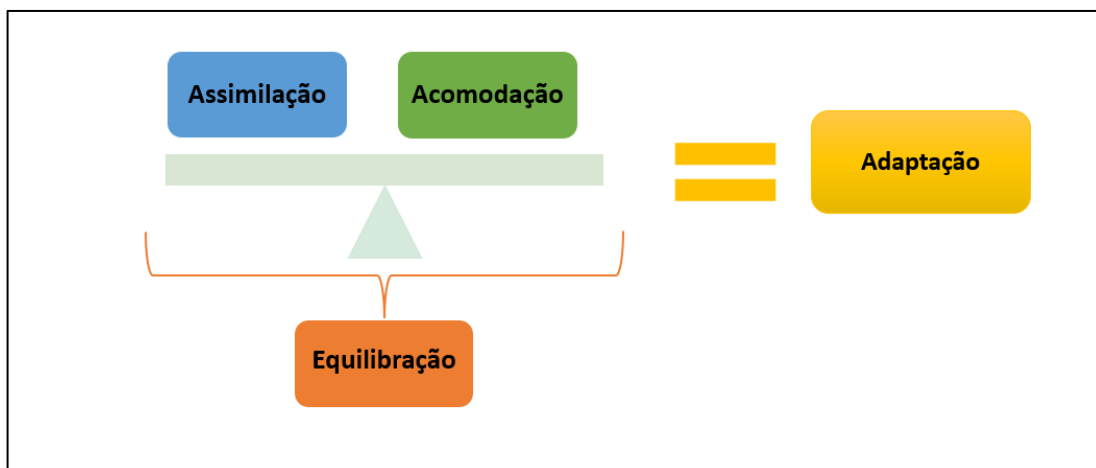


Figura 3 Esquema dos processos envolvidos no desenvolvimento da cognição na Teoria de Piaget.

Para além destes conceitos importa elencar um aspeto fundamental da teoria de Piaget que é o facto de o desenvolvimento cognitivo se realizar em diferentes fases da vida humana, o que significa que tanto a natureza como a forma da inteligência sofrem

profundas mudanças ao longo do tempo, neste caso não em termos de grau mas sim em termos de qualidade (Sprinthall & Sprinthall, 1993), o que vai ter repercussão na forma como o ser humano vai realizar a sua aprendizagem nas diferentes fases da sua vida, o que no nosso caso enquanto professores se vai repercutir de forma muito veemente no processo de ensino e aprendizagem efetuado em contexto escolar. Neste sentido Piaget propôs que o desenvolvimento cognitivo se processa em diferentes em estádios de desenvolvimento que representam transformações fundamentais na organização mental do indivíduo, onde “cada estágio é qualitativamente diferente do precedente e consiste numa nova forma de relação cognitiva com o mundo” (Sprinthall & Sprinthall, 1993, p. 117). Neste sentido cada estágio vai emergir dum momento de desequilíbrio no qual o ser humano se vai ter de adaptar, desenvolvendo as suas estruturas mentais, através dos processos enumerados anteriormente. Desta forma a mente humana vai-se modificando “da primeira infância até a adolescência, as operações mentais evoluem da aprendizagem baseada na atividade sensório-motora básica para o pensamento lógico, abstrato” (Papalia & Feldman, 2013, pp. 65-66).

Jean Piaget introduz o desta forma desenvolvimento cognitivo por estádios, fundamentais para compreender o desenvolvimento do ser humano no decorrer da sua vida e para nós enquanto professores como uma ferramenta orientadora das nossas estratégias didáticas. Neste ponto em vez de nos referimos a mudanças associadas a idade seria mais correto referimo-nos a mudanças associadas com o tempo, sendo que o tempo está intimamente ligado com o desenvolvimento, neste sentido a idade é apenas um indicador e não um critério de desenvolvimento onde o importante é perceber como se desenvolve o pensamento humano ao longo da vida (Lourenço, 1998, citado por Carvalho & Conboy, 2013). Piaget vai dividir o desenvolvimento em estádios, mais precisamente quatro, com características muito próprias sendo que só se passa ao seguinte depois de adquirir as competências necessárias do estágio anterior, por outras palavras não é possível saltar um estágio de desenvolvimento, o indivíduo tem obrigatoriamente de percorrer todos, o que pode variar é a duração dos mesmos. Assim Piaget divide o desenvolvimento em quatro estádios, sendo eles: Estádio Sensório-motor, Estádio Pré-operatório, Estádio Operatório Concreto e Estádio da Inteligência Operatória Formal ou Operações Concretas. Salientar que estes quatro estádios ainda se subdividem em diferentes categorias, contudo tendo em consideração o objetivo do presente trabalho não será realizada uma abordagem aos mesmos.

Com isto não quer dizer que a criança ou jovem se situe exclusivamente num estágio de desenvolvimento, ou seja, uma mesma criança pode ter características que se enquadra num determinado estágio ao mesmo tempo que numa dada área pode não ter desenvolvido as características necessárias para progredir estando ainda no estágio anterior. Aqui ressaltar que são os desempenhos dos indivíduos que os vão colocar nos estágios de desenvolvimento, ou seja, é o tipo de pensamento ou comportamento que encerra em si determinadas características que cada um demonstra possuir que nos coloca num estágio ou noutro (Carvalho & Conboy, 2013). A teoria de Piaget vai ter fortes implicações para a compreensão da forma como as crianças e os adolescentes constroem o seu conhecimento nos diferentes momentos do seu desenvolvimento, salientando que a aprendizagem é uma tarefa conjunta que envolve uma componente operativa (interação sujeito-objeto) e uma interação comunicativa (interação sujeito-outros sujeitos) e deste modo influencia o modo de agir do professor na gestão da sala de aula (Carvalho & Conboy, 2013).

Neste sentido a teoria cognitivista desenvolvida por Piaget vai ter grandes implicações no trabalho do professor despertando-o para diferentes ambientes de aprendizagem, materiais didáticos diversos e uma forma diferente de organizar o currículo escolar tendo em conta o estágio de desenvolvimento dos seus alunos (Carvalho & Conboy, 2013), considerando também que numa sala de aula podemos ter alunos em diferentes estágios de desenvolvimento e ainda que dentro do mesmo estágio podem existir diferenças entre os alunos pois somos todos seres humanos únicos. Desta forma devemos enquanto professores aceitar que existem diferenças entre os alunos, e tentando usar essas diferenças em proveito do ensino, adotando e promovendo uma visão mais inclusiva dos alunos em contexto de sala de aula, adotando as nossas estratégias didáticas e também no que diz respeito ao modo como avaliamos os alunos. Tendo em consideração esta teoria a avaliação deveria ser individualizada considerando os progressos individuais de cada aluno evitando utilizar métodos de avaliação iguais para todos da mesma turma (Salvin, 2006, citado por Carvalho & Conboy, 2013).

Em suma, o trabalho desenvolvido por Piaget teve um enorme contributo para a compreensão do desenvolvimento infantil cognitivo, dando uma nova visão sob a forma como se desenvolvem as estruturas mentais das crianças e jovens e consequentemente das suas implicações para a forma como se efetua a aprendizagem

dos mesmos. Podemos dizer que o seu trabalho potencia o processo de ensino-aprendizagem permitindo ao professor uma visão desse mesmo desenvolvimento, o que lhe permite adequar as suas estratégias de ensino e avaliação aos seus alunos tendo em consideração o seu nível de desenvolvimento e promovendo uma aprendizagem ativa.

Desta forma tendo em consideração o que foi dito até agora algo que se pode fazer é uma avaliação mais diversificada utilizando mais do que um tipo de instrumento de avaliação, o que permite abranger diferentes competências e capacidades, realizando uma avaliação de forma contínua, com constante feedback e com oportunidades de melhoria, sendo que neste sentido seria uma avaliação mais individualizada de cada aluno, na qual estaria contemplado a evolução de cada um no decorrer do ano letivo. Esta situação seria o ideal, contudo é algo extremamente difícil tendo em conta as condições das escolas na atualidade e cabe-nos a nós enquanto futuros professores ter estes aspetos em consideração quando formos avaliar um aluno. Neste sentido procurei durante a minha prática profissional utilizar diferentes estratégias de avaliação com o intuito de avaliar os alunos, permitindo uma avaliação mais abrangente e inclusiva tendo em consideração os diferentes graus de desenvolvimento cognitivo dentro das turmas. Considerando os pressupostos defendidos por Piaget procurei no decorrer das minhas aulas envolver os alunos nas atividades a realizar promovendo uma aprendizagem ativa, incentivando os alunos a desempenharem um papel ativo na construção do seu conhecimento.

Capítulo II – Contexto Escolar

1. O meio envolvente da Escola

A ESQM situa-se no concelho de Oeiras na Freguesia de Oeiras e S. Julião da Barra. Oeiras é um concelho no qual segundo os censos de 2021 vivem cerca de 171767 habitantes. É um dos concelhos mais desenvolvidos e mais ricos do país. No presente concelho localizam-se filiais e as sedes de grandes grupos económicos quer nacionais quer internacionais, como por exemplo Sumol + Compal - Marcas, S.A. ou a Nestlé Portugal, Unipessoal, Lda. Alguns parques empresariais existentes em Oeiras encontram-se a uma distância relativamente próxima da escola, como por exemplo o Taguspark (parque de ciência e tecnologia, com instituições de ensino superior), a Quinta da Fonte e o Lagoas Parque. Nas proximidades da escola localizam-se outras instituições de ensino de níveis de escolaridade diferente como a Escola Básica 2,3 Conde de Oeiras e outras instituições ligadas à investigação científica como o Instituto de Tecnologia Química e Biológica António Xavier da Universidade Nova de Lisboa.

A escola é servida por uma grande variedade de transportes públicos e de fácil acesso através da autoestrada A5 Lisboa/Cascais ou da Marginal. A escola também está relativamente próxima de instituições de saúde nomeadamente a cerca de 700 metros da escola encontra-se o Centro de Saúde de Oeiras, o maior da região de Oeiras, e embora um pouco mais longe ainda nas suas imediações fica o Hospital da Luz de Oeiras. Outros serviços de relativamente fácil acesso e nas imediações da escola incluem uma estação de correios e farmácias, destacando-se ainda uma enorme variedade de pastelarias e restaurantes junto da mesma. Junto à escola destacar ainda a proximidade a instituições desportivas tais como o Clube de Ténis Sassoeiros, a Bela Vista Fitness Club ou a Escola de Futebol Os Belenenses de Oeiras.

Nas imediações da escola existem ainda vários supermercados de empresas diferentes e ainda embora mais afastado na comunidade existem ainda os centros comerciais nomeadamente o das Palmeiras e o Oeiras Parque servindo também como fonte de entretenimento. Junto à escola existem ainda uma enorme variedade de espaços verdes e parques para as crianças brincarem e os jovens praticarem atividades ao ar livre. Nas redondezas da escola existem vários centros de culto religioso como por exemplo a Igreja Paroquial de Santo António de Nova Oeiras. Relativamente aos

marcos culturais podemos referir que nas imediações da escola destaca-se o Palácio Marquês de Pombal e os seus jardins.

Desta forma poderíamos dizer muita coisa referente à comunidade que rodeia a escola tendo sido destacados aspetos que são fundamentais para a caracterizar. Assim podemos dizer que a escola está bem localizada e tem vários recursos diferenciados ao seu dispor existindo um contato e interação constante entre eles.

2. A Caracterização da Escola

A ESQM foi criada pela Portaria nº 587/93, de 11 de junho e localiza-se em Oeiras numa zona urbanizada e predominantemente habitacional, mais concretamente na Rua das Escolas na Freguesia de Oeiras e S. Julião da Barra, numa zona limite do concelho de Oeiras (Vide Figuras 4 e 5). Situa-se perto de uma outra escola, a Escola Básica 2,3 Conde de Oeiras, de onde vêm alguns dos seus futuros alunos. De maneira geral os alunos que ingressam na ESQM são provenientes do Agrupamento de Escolas Conde de Oeiras e do ensino particular, tanto do concelho de Oeiras, como do concelho de Cascais. Deste modo, na sua maioria os alunos que frequentam a escola provêm das localidades e urbanizações próximas da escola, sendo que a maioria dos alunos é de uma origem sociocultural de classe média/média alta, com uma proporção significativa de pais com qualificações académicas a nível de ensino superior e apenas uma pequena percentagem de alunos com apoio social escolar (cerca de 8 a 10%, em cada ano) (ESQM, s.d.).

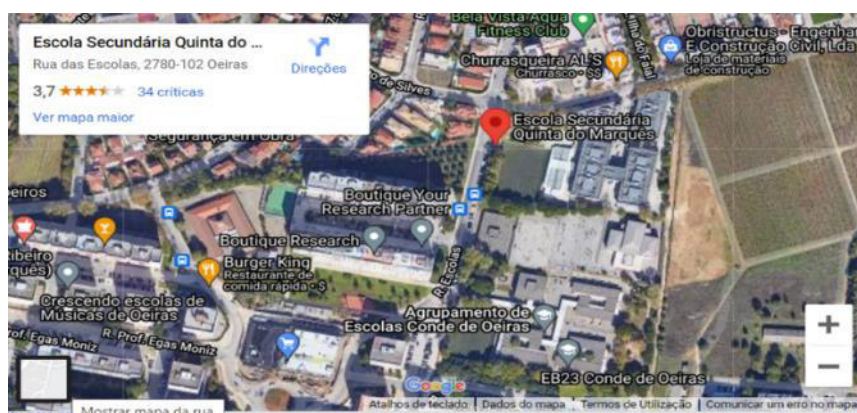


Figura 4 Mapa satélite da localização da ESQM Fonte: Google Maps



Figura 5 Portão principal da ESQM

Relativamente à comunidade escolar, mais concretamente aos seus alunos, a ESQM é composta por turmas mistas existindo um número de raparigas e rapazes na escola relativamente proporcional, sendo semelhante à média nacional. A escola possui 3º Ciclo do Ensino Básico e também Ensino Secundário, no qual predomina a oferta de cursos Científico-Humanista (Vide Gráfico 1), nomeadamente a escola oferece os seguintes: Curso Científico-Humanístico de Ciências e Tecnologias (escolhido maioritariamente pelos alunos), Curso Científico-Humanístico de Ciências Socioeconómicas Curso Científico-Humanístico de Ciências Sociais e Humanas e o Curso Científico-Humanístico de Artes Visuais. Desta forma os seus planos curriculares vão do 7º ao 12º. A ESQM integra cerca de 100 docentes, (70% do quadro da escola), apoiados por 34 não docentes, tendo uma população que ultrapassa os 1100 alunos, num total de 42 turmas, 18 do 3º ciclo do Ensino Básico (correspondendo a 6 turmas de 7º ano, 6 turmas de 8º ano e 6 turmas de 9º ano, denominadas com as letras de A a F) e 24 do Ensino Secundário, todas a funcionar em regime diurno¹⁴. Cada ano do Ensino Secundário é dividido em 8 turmas que se denominam por turma A, B, C, D (todas de Ciências e Tecnologias), turma E (Ciências Socioeconómicas), turma F (Línguas e Humanidades), turma G (Artes Visuais) e turma H (Ciências Socioeconómicas)¹⁵.

¹⁴ Informação disponível em <http://www.esqm.pt/> acessido a 06/01/2023

¹⁵ Informação disponível em <http://www.esqm.pt/> acessido a 06/01/2023

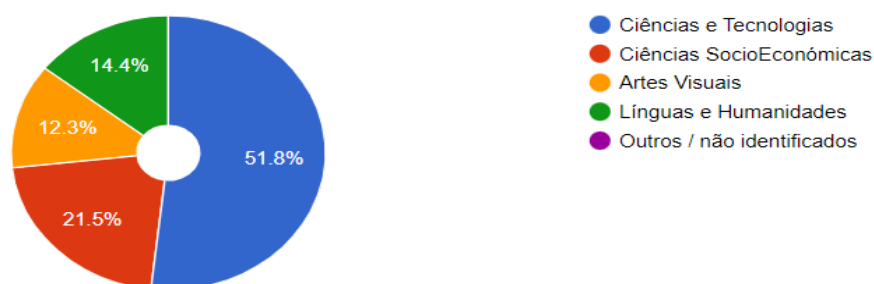


Gráfico 1 Percentagem dos alunos matriculados nos cursos científico-humanistas na ESQM no ano letivo 2019-2020 Fonte: <https://infoescolas.mec.pt/> acedido em 06/01/2023

De acordo com os dados presentes no site do ministério¹⁶ as taxas de reprovação no ensino básico entre 2016 e 2020 foram quase nulas e no que diz respeito ao secundário as taxas de retenção e abandono eram relativamente baixas no mesmo período (inferiores a 20%), mantendo-se estável com o passar dos anos, visível também pelos resultados que a escola tem tido ao nível dos exames nacionais nos últimos anos, refletindo em grande parte a qualidade e grande aposta no ensino por parte desta escola.

A escola está organizada em semestres em vez do tradicional 1º, 2º e 3º período. No presente ano letivo o primeiro semestre decorre desde o dia 15 de setembro até ao dia 27 de janeiro e o segundo semestre inicia-se a 6 de fevereiro sendo o seu fim variável conforme o nível de escolaridade, terminando a 7 de junho para os 9º, 11º e 12º e para os restantes a 14 de junho¹⁷. Neste sentido no decorrer do ano letivo existem ainda as interrupções letivas correspondentes ao Natal (21 de dezembro a 2 de janeiro), ao Carnaval (20 a 22 de fevereiro), à Páscoa (5 a 14 de abril) e ainda à interrupção letiva entre semestres (30 de janeiro a 3 de fevereiro). Neste caso no 3º ciclo existem disciplinas que funcionam semestralmente e que estão emparelhadas da seguinte forma: História/Geografia, Ciências Naturais/Físico-Químicas e Oficina de Projeto /TIC, todas as outras disciplinas não especificadas ocorrem durante os dois semestres.

¹⁶ Informação disponível em <https://infoescolas.mec.pt/> acedido a 06/01/2023

¹⁷ Informação retirada do calendário escolar disponível em <http://www.esqm.pt/> acedido a 06/01/2023

A escola possui um logótipo próprio, que pode ser visto na Figura 6, e que foi elaborado tendo em conta as cores da escola após as obras de requalificação que foram realizadas. A Escola Secundária da Quinta do Marquês foi intervencionada no âmbito do Programa de Modernização do Parque Escolar destinado ao Ensino Secundário sendo as suas infraestruturas requalificadas.¹⁸



Figura 6 Logótipo da ESQM Fonte: <http://www.esqm.pt/>
acedido em: 14/01/2022

No que se refere às suas instalações, integra cinco blocos: A (composto por 2 pisos onde se encontram os espaços de direção, as salas de pausa de professores, a sala de grandes grupos e algumas salas de aula) e B (também constituído por dois pisos, acolhe salas de aulas e laboratórios) os quais possuem ligação interna; os blocos C e D incorporados no mesmo edifício onde se localizam as salas de artes, salas TIC e a sala de expressões dramáticas e um autónomo o Bloco E, onde se localizam a secretaria, biblioteca, portaria e alguns gabinetes¹⁹. O Bloco F encontra-se ainda por construir, pelo que os alunos não dispõem de alguns serviços tais o refeitório ou pavilhão gimnodesportivo, sendo por isso partilhados com os da Escola Conde de Oeiras, aguardando a conclusão da 3ª fase das obras de requalificação. O facto de não possuir instalações gimnodesportivas próprias condiciona a qualidade do serviço prestado no âmbito da prática de educação física e da prática desportiva, referindo-me neste caso apenas ao espaço físico e não aos profissionais.

A escola possui uma Biblioteca integrada no programa da Rede Nacional de Bibliotecas Escolares desde 1999, constituindo-se como um espaço fundamental do ambiente escolar ao qual os alunos podem aceder permitindo-lhes o acesso à

¹⁸ Informação disponível em <https://parque-escolar.pt/pt/escola/172> acedido a 14/01/2022

¹⁹ Informação disponível em <https://parque-escolar.pt/pt/escola/172> acedido a 14/01/2022

informação e recursos e ainda proporciona o desenvolvimento de determinadas competências e capacidades. A escola tem também ASE, um bar, uma papelaria, uma reprografia, e possui ainda um espaço relativamente amplo de área de recreio (no qual inclui vários bancos de jardim, espaços verdes e matraquilhos). A Escola encontra-se bem equipada com computadores, projetores e telas de projeção bem como sistemas de som que permitem a utilização de informação áudio em todas as salas, possuindo ainda ligação à internet sendo que nas salas existe também a presença de quadros brancos para escrever.

Ainda relativamente à sua organização a escola possui também um Conselho Geral, Órgãos de Gestão, Conselho Pedagógico, Departamentos, Direção de Turma, Associação de Estudantes e Associação de Pais. Relativamente aos Departamentos existentes, nos quais se enquadram as diferentes disciplinas, estes dividem-se em quatro: Línguas; Ciências Sociais e Humanas; Matemática e Ciências Experimentais; Expressões. A escola possui ainda Serviços de Psicologia e Orientação e de Educação Especial. Outro órgão que merece ser destacado é o da Assembleia de Delegados de Turma que se constitui como um órgão consultivo da associação de estudantes constituído pelos delegados de turma da escola e cujo uma das funções é a eleição dos estudantes representantes para o Conselho Geral²⁰.

A escola possui ainda como documentos orientadores o Projeto Educativo e Curricular 2021/2024, o Plano de Anual de Atividades, o Regulamento Interno, o Plano de Melhoria e o Contrato de Autonomia. A ESQM enquanto parte integrante do sistema de educação público tem como objetivo contribuir para garantir o acesso de todos as crianças e os jovens a um ensino de qualidade e fomentador do processo de aprendizagem e desenvolvimento das competências, princípios e valores presentes PASEO e que é esperado que os alunos adquiram. Deste modo a ação da escola está assente nos princípios de equidade, responsabilidade e solidariedade e baseada nos valores de Respeito, Honestidade, Tolerância, Liberdade, Empenho, Equidade e Solidariedade (ESQM, s.d.). No Projeto Educativo Curricular é ainda apresentada a missão e a visão estratégica da escola, as quais serão apresentadas em seguida:

²⁰ Informação disponível em <http://www.esqm.pt> acessido a 15/12/2021

Neste sentido, a ESQM tomou para si como Missão:

Oferecer um percurso significativo e de qualidade e educar para o sucesso, preparando jovens para uma participação comprometida com uma sociedade, equitativa e solidária, um ambiente sustentável numa sociedade humanitária, avançada tecnológica e cientificamente.

Neste espírito, assumimos como Visão Estratégica:

O reforço da identidade da escola, reconhecida pela prestação de um serviço público de qualidade e uma unidade educativa de referência na sua comunidade onde, cooperativamente, se ensina e se aprende a Saber e a Pensar, a Ser e a Estar, a Criar e a Fazer.

(ESQM, s.d., p.8)

No dia 10 de setembro de 2007, na sequência do processo de avaliação externa, a ESQM tornou-se uma das primeiras 22 escolas do país a assinar um *Contrato de Autonomia* que tem sido sucessivamente renovado, mantendo-se em vigor com adendas na atualidade (ESQM, s.d.). No ano letivo de 2017/2018 integrou o Projeto-piloto de *Autonomia e Flexibilidade Curricular* e no ano 2019 implementou o *Plano de Inovação: Autonomia e Inovação na Promoção da Qualidade das Aprendizagens* que foi cumprido nos anos letivos de 2019/20 e 2020/21 através do qual resultou a apropriação e adoção de metodologias que integram o presente programa *Escola+ 21|23* e o presente Projeto Educativo (ESQM, s.d.).

3. A Caracterização das Turmas

3.1. A turma do 7º C

As aulas de História de IPPI foram lecionadas ao 7º C, neste sentido proceder-se-á uma breve caracterização da turma. A turma do 7º C é composta por 27 alunos, 15 do sexo masculino e 12 do sexo feminino. A média de idades da turma ronda os 12 anos sendo que nenhum dos alunos reprovou nos anos anteriores. Relativamente à nacionalidade dos alunos destacar que 25 são de nacionalidade portuguesa e 2 têm nacionalidade brasileira.

Os alunos da turma frequentam as seguintes disciplinas: Português, Matemática, História, Geografia, Inglês, Francês, Cidadania e Desenvolvimento, Ciências Naturais, Físico-química, Educação Física, TIC, Educação Visual e Oficina de Projeto. Como já referi a escola está dividida por semestres, sendo a disciplina de História é semestral,

no caso desta turma no primeiro semestre é lecionada a disciplina de Geografia e no segundo semestre a disciplina de História.

No que diz respeito à área da saúde dos alunos destacar que na mesa do professor existe uma pasta referente a um aluno elaborada pelo centro de saúde que orienta o professor na sua atuação no caso de um determinado acontecimento adverso de saúde ocorrer. Desta forma no primeiro dia que tive contacto com a turma a Professora Cooperante alertou-me nesse sentido, indicando também onde estava a medicação para o aluno caso fosse necessário. Relativamente ao desporto existem alunos da turma que o praticam fora da mesma, com destaque para o surf frequentando competições do mesmo. Um outro desporto apreciado pelos alunos da turma é o futebol, estando principalmente os rapazes da turma antes do início das aulas a debater o mesmo e existindo a presença de uma bola de futebol na sala de aula.

Esta turma é muito participativa durante as aulas, fazendo perguntas pertinentes, demonstrando interesse nas aulas lecionadas e participando de forma ativa nas atividades solicitadas, existindo um espírito de entreajuda na turma, contudo também são alunos muito irrequietos e faladores o que muitas vezes prejudica o funcionamento da aula. Os alunos da turma são capazes de se exprimir com facilidade mobilizando, na sua maioria, os conceitos abordados em aula. No geral a turma é composta por alunos extremamente aplicados que cumprem com as tarefas solicitadas no prazo estipulado. Aqui quero destacar que adorei a possibilidade de conhecer estes alunos que me ensinaram e fizeram “crescer” enquanto futura professora e ser humano.

3.2. A turma do 8º D

As aulas de História de IPPII foram lecionadas na turma do 8º D. Neste sentido é fundamental realizar uma breve descrição e caracterização da mesma como forma de contextualizar o presente relatório. A turma do 8º D é composta por 20 alunos com idades compreendidas entre os 12 e os 14 anos, sendo que destes 20 alunos 11 são do sexo feminino e 9 do sexo masculino. Todos os alunos da turma têm nacionalidade portuguesa.

Neste ponto salientar que nenhum dos 20 alunos ficou retido no ano anterior nem nos anos que lhe antecederam. Referir ainda que na turma existem cinco alunos com

NEE que beneficiam de medidas de suporte à aprendizagem e à inclusão previstas nos seus relatórios técnico-pedagógicos, ao abrigo do Decreto-lei n.º 54/2018 de 6 de julho: Art.º 8.º Medidas universais, Art.º 9.º Medidas seletivas e Art.º 28.º Adaptações ao processo de avaliação. Neste sentido a preparação das aulas, bem como durante a realização das mesmas e na correção dos exercícios propostos, teve em consideração as necessidades de aprendizagem específicas destes alunos.

Os alunos da turma frequentam as seguintes disciplinas: Português, Matemática, História, Geografia, Inglês, Espanhol, Cidadania e Desenvolvimento, Ciências Naturais, Físico-química, Educação Física, TIC, Educação Visual e Oficina de Projeto. No caso desta turma no primeiro semestre é lecionada a disciplina de História e no segundo semestre a turma irá ter Geografia.

No geral esta turma é muito participativa durante as aulas, fazendo perguntas pertinentes, demonstrando interesse nas aulas lecionadas e participando de forma ativa nas atividades solicitadas, existindo um espírito de entreajuda muito grande na turma, contudo também são alunos muito irrequietos e faladores o que muitas vezes prejudica o funcionamento da aula. Os alunos da turma, na sua maioria, são capazes de se exprimir com facilidade mobilizando os conceitos abordados em aula. Referir também que na turma existem alunos muito responsáveis que cumprem as indicações que lhes são dadas, cumprindo as regras de funcionamento da sala de aula e que cumprem também com as datas de entrega das tarefas propostas. Aqui quero destacar que adorei a possibilidade de conhecer estes alunos que me ensinaram e fizeram “crescer” enquanto futura professora e ser humano.

4. A Professora Cooperante

A Professora Cooperante na ESQM foi a professora Ana Cristina Schade Vaz Agostinho, mais conhecida por Ana Vaz. A Professora Cooperante é licenciada em História pela Universidade Lusíada de Lisboa, no ramo educacional, contando com mais de trinta anos de experiência na docência, os últimos na ESQM fazendo parte do departamento de História e do Clube do Património da escola. A Professora Cooperante no presente ano letivo leciona as seguintes disciplinas: às turmas do 8º C e 8º D a disciplina de História e aos 10º F e 11º F a disciplina de História A, lecionando também ao 8º D a disciplina de Cidadania e Desenvolvimento. Tem também a seu

encargo a direção de turma do 8º D e colabora com o Mestrado de Ensino em História no 3º Ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário do Instituto de Educação.

A professora Ana Vaz foi no decorrer do presente mestrado, com destaque para as práticas profissionais, um pilar na minha formação, estando sempre presente quando necessário e fornecendo palavras de apoio e incentivo ao longo do mesmo. No decorrer de IPPI e IPPII tive a oportunidade e o privilégio de assistir a aulas lecionadas pela Professora Cooperante, onde a mesma demonstra uma boa relação com os alunos, conseguindo articular as diferentes temáticas da história e utilizando diferentes recursos didáticos, conseguindo captar a atenção dos alunos durante as aulas. Através da observação destas aulas pude aprender e refletir sobre determinados aspetos da profissão docente. Posso dizer que estas aulas observadas constituíram-se como uma mais-valia para o meu desenvolvimento enquanto futura professora, no sentido em que me permitiu continuar a ver a utilização de diferentes recursos didáticos pela Professora Cooperante, bem como de observar como eram lecionadas determinadas temáticas a diferentes anos letivos e ainda outro aspeto a destacar é o facto de ter podido observar como a Professora Cooperante lidava com algumas situações mais complicadas dos alunos, não só em contexto da sua aula, mas também como resolvia alguns problemas relacionados com a direção de turma e que envolviam outros intervenientes.

A Professora Cooperante mostrou, desde o momento em que a contactei para iniciar o estágio, um espírito de acolhimento enorme, recebendo-me na escola de forma calorosa. A Professora Cooperante no decorrer do estágio foi partilhando comigo os seus conhecimentos (quer ao nível da didática quer ao nível da História), fornecendo material complementar que me permitiu desenvolver o meu trabalho no decorrer do presente mestrado, como por exemplo as grelhas das turmas, a caracterização das turmas, os horários, as questões de aula utilizadas em aulas que assisti, entre outros. A Professora Cooperante esteve sempre disponível para esclarecer dúvidas que fossem surgindo no decorrer do ano letivo, mesmo sendo fora do tempo da aula. No que diz respeito as aulas por mim lecionadas no final fazia o balanço das mesmas, fazendo sugestões de melhoria ou incentivando a manter o que correu melhor. Salientar ainda que a Professora Cooperante possibilitou, tendo em consideração a temática do relatório final, que eu pudesse frequentar uma formação sobre gamificação ministrada

pelo concelho de Oeiras destinada aos professores dos diferentes agrupamentos escolares da zona e intitulada *Gamificação em contexto Educativo*.

Termino este subcapítulo por dizer obrigado Professora Ana Vaz por ter feito parte deste meu percurso, pelos seus ensinamentos e apoio ao longo do mesmo.

Capítulo III – As Atividades Desenvolvidas na Escola

1. A Descrição dos Jogos utilizados

No decorrer da minha intervenção na ESQM foram aplicados em contexto de sala de aula diferentes tipologias de jogos que serão descritos de forma sucinta em seguida.

1.1. O Quiz

Material necessário: Computador e Apresentação digital em *Power Point* (Ppt.)

Descrição do jogo: Os *Quizzes*²¹ utilizados em sala de aula tinham a sua origem em conteúdos disponíveis na aplicação da Escola Virtual e foram utilizados em diferentes momentos da aula com diferentes regras, constituindo-se como um recurso muito versátil. Os *Quizzes* utilizados foram respondidos de forma individual pelos alunos, uns de forma oral e outros sob a forma escrita. A sua principal função era de ter um *feedback* sobre a perceção e compreensão dos alunos sobre a matéria que estava a ser lecionada. Os *Quizzes* eram compostos por perguntas de tipologia de escolha múltipla (Vide Figura 7), habitualmente com 8 questões, com exceção do Mega *Quiz* realizado na aula de 18 de março de 2022 sobre a temática da Grécia que continha 12 questões. No *Quiz* cada resposta certa valia um ponto e os alunos teriam de somar as respostas corretas para saber o total de pontos.

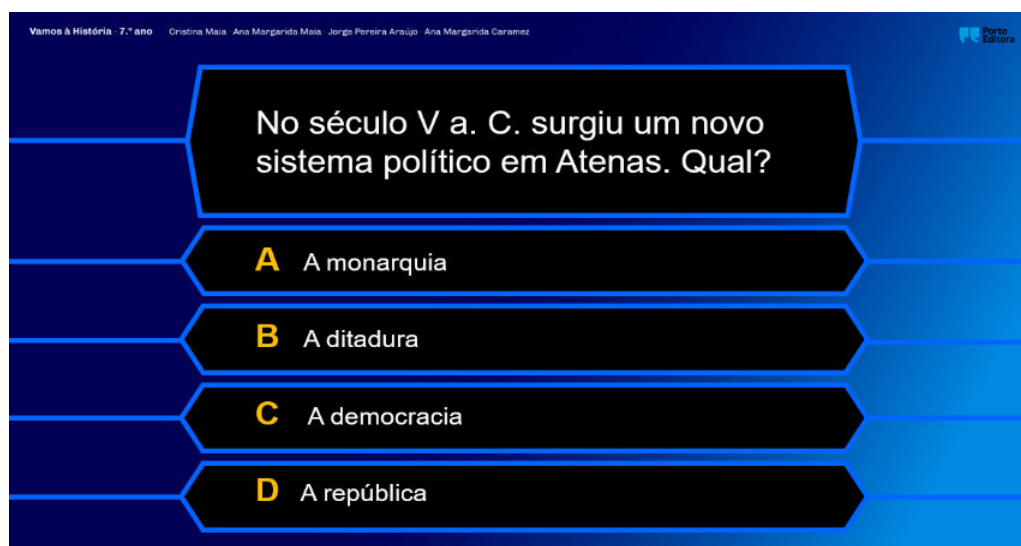


Figura 7 Exemplo de uma pergunta de um Quiz realizado em contexto de sala de aula Fonte: Escola Virtual

²¹ Vide subcapítulos 2.2.1. Aula 25 de fevereiro de 2022, 2.2.3. Aula de dia 15 de março de 2022 e 2.2.5. Aula dia 18 de março de 2022.

Ao longo do estágio, como já referi, o *Quiz* foi usado de diferentes formas, por exemplo, uma das formas que o *Quiz* foi utilizado foi projetando as perguntas que eram lidas por mim, em seguida os alunos respondiam no caderno, no final trocavam os cadernos para que fosse corrigido por outro aluno, após esta correção os alunos trocavam novamente os cadernos e diziam o seu resultado em voz alta, sendo o mesmo incluído na sua avaliação.

1.2. Mini Dramatizações

Material necessário: Computador e Ppt.

Descrição do jogo: No decorrer da minha intervenção na ESQM uma das formas de tornar as aulas mais dinâmicas e de promover a participação dos alunos foram as “Mini Dramatizações”²². Estas consistiam num jogo onde os alunos teriam de desempenhar um papel de uma determinada personagem associada à temática que estávamos a abordar em aula, estas poderiam ser sob a forma de banda desenhada ou partindo de uma premissa, tais como, “Imagina que eras...” ou “Se fosses...”.

Relativamente à primeira esta foi utilizada de forma transversal durante a minha intervenção na ESQM, e na sua maioria consistia em estabelecer um diálogo entre duas personagens, que eram interpretadas pelos alunos, no qual se descrevia determinadas características da temática a abordar, tal como aconteceu nas temáticas referentes à Religião Grega e à sociedade do Antigo Regime. Outra forma foi recorrer à imaginação dos alunos, de uma forma mais guiada e de uma forma mais livre, partindo sempre de uma premissa semelhante a “Imagina que eras...”, como por exemplo, nas aulas onde foram lecionadas as temáticas das sociedades egípcia e grega, em que de uma forma mais guiada foi pedindo aos alunos para imaginarem que eram diferentes membros dessas sociedades, projetando as características de cada um ou de uma forma mais livre quando realizaram a atividade do caderno de atividades na qual era solicitado aos alunos que se imaginassem como cidadãos de Atenas. Partindo desta atividade proposta no caderno de atividades os alunos num primeiro momento deveriam elaborar um discurso sobre a originalidade da democracia ateniense e num

²² Vide subcapítulos 2.2.1. *Aula dia 25 de fevereiro de 2022*, 2.2.5. *Aula dia 18 de março de 2022*, 2.3.1. *Aula dia 11 de novembro de 2022*, 2.3.3. *Aula dia 22 de novembro de 2022*

segundo momento deveriam discursar perante a turma, que seria a Eclésia, expondo o seu ponto de vista.

1.3. O Kahoot

Material necessário: Computador, Internet, Telemóveis dos Alunos

Descrição do jogo: No decorrer de IPPI e IPPII o Kahoot²³ revelou-se uma ferramenta didática de extrema importância e valor. Foi um dos jogos realizados em contexto de sala de aula mais apreciados pelos alunos, visível pela sua atitude quando se apercebiam que iriam realizar este jogo, sentimento que foi transversal às duas turmas. Os *Kahoots* utilizados em contexto de sala de aula foram criados por mim recorrendo a aplicação *Kahoot*. Estes eram compostos habitualmente por 9 perguntas²⁴, que alternavam a sua tipologia entre Escolha Múltipla e Verdadeiro/Falso (Vide figura 8).



Figura 8 Exemplo de pergunta de um Kahoot realizado em contexto de sala de aula

Para poderem participar no jogo os alunos teriam de respeitar algumas regras, que passo a citar em seguida:

²³ Vide subcapítulos 2.2.6. Aula dia 22 de março de 2022, 2.2.8. Aula dia 25 de março de 2022, 2.3.1. Aula dia 11 de novembro de 2022, 2.3.3. Aula dia 22 de novembro de 2022, 2.3.4. Aula dia 25 de novembro de 2022 e Aula dia 29 de novembro de 2022.

²⁴ Vide Anexo III

- Os alunos ao entrar no jogo devem utilizar o nome próprio e a inicial do apelido como forma de identificação.
- O Kahoot é para ser realizado de forma individual²⁵.
- Os alunos devem fazer pouco barulho durante o jogo.
- Os alunos podem utilizar os telemóveis para e durante a realização do jogo.

As regras do *Kahoot* eram explicitadas antes de cada jogo oralmente e em IPPII começaram a ser projetadas no Ppt. como forma de reforço (Vide figura 9).

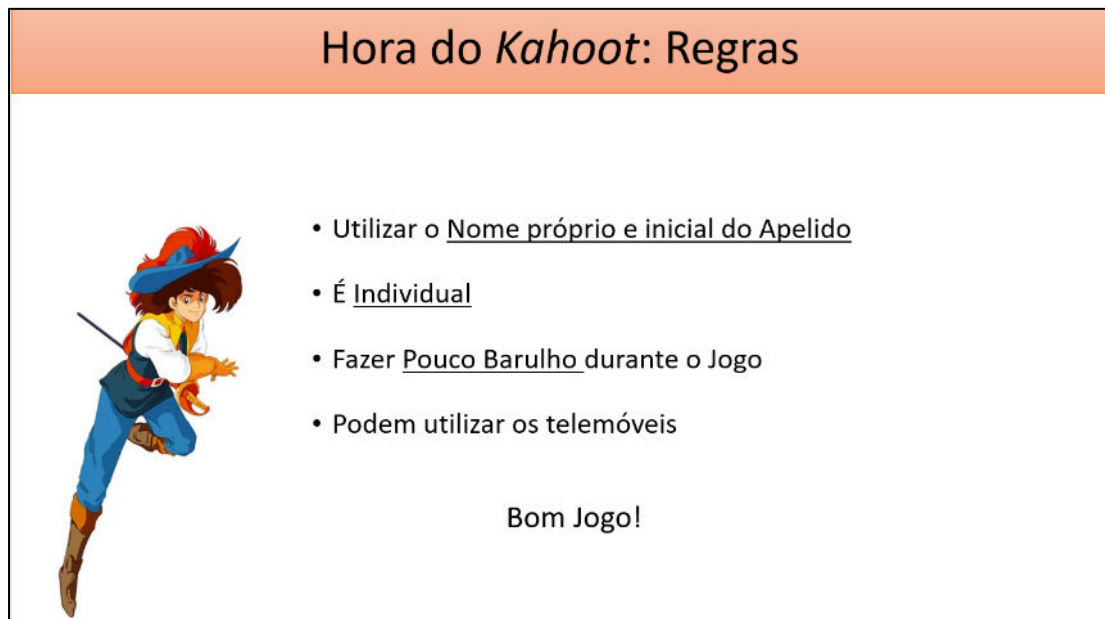


Figura 9 Exemplo do diapositivo projetado com as regras do Kahoot

Os *Kahoot* fizeram parte da avaliação dos alunos sendo um elemento da mesma, particularmente em IPPII, onde o total de perguntas corretamente respondidas por cada aluno seria convertido numa nota qualitativa.

1.4. As Palavras Cruzadas e as Sopas de Letras

Material necessário: Questão-aula impressa e caneta

²⁵ Apenas referir que embora o *Kahoot* fosse planeado para ser realizado de forma individual pelos alunos, devido a alguns constrangimentos foi necessário que alguns alunos realizassem a atividade em grupos de dois.

Descrição do jogo: Em IPPII ao realizar Questões-aula aos alunos, optei pelas mesmas serem realizadas sobre a forma de jogos, nomeadamente sob a forma de Palavras Cruzadas e de Sopa de Letras²⁶, tendo realizado uma questão aula sob a forma de Palavras Cruzadas e duas questões aula sob a forma de Sopa de Letras (Vide Figura 10). Referir que estas questões aula seriam tidas em consideração na avaliação dos alunos, sendo o seu resultado convertido posteriormente numa avaliação qualitativa. Relativamente às Palavras Cruzadas foram realizadas 8 perguntas e os alunos teriam de responder corretamente para completar o crucigrama. Neste sentido cada resposta correta valeria 1 ponto, perfazendo um total de 8 pontos. No que diz respeito às Sopas de Letras estas foram compostas por 6 e 7 questões respetivamente. Podemos dizer que a Sopa de Letras tinha dois desafios para os alunos, um primeiro onde deveriam identificar a resposta à pergunta, preenchendo o espaço em branco e um segundo momento onde tinham de encontrar a palavra na sopa de letras. Neste caso a avaliação da Sopa de Letras era feita em dois momentos, um primeiro onde cada espaço em branco preenchido corretamente valeria 1 ponto e outro onde cada palavra identificada na sopa de letras corretamente correspondia a 1 ponto. Referir apenas que quer nas Palavras Cruzadas quer nas Sopas de Letras cada erro ortográfico descontava na pontuação²⁷.

E	R	A	R	I	O	M	R	E	G	I	O	O	A
R	C	W	Z	O	U	R	O	D	T	O	E	X	G
A	M	A	T	E	R	R	A	M	O	T	O	N	R
G	N	T	M	W	R	N	F	O	V	K	E	R	I
M	K	A	D	P	B	X	Q	I	I	I	M	E	C
A	L	V	Q	C	O	F	B	D	B	E	A	F	U
T	R	O	V	E	B	N	A	S	K	Q	G	O	L
I	W	R	O	B	E	A	E	V	M	I	N	R	T
C	W	A	R	Z	E	V	R	S	Q	X	Â	M	U
A	T	S	F	H	Q	P	A	R	E	Q	N	A	R
S	O	F	L	X	P	U	Q	C	O	S	I	D	A
H	G	N	H	G	W	A	T	Y	N	C	M	O	Y
M	J	E	S	U	I	T	A	S	S	G	O	R	K
F	B	U	R	G	U	E	S	I	A	I	S	M	O

Figura 10 Excerto de uma das Sopa de Letras

²⁶ Vide Anexo IV

²⁷ Apenas referir que estes critérios eram ajustados tendo em consideração as necessidades educativas dos alunos, existindo alunos em que este critério não era aplicado tendo em consideração os decretos-de-lei em vigor e os seus planos individuais.

1.5. A *Escape Room*

Material necessário: Computador, Internet, Aplicação *Genially*

Descrição do jogo: A *Escape Room*²⁸ foi realizada no dia 29 de novembro em contexto de sala de aula, com o intuito de consolidar a matéria lecionada até então. A *Escape Room* foi assim elaborada tendo em consideração os conteúdos abordados nas aulas anteriores lecionadas por mim. A *Escape Room* foi criada com recurso à aplicação *Genially* e a o jogo era intitulado de “*Escape Room – Museu: O Antigo Regime*”²⁹. A base da história da *Escape Room* era que os alunos após terminarem a matéria de História sobre o Antigo Regime tinham sido convidados pelo diretor do museu a realizarem uma visita ao mesmo, contudo quando começaram a realizar essa visita os alunos ficaram presos no museu. O objetivo do jogo era escapar do museu, para isso os alunos deveriam utilizar os seus conhecimentos sobre as temáticas abordadas em contexto de sala de aula relativamente ao Antigo Regime (Vide Figura 11).



Figura 11 Sala de introdução à *Escape Room*

A *Escape Room* era composta por 3 salas com 5 perguntas cada uma, tendo o jogo o total de 15 perguntas. Os alunos tinham de selecionar a resposta que achavam que estava correta para poderem continuar. O aluno só poderia avançar para a pergunta seguinte se respondesse corretamente à pergunta anterior. Se não respondesse

²⁸ Vide subcapítulo 2.3.5. Aula dia 29 de novembro de 2022

²⁹ Vide Anexo V

corretamente o aluno ia parar a uma sala alternativa onde aparecia “resposta incorreta tenta outra vez” e era enviado de volta à pergunta em que estava. Para prosseguir entre as salas tinha de concluir sempre a anterior. O objetivo era responder corretamente a todas as perguntas e chegar ao final do desafio. No final do desafio teriam o pin para começar o *Kahoot*. Embora esta atividade tenha sido planeada para ser realizada de forma individual ou em grupos de dois³⁰ esta acabou por ter de ser adaptada devido a constrangimentos técnicos, acabando por ser realizada em conjunto com a turma³¹.

1.6. O Bingo da História

Material necessário: Computador, Ppt., Cartelas, Tômbola, Fichas com números, Bolas com números

Descrição do jogo: Na aula final antes da pausa para as férias de Natal, decorrida no dia 20 de dezembro de 2022, os alunos realizaram uma atividade intitulada o Bingo da História³². Esta atividade foi elaborada por mim e consistia num jogo do Bingo adaptado ao contexto de sala de aula, que tinha por base a matéria lecionada desde o início do semestre até ao momento da sua realização. Desta forma o jogo foi realizado com recurso aos elementos tradicionais presentes no jogo do bingo (a tómbola, as bolas com números e as fichas) com algumas adaptações, nomeadamente, em vez de nas cartelas estarem os números correspondentes às bolas, estavam as respostas às perguntas elaboradas, sendo que quando saía um número este teria correspondência direta com uma pergunta que era projetada, os alunos teriam de procurar na sua cartela a resposta e assinalá-la se a mesma estivesse presente. Neste sentido foram preparadas 40 perguntas diferentes e 10 cartelas de jogo³³. Cada cartela incluía 8 respostas e eram todas diferentes entre si, sendo identificadas pela cor (Vide Figura 12).

³⁰ Em grupos de dois quando os alunos não tinham telemóvel ou acesso à internet.

³¹ Vide subcapítulo 2.3.5. *Aula dia 29 de novembro de 2022*

³² Vide subcapítulo 2.3.6. *Aula dia 20 de dezembro de 2022*

³³ Vide Anexo VI



Figura 12 Exemplo de uma cartela do Bingo da História – Cartela Amarela

Relativamente às regras estas eram semelhantes ao jogo do Bingo tradicional com algumas adaptações, que em seguida descreverei. As regras do jogo Bingo da História foram as seguintes:

- A atividade é para ser realizada em grupos de 2 alunos
- Primeiro cada grupo escolhe uma cartela de forma aleatória e serão entregues 8 peças a cada grupo
- A cada jogada os números da pergunta serão selecionados de forma aleatória na Tômbola
- Após visualizarem a pergunta os jogadores terão de verificar se a resposta está na sua cartela, e se estiver deverão assinalá-la com uma peça
- Quando tiverem a cartela totalmente preenchida deverão gritar “História”
- Os alunos devem fazer pouco barulho durante o Jogo

À semelhança do que aconteceu com outros jogos aplicados em sala de aula as regras foram explicadas oralmente e projetadas antes de iniciar o jogo.

2. A Descrição das Aulas Lecionadas

2.1. Preâmbulo às aulas lecionadas: Uma Viagem pela História - do Egípto ao Marquês de Pombal

A nossa viagem começa com as civilizações da Antiguidade e pelos seus contributos para a sociedade atual, começando por abordar na época Pré-clássica a Civilização Egípcia. Aqui salientar a importância da presença dos rios para o desenvolvimento das primeiras civilizações, neste caso em concreto o Rio Nilo e a sua importância para o desenvolvimento da Civilização Egípcia, sendo o principal promotor do seu desenvolvimento, garante da sua subsistência, guia das suas atividades e venerado como um Deus. Outro ponto a destacar da Civilização Egípcia era a sua organização social. Podemos dizer que a sociedade egípcia estava organizada em estratos definidos com base na função desempenhada, no nascimento, na riqueza e no poder que detinham, sendo uma sociedade hierarquizada, estando no topo da hierarquia o Faraó. O Faraó era o governador de todo o Egípto, possuidor de um poder absoluto e sacralizado, era considerado um deus vivo e descendente dos deuses. Relativamente à religião os egípcios eram politeístas e acreditavam na vida para além da morte, sendo a crença na imortalidade um ponto de extrema importância quando abordamos a Civilização Egípcia, pois ela constitui-se como um dos princípios orientadores da vida dos egípcios. A noção de morte era encarada como algo inevitável e natural, mas com uma conotação negativa, ou seja, a morte definitiva, que tinha como principais consequências o esquecimento e o desaparecimento permanente, era algo temido pelos egípcios. Independentemente da sua origem social todos aspiravam a derrotar a morte e a não cair no esquecimento. Deste modo era visível na cultura egípcia um esforço para a negar, exaltando a superação da mesma e a consequente imortalidade, visível por exemplo no culto dos mortos e no imaginário do próprio Além.

Seguiu-se uma viagem até à Antiguidade Clássica onde nos debruçamos sobre as civilizações Grega e Romana que trouxeram grande contributos para a nossa sociedade atual. Relativamente a Civilização Grega esta, devido as suas características geográficas favoráveis ao isolamento das suas populações, eram compostas por diferentes cidades-estado, denominadas de *pólis*. A *pólis* era constituída por um território independente com leis, governo e exército próprios, contudo existiam fatores

que eram comuns a todas as *pólis*, mais concretamente a língua, a religião, a cultura, e o sentimento de pertença a um povo, o grego. Um dos grandes contributos desta civilização foi o surgimento de um novo regime político: A Democracia. A Democracia surge em Atenas no século V a.C. fundada por Clístenes e consolidada por Péricles³⁴, era um regime político caracterizado pela participação direta dos cidadãos atenienses no governo da sua *pólis*. O funcionamento da democracia ateniense era garantido pela existência dos seguintes órgãos de poder: a Eclésia, a Bulé, o Helieiu, o Areópago, os Arcontes e os Estrategas. Cada um deles tinha uma função específica que garantia o bom funcionamento da democracia Ateniense. Assim as decisões políticas eram tomadas diretamente pelos cidadãos, sendo os cargos políticos ocupados por eleição ou por sorteio dependente da posição, sendo que apenas os antigos arcontes tinham um cargo vitalício, todos os outros cargos tinham um mandato de tempo limitado com o intuito de evitar os abusos de poder. Contudo este regime político tinha algumas limitações na sua ação, fruto dos valores defendidos na época, nomeadamente que apenas os cidadãos podiam exercer este direito e ainda a limitação da liberdade de expressão. Embora com algumas diferenças este regime político serviu de inspiração para os regimes políticos de várias sociedades do mundo atual. A Civilização Grega também deixou um vasto legado nas áreas da Cultura, Medicina, História, Filosofia, Literatura e Matemática que perduram até à atualidade.

No que diz respeito ao estudo da civilização Romana, este centrou-se na fase do Império, da sua origem e da sua construção. O Império Romano teve o seu início com o término da República Romana e com a vitória do futuro Imperador Augusto sobre os seus adversários. O Império Romano foi um dos mais vastos e poderosos deixando a sua marca no mundo e com destaque em Portugal. Ao longo de vários séculos o povo romano, detentor de um poderoso e extremamente organizado exército munido de diferentes táticas de combate, foi conquistando e construindo o seu Império à volta do Mar Mediterrâneo, o qual denominavam de *Mare Nostrum*. Após a conquista dos povos cabia ao exército assegurar a *pax romana*. Os povos conquistados eram integrados no Império Romano aprendendo a sua cultura, as suas leis, os costumes e a língua num processo denominado de romanização. Contudo salientar que a romanização não ocorreu da mesma forma em toda a extensão do Império, esta foi

³⁴ Péricles criou uma remuneração para que os cidadãos atenienses menos afortunados pudessem participar na vida política, permitindo que todos os cidadãos fizessem parte da vida política.

um processo lento e que variou consoante as regiões conquistadas. A grandeza desta civilização é visível no seu legado à Humanidade, nomeadamente na sua Arquitetura (destacando as suas construções e o urbanismo), no Direito e no Latim (que esteve na origem de diversas Línguas da atualidade, como a Língua Portuguesa).

Avancemos agora no tempo, mais concretamente para um período intitulado Antigo Regime. Um período de grandes desenvolvimentos, caracterizado pelo absolutismo dos reis, o mercantilismo, pela manutenção de uma sociedade de ordens e sem esquecer pela arte e mentalidade barroca. Neste período existe uma figura que se destaca, o Rei Luís XIV de França. As suas ações e a sua corte são o espelho do pensamento deste período da história, constituindo-se como o expoente máximo do absolutismo e fonte de inspiração para outros monarcas.

Terminamos a nossa viagem em Portugal com ênfase em dois reinados. Primeiro o reinado de D. João V, o expoente máximo do absolutismo português, um período de grande luxo e de ostentação e depois o reinado de D. José I, período em que o reino enfrentou vários desafios em diferentes áreas e no qual se destaca a ação na sua superação de uma figura incontornável da história de Portugal, Sebastião José de Carvalho e Melo, mais conhecido por Marquês de Pombal.

Após esta breve síntese dos conteúdos abordados ao longo das aulas lecionadas segue-se a descrição e reflexão sobre as mesmas.

2.2. As aulas lecionadas de IPPI

2.2.1. Aula dia 25 de fevereiro de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 25 de fevereiro de 2022 com a duração de 90 minutos (min) das 8h15 às 9h45

Turma: 7º C

Lições: 14 e 15

Sumário: A organização económica, social e política: o caso egípcio. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual.

Descrição da Aula: A aula começou com os alunos a colocarem os seus telemóveis na bancada e a sentarem-se nos respetivos lugares. Em seguida procedeu-se à redação do sumário da aula, para o qual foi necessário reforçar a necessidade da abertura do caderno diário. Após numa primeira fase com o auxílio do quadro foi feito um *brainstorming* com os alunos sobre as ideias dos mesmos sobre a civilização egípcia, apontando as mesmas no quadro, sendo que os alunos referiram por exemplo: “as pirâmides”, “as múmias”, “os faraós”, “o Nilo”, “a Esfinge”. Algumas destas ideias foram sendo mobilizadas no decorrer da aula intercalando as mesmas com os conceitos a abordar. Partindo das ideias dos alunos comecei a nossa viagem pela civilização egípcia começando por caracterizar o seu espaço e tempo. Comecei por perguntar à turma “onde se localiza o Egipto?” ao qual os alunos responderam que ficava em Africa. Ao caracterizar o espaço do antigo Egipto foram analisados em conjunto com os alunos os mapas do mesmo.

No momento seguinte foram caracterizadas de forma breve as dinastias e os faraós do Antigo Egipto com recurso ao diapositivo 4 do Ppt., antes de apresentar o diapositivo perguntei aos alunos se existia algum faraó que conhecessem, sendo que deram exemplos como Ramsés II, Cleópatra e Tutankhamon. Em seguida foi analisada a fauna e a flora do antigo Egipto solicitando mais uma vez a participação dos alunos relacionado as características do terreno com a sua fauna e flora, salientando por exemplo a importância do papiro para a civilização egípcia. Um aspeto que os alunos acharam bastante interessante era o facto de os egípcios já produziam cerveja. Uma das perguntas que coloquei foi “como se chama o rio que atravessa o Egipto?” sendo que os alunos responderam o Nilo. Nesta fase em conjunto com os alunos fez-se a relação da importância da proximidade das primeiras civilizações aos rios.

Após esta primeira fase seguiu-se a caracterização da organização económica da sociedade egípcia, destacando a importância do rio Nilo para a mesma, neste sentido seleccionei um aluno para ler o excerto presente no manual na página 34 intitulado “*F2 a Importância do Rio Nilo*” (Vide Figura 13), sendo feita uma análise do seu conteúdo e esclarecimento das palavras que não conhecessem. Esta análise foi depois complementada com a análise da “*F3 Esquema de desenvolvimento das cheias do Rio*”

Nilo” da página 34 do manual (Vide Figura 13) e com o apoio dos diapositivos 6 e 7 do Ppt.

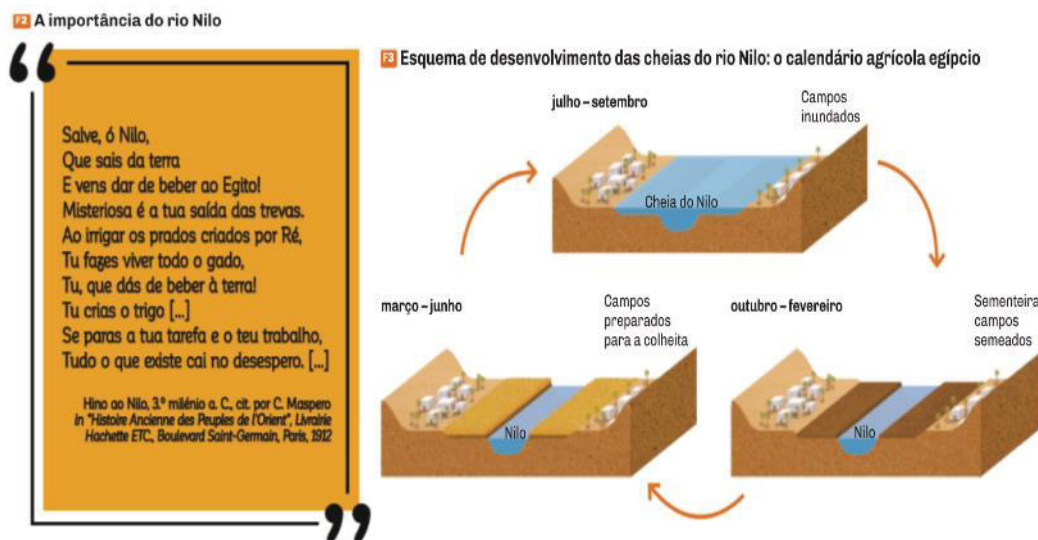


Figura 13 Documentos do manual “F2 a Importância do Rio Nilo” e “F3 Esquema de desenvolvimento das cheias do Rio Nilo” Fonte: Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). Vamos à História 7. Maia: Porto Editora p. 34

Em seguida procedeu-se em conjunto com os alunos à observação e análise da iconografia (Vide Figura 14) presente no diapositivo 8 do Ppt. referente às principais atividades económicas da sociedade do Antigo Egipto. Neste sentido os alunos identificaram oralmente as atividades presentes na iconografia, como por exemplo a agricultura, a pesca, o artesanato e a pecuária.



Figura 14 Iconografia em análise no diapositivo 8

Depois desta análise foi realizada uma breve síntese da economia egípcia com recurso ao mapa conceptual presente no diapositivo 10 do Ppt. Em seguida foram visualizados os filmes da Escola Virtual “*Civilização dos Grandes Rios: Egípcia*” e “*As Atividades Económicas no Egipto*” como forma de síntese e consolidação de ideias. Após este momento foi realizado um *Quiz* com oito perguntas (Vide Figura 15) sobre a localização e organização económica da civilização egípcia, sendo que para responder os alunos levantavam a mão e eu seleccionava um aluno diferente para responder a cada pergunta, após a resposta do aluno validava se a turma concordava ou se existia alguém que discordava da resposta.

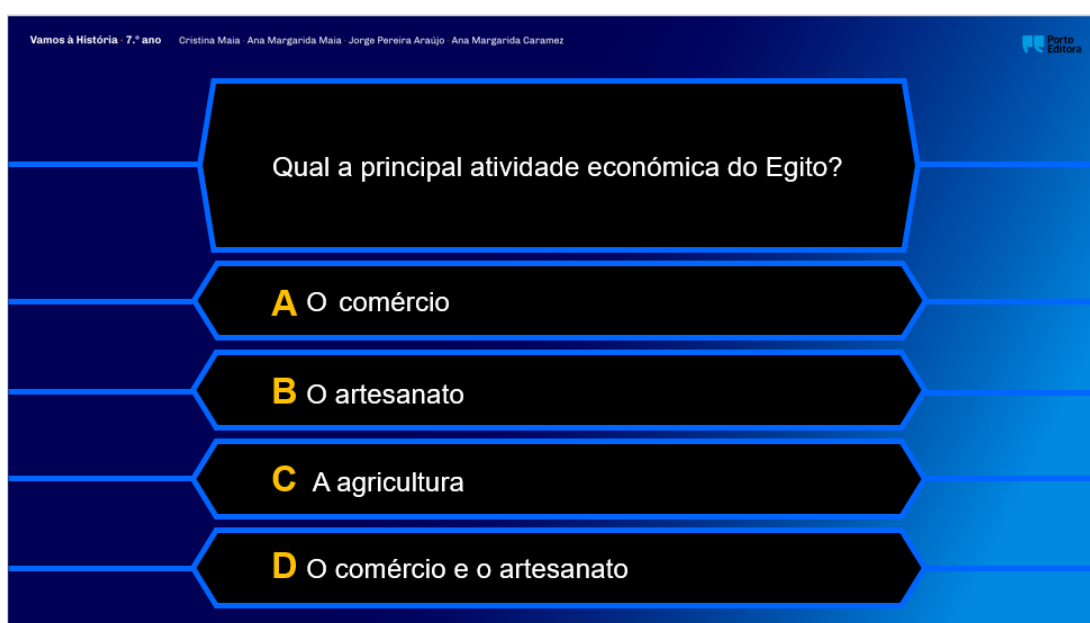


Figura 15 Exemplo de pergunta do Quiz sobre a localização e a economia da Civilização Egípcia aplicado nesta aula Fonte: Escola Virtual

Na segunda parte da aula foi analisada a sociedade egípcia. Numa primeira fase questionei os alunos “Como era a Sociedade Egípcia?” “Acham que é igual na atualidade?”, “O que acham que era diferente?”. Os alunos começaram por mencionar que era uma sociedade diferente da atualidade o facto que havia escravos, que “não tinham todos o mesmo poder” e que quem mandava era o faraó. De seguida expliquei que era uma sociedade Estratificada e Hierarquizada explicitando o que significava cada conceito. Após foram analisados diferentes esquemas de pirâmides sociais do Antigo Egipto. Com recurso ao Ppt., mais concretamente dos diapositivos 50 a 57 (Vide Figuras 16 e 17), foi realizada a análise da sociedade egípcia e as características

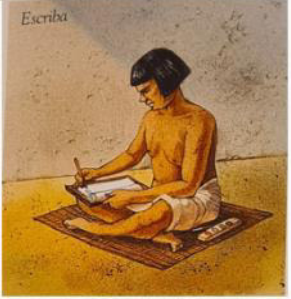
dos seus intervenientes fazendo um jogo que se realizaria da seguinte forma: um aluno³⁵ tendo em conta o diapositivo projetado que corresponderia a um membro da sociedade teriam de responder à seguinte afirmação: *Como seria viver na sociedade egípcia se eu fosse....* Este processo foi feito selecionado um aluno para cada membro da sociedade egípcia, com exceção do Faraó que todos queriam ser. Deste modo no diapositivo referente ao faraó a turma leu-o em conjunto, desempenhando todos o papel de Faraó.

O Escriba

Como seria viver na sociedade egípcia se eu fosse...

Um Escriba

- Faço parte do grupo privilegiado da sociedade
- Sou um funcionário
- Sei ler e escrever os Hieróglifos – Domino a escrita
- Sou responsável por realizar os registos e redigir documentos (por exemplo: Leis)
- Domino o cálculo
- Recebo os impostos e mantenho em ordem os registos do tesouro real



Escriba

Figura 16 Diapositivo 53 sobre o Escriba

O Faraó

Como seria viver na sociedade egípcia se eu fosse...

O Faraó:

- Sou o governador dos egípcios
- Sou eu quem conduz os destinos de todo o Egipto, a minha palavra é a lei, tenho o poder absoluto
- Sou um deus vivo descendente de Hórus
- Sou o juiz supremo
- Sou o chefe do exército
- Sou o sumo-sacerdote

• Uso vários símbolos de poder: Barba divina, um Cetro, um Chicote e uma Coroa especial




Figura 17 Diapositivo 57 sobre o Faraó

³⁵ Os alunos quando queriam representar a personagem levantavam a mão, sendo selecionado um deles para participar na atividade.

Seguidamente procedeu-se à análise da iconografia do sarcófago do faraó Tutankhamon destacando a presença e significado dos símbolos faraónicos com recurso aos diapositivos 58 e 59 do Ppt. Solicitei a um aluno que lesse o documento “F4 o poder e o estatuto do faraó” da página 39 do manual (Vide Figura 18) tendo depois realizado a sua análise.

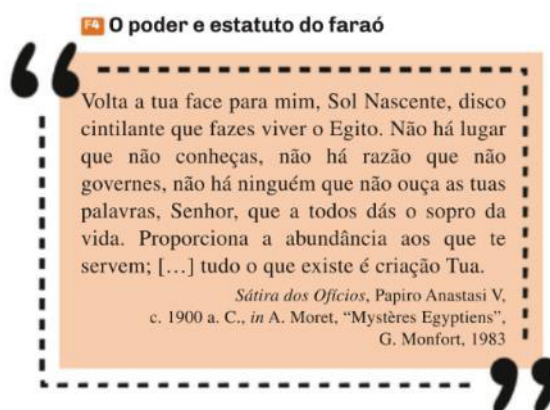


Figura 18 Documento do manual “F4 o poder e o estatuto do faraó” Fonte: Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Carames, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia: Porto Editora p. 39

Após a análise da iconografia real retomei as dinastias faraónicas e os seus governadores recordando alguns dos nomes identificados pelos alunos no início da aula localizando-os no espaço-tempo e dando-lhes outros exemplos de faraós que marcaram o Antigo Egito. Quando estávamos a abordar as dinastias e os faraós existiu um momento que não constava na planificação que foi o de mostrar aos alunos um excerto *The Pharaohs Golden Parade* que ocorreu no dia 3 abril de 2021 e que consistiu na transladação de 22 múmias reais do Museu Egípcio do Cairo para o Museu Nacional da Civilização Egípcia. Com esta intervenção foi possível para os alunos compreenderem a importância que os faraós tiveram na civilização egípcia e que ainda perdura na atualidade, servindo este momento de ponte para a matéria da aula seguinte. Em seguida como forma de síntese da matéria dada os alunos visualizaram um filme da Escola Virtual intitulado “*Civilização Egípcia: organização social e política*”.

Após este momento foi realizado um novo *Quiz* com oito perguntas sobre a sociedade egípcia, sendo que para responder os alunos levantavam a mão e eu selecionava um aluno diferente para responder a cada pergunta, após a resposta do aluno validava se a turma concordava ou se existia alguém que discordava da resposta. Em seguida foi realizada uma síntese da sociedade egípcia e dos poderes do faraó com recurso a dois mapas conceituais presentes no Ppt. nos diapositivos 97 e 98 recordando em conjunto com os alunos as ideias-chave sobre a sociedade egípcia e os poderes do faraó (Vide Figura 19).

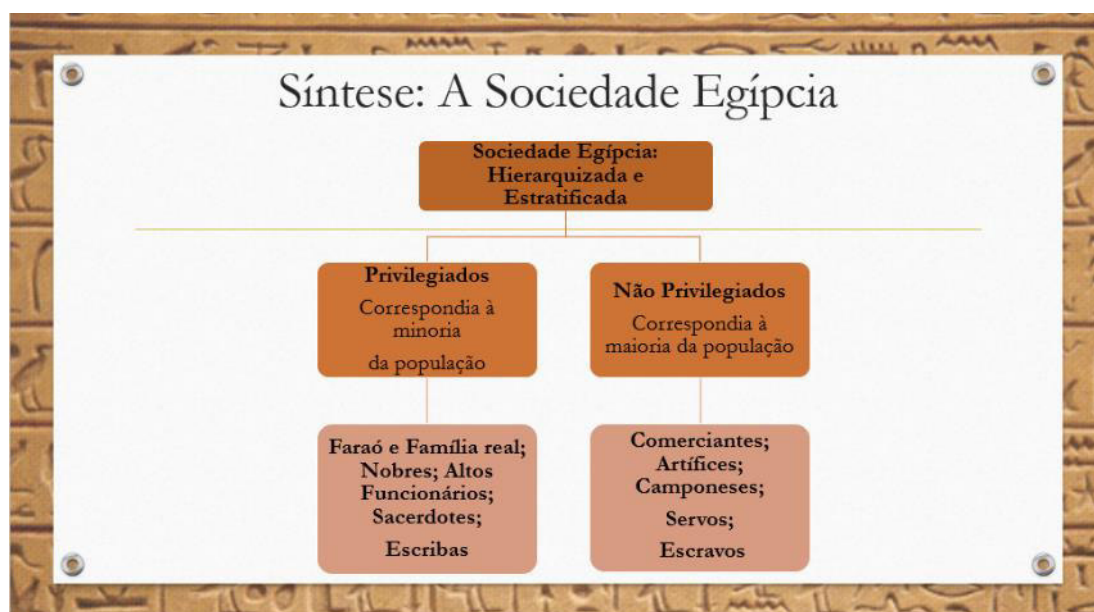


Figura 19 Diapositivo 97 com esquema síntese sobre as características da Sociedade Egípcia

No final da aula foi solicitado que os alunos respondessem às perguntas das páginas 34 e 36 do manual como trabalho para casa (TPC).

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos durante a aula foram sendo participativos, participando na sua maioria de forma ordeira e quando solicitado. Contudo muitas vezes tinham conversas paralelas entre eles embora fossem sobre os assuntos lecionados em sala de aula sendo necessário chamá-los à atenção. No final da aula os alunos estavam cada vez mais irrequietos sendo mais difícil de controlar o ritmo da aula.

Momento de reflexão: Esta foi a primeira vez que lecionei uma aula de História sendo uma experiência diferente, podemos dizer que foi a primeira vez que senti realmente

o que era estar “do outro lado da secretária”. Embora já tivesse dado formação no contexto laboral é uma experiência e realidade completamente diferente estar frente-a-frente com os alunos considerando que têm uma idade diferente. Neste ponto destacar o apoio que foi dado pela Professora Cooperante e as palavras que me disse antes de começar “não te esqueças que estarei sempre ao teu lado para te ajudar por isso tranquila” e o apoio que deu na fase de preparação da aula. O facto de saber que a tinha ao meu lado constitui-se como um fator tranquilizante, como uma “rede de apoio” que estava ali para me apoiar. No início tinha uma voz trémula, mas com o decorrer da aula comecei a ficar mais confortável e confiante mudando o tom de voz.

No decorrer da aula procurei interagir com os alunos incentivando-os a participar na aula, fazendo perguntas, recuperando ideias anteriores e convidando-os a participar nos *Quizzes* e nas atividades propostas (análise de fontes, leitura dos diapositivos do Ppt.). O *Quiz* funcionou como forma de dinamizar a aula tornando-a mais atrativa para os alunos, sendo uma atividade bem recebida e que os alunos realizaram com entusiasmo, sendo simultaneamente uma atividade que me permitia ter algum *feedback* sobre a perceção dos alunos sobre a matéria lecionada. Com a atividade *Como seria viver na sociedade egípcia se eu fosse...* procurei de uma forma mais divertida e interativa explicar aos alunos as funções dos diferentes membros da sociedade fazendo uma espécie de *role play* onde os alunos interpretaram diferentes personagens tentando imaginar como era viver naquela sociedade tendo em consideração a sua posição social. Aquando a abordagem das dinastias e dos faraós, embora não estivesse na planificação mas ainda existindo tempo para o fazer, lembrei-me de mostrar com o intuito de consolidar a matéria e de demonstrar a sua importância na atualidade, a trasladação das múmias reais, que incluía o desfile das mesmas, do velho Museu Egípcio para o novo Museu Nacional da Civilização Egípcia, ocorrida no Egito recentemente.

Relativamente a presente aula a professora fez algumas sugestões de melhoria que tentei levar em consideração nas aulas seguintes tais como no início da aula indicar aos alunos as páginas do manual que vamos utilizar, relativamente à análise da “*F4 o poder e o estatuto do faraó*” foi realizada de forma muito rápida dando pouco tempo aos alunos de acompanhar, esta deveria ter sido semelhante a análise da “*F2 a Importância do Rio Nilo*” onde dei tempo aos alunos de analisar e de ver as palavras que considerem difíceis. Estes foram aspetos que vou ter em consideração no futuro

considerando que os alunos têm o seu próprio ritmo de aprendizagem e que o planeamento das aulas e a gestão do tempo durante as mesmas deve ter em consideração esse facto.

2.2.2. Aula dia 2 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 2 de março de 2022 com a duração de 45 min das 9h às 9h45

Turma: 7º C

Lição: 16

Sumário: Correção do TPC da aula anterior. A Religião dos egípcios: as suas crenças, costumes e cultos. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual.

Descrição da aula: A aula tem início com os alunos a colocarem os telemóveis na bancada e com a redação do sumário. Em seguida foi realizada a correção do trabalho de casa, começando pela verificação do mesmo, perguntando aos alunos um a um se o tinham realizado. Dos alunos presentes apenas três não tinham realizado o trabalho de casa na totalidade e existiu um aluno que apenas fez metade. Após este momento iniciou-se uma nova temática: a religião no Antigo Egipto. Inicialmente foi feita uma recuperação de conceitos dados na aula anterior perguntando aos alunos para além dos Deuses que outras figuras eram consideradas divinas e adoradas pelos antigos egípcios os alunos responderam: os Faraós e o Nilo.

Em seguida foi caracterizada a religião egípcia como sendo politeísta e antropomórfica explicando aos alunos o significado destes conceitos. Neste momento uma aluna perguntou “se os deuses eram antropomórficos porque o Nilo era considerado um deus?” ao que lhe respondi que “o Nilo era a fonte de vida para os egípcios, sendo o responsável pela gestão das suas atividades sem o qual eles não conseguiriam sobreviver” recordando os conceitos dados na aula anterior e que por isso tinha um estatuto próprio.

Após com recurso ao Ppt., diapositivos 3 a 7 foram explorados os principais deuses egípcios e analisada a sua iconografia. Para isso foi solicitado a participação de um aluno por diapositivo onde este lia o que estava descrito sobre a divindade e em conjunto analisávamos a iconografia típica de cada um (Vide Figura 20).

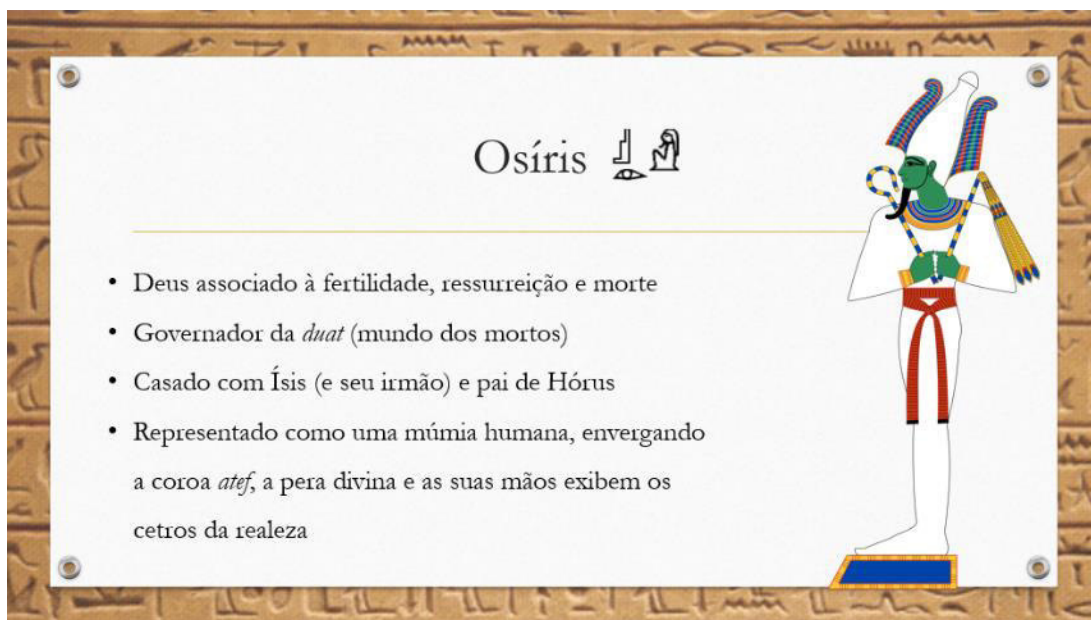


Figura 20 Diapositivo 4 sobre o Deus Osiris

No final da apresentação dos deuses, contei aos alunos sobre a forma de uma “história de encantar” o Mito de Osiris. De seguida em conjunto analisamos a iconografia alusiva ao Julgamento dos Mortos presente no diapositivo 8 do Ppt. (Vide Figura 21). Numa primeira fase aproveitei para explicitar que Hunefer tinha sido um escriba, servindo este momento para questionar um aluno sobre o que era um escriba e quais as funções do mesmo na sociedade. Em seguida realizei a análise do papiro localizando os seus diferentes intervenientes e as diferentes etapas que o defunto passa durante o mesmo fazendo o paralelismo com o Mito de Osiris.



Figura 21 Diapositivo 8 Papiro do "livro dos mortos" de Hunefer

Neste sentido abordei o processo de mumificação uma vez que este era essencial para a crença na vida para além da morte. Para isso realizei a análise do processo de mumificação com recurso à “F5 Reconstituição idealizada de uma mumificação do Antigo Egipto” presente na página 46 do manual (Vide Figura 22) e com exemplo de múmias expostas em museus na atualidade com recurso ao diapositivo 9 do Ppt.



Figura 22 Documento do manual “F5 Reconstituição idealizada de uma mumificação do Antigo Egipto”
 Fonte: Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). Vamos à História 7. Maia: Porto Editora p. 46

Nestas temáticas do Julgamento dos Mortos e da mumificação os alunos demonstraram particular interesse fazendo várias perguntas sobre os mesmos por exemplo “como retiravam o cérebro do morto? Como é que conseguiam que este saísse pelo nariz?”; “os egípcios acreditavam na imortalidade?”, “como é que eles sabiam que era assim que acontecia”; “que materiais utilizavam no processo de mumificação?”, “o que acontecia com os olhos?”, “o Livro dos Mortos era mesmo um livro para os mortos?”, entre outras. No meio desta partilha de conhecimento com os alunos toca para o intervalo. Neste sentido finalizo a aula colocando-me à sua disposição para o esclarecimento de dúvidas ou se quisessem orientações para aprofundarem o tema.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos embora participativos na aula tiveram momentos em que estavam mais irrequietos. Esta foi uma temática pela qual os alunos demonstraram particular interesse fazendo diversas perguntas sobre a temática. Os alunos contribuíram para a dinâmica da sala de aula participando de forma ativa nas atividades sempre que solicitado. Os alunos foram capazes de mobilizar os conceitos trabalhados na aula anterior transpondo-os para a atual e sendo capazes de os relacionar entre si

Momento de reflexão: Um aspeto a destacar foi a forma como abordei o Mito de Osíris, ao contá-lo como se fosse uma história de encantar e fazendo uma espécie de teatro permitiu captar a atenção dos alunos tornando a aula mais dinâmica, tendo em consideração a faixa etária dos alunos. Ao utilizarmos um discurso mais dinâmico, dramático e com algum humor integrando os conteúdos do ensino permite uma aprendizagem mais facilitada e procura despertar o interesse e o envolvimento dos alunos na temática ao ponto de na maioria das vezes este ter a percepção de que o tempo “passa mais depressa” e que até “apetece lá ficar mais tempo” (Amado et al, 2009), como aconteceu nesta aula onde os alunos demonstraram um grande entusiasmo pelas temáticas abordadas querendo continuar a aula no intervalo.

Os alunos demonstraram muito interesse nesta temática participando de forma ativa na aula fazendo perguntas pertinentes. Isto fez com que a aula tivesse uma dinâmica diferente fluindo de uma forma mais dinâmica, mais participativa e mais interventiva por parte dos alunos, sendo a aula desenvolvida através desta interação entre professor-aluno o que criou um ambiente promotor da aprendizagem. Embora

não tenha conseguido fazer tudo o que tinha planeado para esta aula, a visualização do filme síntese e o *Quiz*, senti que foi uma aula produtiva e que foi ao encontro das necessidades dos alunos, sendo que se não tivesse tocado para o final da aula e se houvesse mais tempo teríamos continuado a debater a temática, pois mesmo em tempo de intervalo os alunos queriam continuar. Assim embora exista uma planificação muitas vezes o fluir da aula pode conduzir o professor a adotar uma estratégia diferente e a ir de encontro às necessidades dos seus alunos naquele momento em contexto de sala de aula. Neste sentido a capacidade de adaptação do professor às necessidades dos alunos é fundamental destacando que para tal o professor de História tem de ser capaz de dominar a matéria que está a lecionar e ter ainda mais conhecimentos para além do programa permitindo-lhe atuar como um guia para os seus alunos. Sem conhecer verdadeiramente a História não conseguimos ser bons professores de História para os nossos alunos.

2.2.3. Aula dia 15 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 15 de março de 2022 com a duração de 90 min das 9h50-11h20. Cerca de 10 a 15 min da aula constituem-se como tempo de intervalo para a turma³⁶.

Turma: 7º C

Lições: 22 e 23

Sumário: A Grécia Antiga: cronologia e localização. Atenas do século V a. C.: economia e sociedade. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Caderno de Atividades, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual.

Descrição da aula: Após o tempo de intervalo estabelecido os alunos regressam à sala de aula. Começam por colocar os telemóveis na bancada, mas demoram muito tempo a sentar-se sendo necessário chamá-los a atenção e solicitar mais do que uma vez que

³⁶ Neste ponto referir que durante a realização de IPPI ainda vigoravam algumas regras relativamente à pandemia Covid 19. Assim sendo na ESQM os alunos tinham um intervalo após as 9h45, que incluía a ida ao recreio supervisionado pelos professores, com o intuito de serem cumpridas as normas sanitárias em vigor. O intervalo durava cerca de 15 minutos e ocupava a parte inicial da aula, no caso de História de todas as aulas lecionadas à terça-feira.

abram os cadernos diários. Em seguida com o auxílio do quadro fiz em conjunto com os alunos o *brainstorming* sobre o que eles conheciam sobre a Grécia Antiga sendo que eles disseram por exemplo: “os Jogos Olímpicos”, “Heróis como Hércules”, “o Pártenon”. Tal como aconteceu com a Civilização Egípcia um primeiro passo foi a localização espaço temporal da Civilização Grega assim em conjunto com os alunos foi realizada a análise dos mapas presentes na página 59 do manual e no diapositivo 2 do Ppt.

No momento seguinte perguntei aos alunos se as características do terreno da Grécia eram semelhantes às do Egito antigo a qual eles responderam que não e exemplificando que “o Egito era um deserto e a Grécia tinha paisagens mais verdes”, após esta troca de ideias observamos a imagem do diapositivo 3 do Ppt. e a imagem da “*FI Relevo característico da Grécia*” página 58 do manual que exemplificam as características do terreno da Grécia que vão ser fundamentais para o desenvolvimento daquela civilização. Depois da localização espacial seguiu-se a localização temporal da Civilização Grega na Antiguidade Clássica com recurso a um friso cronológico presente no diapositivo 4 do Ppt. destacando o século V a.C. que iria ser a época alvo de estudo. Seguidamente analisámos a Expansão grega no Mediterrâneo com recurso ao mapa presente no diapositivo 5 do Ppt. e exposição dos motivos que conduziram a essa expansão. Recorrendo ao diapositivo seguinte (Vide Figura 23) através de um esquema expliquei a problemática das Cidades-estado: as suas características, o que as diferenciava e o que as unia.

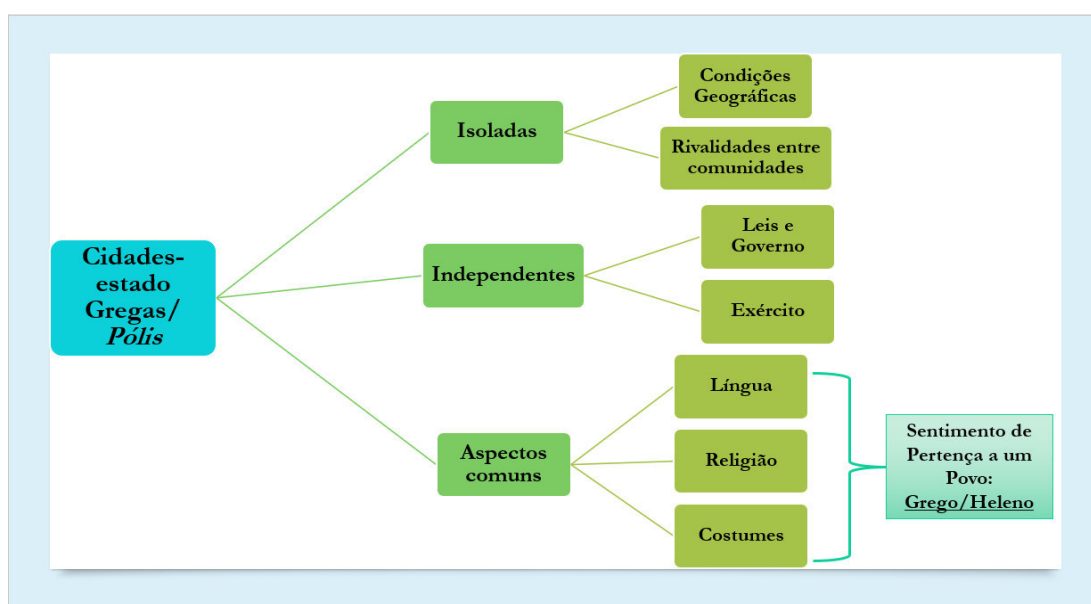


Figura 23 Diapositivo 6 sobre as Cidade-estado

Ao abordar as Cidades-estado perguntei aos alunos se conheciam alguma e como resposta à minha pergunta deram o exemplo de Atenas e Esparta. Neste sentido salientei que o nosso estudo se iria centrar na cidade-estado de Atenas. Nesse momento perguntei também se alguém conhecia a lenda da formação da cidade de Atenas, os alunos responderam que não, mas se eu poderia contar. No momento seguinte comecei a narrar como a deusa Atena se tornou patrona de Atenas oferecendo uma oliveira aos seus habitantes que a escolheram em vez da fonte de água oferecida por Poseidon. Em seguida, em conjunto com os alunos, foi feita a observação e análise de como eram organizadas as *pólis* gregas com recurso ao diapositivo 7 do Ppt. e da “F2 Reconstituição idealizada da cidade-estado grega ou *pólis*” da página 58 do manual. Esta parte da aula terminou com o preenchimento do caderno de atividades da página 36 do exercício “IV Esquema da lição”. Após o preenchimento fizemos a correção em conjunto tendo escolhido um aluno para responder como tinha resolvido o exercício.

Como forma de introdução ao tema da economia e da sociedade ateniense visualizamos um vídeo da Escola Virtual intitulado “*Já te explico! Lição 12: Organização económica e social ateniense*”. Após a visualização do filme em primeiro lugar perguntei aos alunos o que dizia o vídeo sobre a economia ateniense quais as suas características. Seguidamente analisámos os documentos “F1 a economia ateniense”, lido por um aluno, e “F2 Reconstituição idealizada da *ágora* de Atenas” da página 60 do manual relacionando-as com as características apresentadas no filme visualizado previamente. Realizei depois uma síntese da economia ateniense com recurso ao diapositivo 9 do Ppt. e com a colaboração dos alunos interligando com a matéria dada anteriormente na aula (as características do terreno e da expansão do mundo grego).

Depois começamos a temática da sociedade ateniense a qual em cada diapositivo selecionei um aluno dizendo “imagina que eras um cidadão como seria?” e o aluno lia o diapositivo e as características daquele membro da sociedade, semelhante à estratégia adotada para a sociedade egípcia. E assim foi para os outros membros da sociedade repetindo a pergunta para os diferentes membros da sociedade ateniense presentes nos diapositivos do Ppt. (Vide Figuras 24 e 25). Neste ponto fez-se no final uma breve comparação entre as principais diferenças entre a sociedade ateniense e espartana.

Aqui destacar duas intervenções dos alunos a primeira relativamente ao facto das mulheres não terem direitos, neste momento recordar que a História tem de ter um olhar objetivo e adequado à época em questão, ou seja, não podemos comparar as mulheres do contexto atual com as mulheres da antiguidade grega que se regia por outros costumes e valores, reforçando a ideia que o estudo da História está intimamente ligado a vários fatores, circunscrita a um espaço e um tempo com características próprias. A outra relativamente aos escravos onde um aluno questionou se “os escravos eram todos de raça negra? Uma vez que nos livros eram representados dessa forma” neste sentido foi importante desmistificar essa ideia salientando que os escravos eram na sua maioria prisioneiros de guerra, não interessando a sua raça e de destacar que a representação utilizada no Ppt. no diapositivo 13 (Vide Figura 25) por exemplo era um escravo de raça caucasiana. Ainda sobre os escravos a visão de que estes eram propriedade chocou os alunos e aí recordar mais uma vez que não podemos olhar para o que se passou no passado com os olhos do presente, ou seja, não podemos olhar e estudar neste caso para a sociedade grega com os valores e noções do que é ser humano e cidadão na atualidade. Quando o aluno colocou esta questão existiram alguns colegas que se riram do mesmo aí foi necessário reforçar a ideia que todas as dúvidas são pertinentes e que ninguém deveria ter vergonha ou medo de expor as suas dúvidas, sendo que os colegas não o deveriam ridicularizar.



Sociedade: As Mulheres

- Livres ou não, **não tinham direitos**
- **Não** participavam na política
- Deviam **obediência** a uma **figura masculina**
- Dedicavam-se aos **trabalhos domésticos**
- **Gerar filhos varões**
- Espaço da casa - **Gineceu**

Figura 24 Diapositivo 11 sobre as Mulheres na Sociedade Ateniense

The slide is titled "Sociedade: Escravos". On the left, there is an illustration of a man, likely a slave, wearing a headband and a loincloth, carrying a basket on his back. The illustration is labeled "Os escravos". To the right of the illustration is a list of characteristics of slaves in ancient Athens:

- Não eram livres
- Eram Prisioneiros de guerra, pessoas raptadas por piratas ou condenadas
- Eram **propriedade**
- Realizavam os **trabalhos mais duros**
- Grupo social mais numeroso

Figura 25 Diapositivo 13 sobre os Escravos na Sociedade Ateniense

Em seguida dei um tempo para o preenchimento no caderno de atividades da página 37 pergunta 3 do “*I o que dizem as fontes*” e “*IV Esquema da lição*” da página 39 e após selecionei os alunos para realizarem a correção da mesma.

No momento seguinte realizei uma síntese da sociedade ateniense com recurso ao diapositivo 14 do Ppt. e entreguei uma ficha elaborada por mim e intitulada “Vamos Recordar: Sociedade Egípcia vs Grega” dando tempo aos alunos para a realizar. Após esse momento foi realizada em conjunto com os alunos a correção da mesma e a projeção da síntese comparativa das duas civilizações com recurso ao diapositivo 15 do Ppt. (Vide Figura 26)³⁷. Como ainda faltava para terminar a aula realizamos, embora não estivesse na planificação, o Minijogo da Sociedade Grega que se constituía num *Quiz*³⁸ de sete perguntas proveniente de um dos recursos disponíveis na Escola Virtual (Vide Figura 27). Neste sentido selecionava um aluno para ler e esse mesmo aluno respondia à questão. A aula terminou comigo a perguntar se alguém tinha dúvidas sobre a matéria.

³⁷ No esquema as mulheres referem-se apenas às mulheres dos Cidadãos.

³⁸ Este *Quiz*³⁸ combinava a estrutura típica de uma *Quiz* com um jogo de adivinha “quem sou eu”, no qual era apresentada uma frase sobre um membro da sociedade e os alunos teriam de selecionar a opção correta.

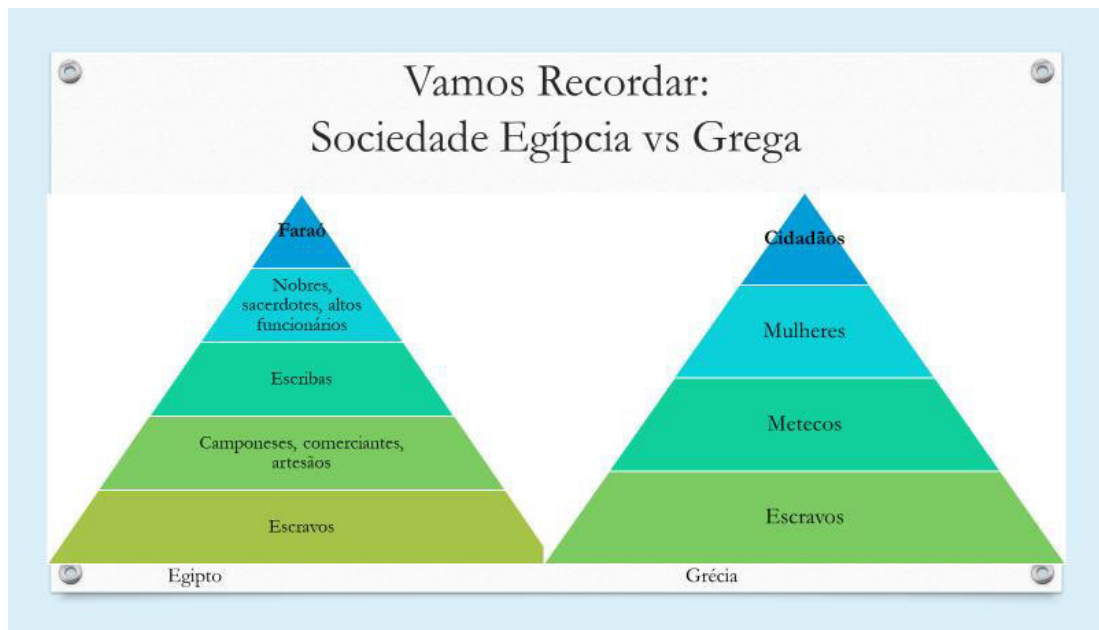


Figura 26 Diapositivo 15 “Vamos recordar: Sociedade Egípcia vs Grega”

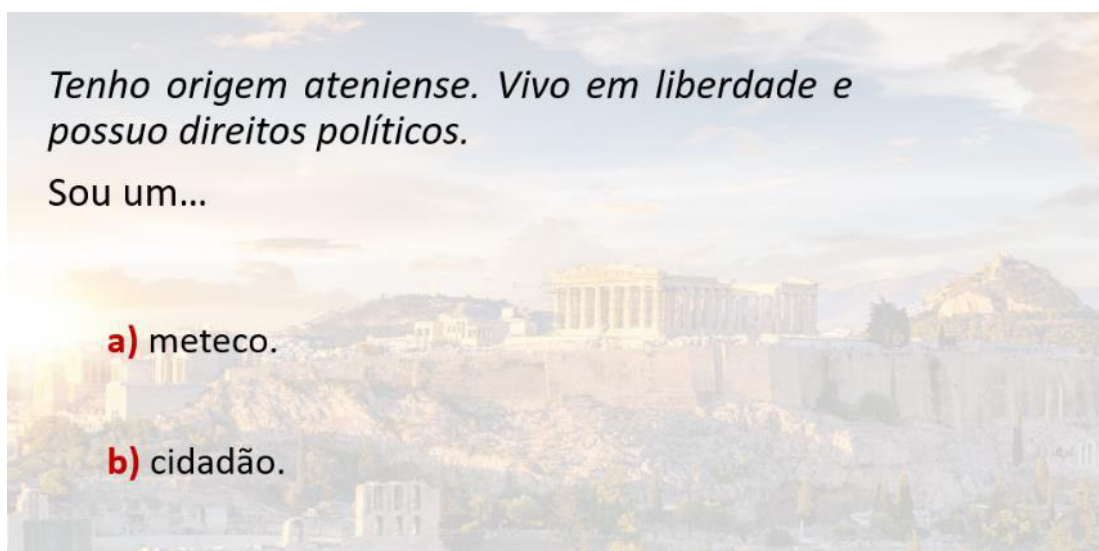


Figura 27 Exemplo de pergunta do Quiz sobre a sociedade ateniense realizado no final da aula Fonte: Escola Virtual

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Quando regressam à sala de aula após o intervalo os alunos demoram algum tempo até se sentarem, a conseguirem acalmar e consequentemente a concentrarem-se na aula. Isto é visível por exemplo pelo facto de ter de repetir o sumário algumas vezes para os alunos que não estavam tão atentos. Durante a aula existiu a necessidade de chamar a atenção a alguns alunos que estavam a ter conversas paralelas sobre variados assuntos. Na presente aula também existiu um momento em que alguns alunos se riram de uma

pergunta que foi feita por um colega, no qual existiu necessidade de reforçar a ideia de que os alunos devem colocar as suas dúvidas e que todas são pertinentes mesmo aquelas que pareçam ser mais parvas. Neste sentido embora na sua maioria a turma se demonstre solidária, por vezes, também tem algumas atitudes de gozo entre eles.

Durante a aula também existiu uma grande participação dos alunos nas atividades propostas em sala de aula e também existiram várias perguntas relacionadas com o tema demonstrando interesse no mesmo. Uma das perguntas colocada por uma aluna demonstrou um grau de maturidade, de atenção ao pormenor e à matéria exposta em sala de aula tendo detetado um erro no manual. Ao confrontar a informação que eu tinha estado a explicar sobre a sociedade ateniense e a informação do diapositivo 14 do Ppt. com a informação que estava apresentada no manual na página 61 a aluna reparou que havia um erro no número de cidadãos face aos metecos estando a informação presente no manual incorreta.

Momento de reflexão: No início da aula existiu um problema com a leitura do Ppt. no computador o que levou que tivesse de adotar uma estratégia diferente neste caso trocar para a versão PDF sabendo que haveria texto que não seria muito visível devido a falta das animações. Este pequeno contratempo coloca-nos a refletir que o professor deve ter sempre um plano de reserva, estando deste modo pronto para lecionar a sua aula. A capacidade de adaptação às situações imprevistas que possam surgir constitui-se como uma competência fundamental para o professor. Outro aspeto que quero destacar é que inconscientemente estava sempre a selecionar os mesmos alunos para participar na aula sendo algo que a Professora Cooperante sugeriu que eu devesse ter em consideração.

Enquanto professores devemos ter em consideração que temos na sala de aula alunos com características muito diferentes e que é nossa função tentar evolver os alunos nas dinâmicas da sala de aula, respeitando as características individuais de cada um, ou seja, enquanto professores devemos ter atenção aos alunos que participam menos e tentar incentivá-los a participar e a envolverem-se nas atividades da sala de aula. Assim um aspeto que irei ter em consideração é tentar encontrar um equilíbrio quando estiver a selecionar os alunos para participar nas atividades. Outro aspeto a considerar é a relação entre os alunos da turma e a forma como esta vai influenciar o ambiente da sala de aula podendo ser promotor ou inibidor da aprendizagem. Neste

sentido quando os colegas da turma estavam a ridicularizar o colega pela dúvida que ele tinha foi necessário intervir fazendo um reparo nesse sentido “Na sala de aula desenvolve-se uma série de intervenções pessoais que o professor deve estar atento para as promover ou orientar” (Proença, 1992, p. 60). Aqui destacar também que enquanto professores devemos ter atenção que quando corrigimos os alunos nunca os devemos rebaixar tal como nos dizem Amado et al (2009 p. 80) “embora o professor nas situações de perturbação deva fazer prevalecer a sua autoridade, tem de o fazer dentro dos parâmetros do respeito pela pessoa do aluno”. A gestão de conflitos é assim uma das competências fundamentais para se ser professor e vai ser determinante para o sucesso ou insucesso da relação pedagógica

Destacar também que ao utilizar a ficha “Vamos Recordar: Sociedade Egípcia vs Grega”, o diapositivo 15 do Ppt. com a solução da mesma, ao apresentar as características do terreno e da economia fazendo perguntas aos alunos comparando a civilização egípcia com a grega, permitiu introduzir elementos novos e ao mesmo tempo consolidar e recapitular elementos já lecionados anteriormente, servindo assim desta forma também como revisão da matéria lecionada.

2.2.4. Aula dia 16 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 16 de março de 2022 com a duração de 45 min das 9h às 9h45

Turma: 7º C

Lição: 24

Sumário: Atenas do século V a. C.: a democracia ateniense. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Caderno de Atividades, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual

Descrição da aula: A aula começou como os alunos a colocarem os telemóveis na bancada, com a abertura dos cadernos diários e a redação do sumário. Realizei a exposição oral das origens da democracia ateniense com recurso ao diapositivo 2 do Ppt. salientando a importância de Clístenes e Péricles para a mesma e do significado da palavra democracia com recurso ao diapositivo 3 do Ppt. (Vide Figura 28).



Figura 28 Diapositivo 3 sobre a palavra Democracia

Em seguida realizei em conjunto com os alunos a análise da fonte presente no diapositivo 4 do Ppt. (Vide Figura 29) relativa à opinião de Péricles sobre o que significava democracia nessa época escrita por Tucídides, fazendo posteriormente uma comparação com a democracia na atualidade, no sentido em que na Grécia antiga era uma democracia direta ao passo que atualmente é uma democracia indireta, esclarecendo as diferenças e as semelhanças entre ambas. Aqui salientei aos alunos embora sejam diferentes foi democracia ateniense que originou e inspirou as democracias atuais. Partindo da fonte expliquei os princípios básicos da democracia.

O nome desse regime é democracia, porque procura satisfazer o maior número de pessoas e não apenas uma minoria. As nossas leis concedem os mesmos direitos a todos os cidadãos [...] Só o valor de cada cidadão conta para a atribuição de distinções e de honras. O mérito vale mais do que a fortuna.

Tucídides, *História da Guerra do Peloponeso*

Figura 29 Fonte em análise no diapositivo 4

Ao explicar os princípios da democracia (Isocracia, Isonomia e Isegoria) utilizei o quadro para os enumerar, uma vez que se constituíam como palavras difíceis de escrever, e em seguida ditei aos alunos a sua definição com um ritmo adequado aos mesmos, perguntando se estavam a conseguir escrever o que estava a dizer. Ao apresentar o princípio da Isegoria perguntei aos alunos se “sabiam como é que os atenienses controlavam o tempo?” e um aluno respondeu “com relógios” aí respondi “que os atenienses utilizavam a Clepsidra que era uma espécie de relógio de água”, em seguida solicitei que abrissem os livros na página e que observassem na “*F3 objetos da democracia ateniense*” um exemplo de uma Clepsidra explicando o seu funcionamento.

No momento seguinte procedi à explicação das instituições da democracia ateniense. Ao explicar as funções de cada órgão governativo da assembleia ateniense recorri a um exemplo muito prático utilizando as filas dos alunos em sala de aula, ou seja, dizia aos alunos que “agora vamos imaginar que esta fila é Bulé e que ela vai elaborar uma lei onde toda a gente vai andar de cor-de-rosa e a do lado são a Eclésia que vai aprovar essa lei, estas duas filas são o poder legislativo. A fila do lado são os arcontes que detêm funções religiosas presidindo ao culto dos deuses e presidem aos tribunais e a fila do lado são os estrategas que são responsáveis por chefiar o exército e a política externa em conjunto eles detêm o poder executivo. A fila da ponta é o Helieu e vai julgar a maioria dos crimes como por exemplo não cumprirem a lei de vestir cor-de-rosa seriam julgados no Helieu por sua vez os outros crimes de índole mais grave (homicídios, atentado contra os deuses e incêndios) eram julgados pela fila do lado que eram os antigos arcontes e que se denominavam de Areópago”. Simultaneamente ia reforçando as funções, a duração do cargo e a forma de eleição das instituições da democracia ateniense com o diapositivo 5 do Ppt. como auxílio (Vide Figura 30).

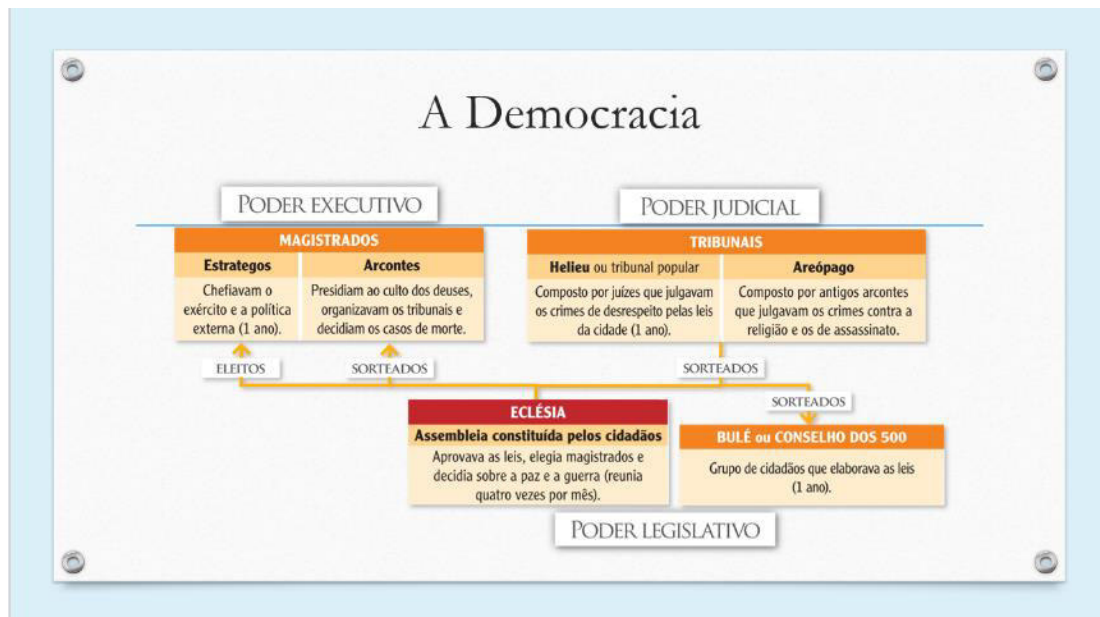


Figura 30 Diapositivo 5 sobre o funcionamento da Democracia Ateniense

Após seguiu-se a análise de uma imagem do Ppt. no diapositivo 6 que representava uma reunião da Eclésia e na qual os alunos poderiam observar por exemplo a Clepsidra que tínhamos mencionado anteriormente, um cidadão a discursar e os outros a ouvir. A partir desta imagem referi que a democracia ateniense tinha limitações e perguntei aos alunos o que faltava na imagem, os alunos levantaram a mão para responder selecionei um aluno e ele respondeu “que eram apenas homens que não estavam as mulheres” e eu respondi “muito bem, e achas que todos os homens faziam parte da Eclésia?” e o aluno respondeu “Não, tal como a professora disse apenas os cidadãos faziam parte”. Neste momento aproveitei para fazer uma breve revisão “e já agora recorda-me quem eram os cidadãos?” ao que o aluno respondeu “homens com mais de 18 anos filhos de pai e mãe ateniense”. Após este momento expliquei oralmente as limitações da democracia ateniense e quando explicava o ostracismo solicitei aos alunos que observassem o exemplo de dois óstracos um presente no diapositivo 7 do Ppt. e o outro presente na página 63 do manual.

No final da aula os alunos visualizam o vídeo “*Já te explico a democracia ateniense*” da Escola Virtual, sendo que após realizei uma síntese sobre a matéria lecionada em aula em conjunto com os alunos recorrendo ao esquema conceptual do diapositivo 9 do Ppt. e ainda realizei em conjunto com os alunos a comparação entre o Egipto e a Grécia mais concretamente dos seus regimes políticos e a quem cabia os

poderes (legislativo, executivo e judicial) primeiro sobre a forma de pergunta-resposta e finalizando com o dispositivo 10 do Ppt. (Vide Figura 31). Como TPC tinham de acabar a atividade “III-Questão-Lição” do Caderno de Atividades página 40³⁹.



Civilização	Egípcia	Grega
Regime Político	Monarquia	Democracia
Poder Legislativo	Faraó	Bulé Eclésia
Poder Executivo	Faraó	Magistrados (Arcontes e Estrategas)
Poder Judicial	Faraó	Helieu Areópago

Figura 31 Diapositivo 10 do power point intitulado Vamos recordar: Egipto vs Grécia

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): No geral os alunos participaram de forma ativa e crítica durante a aula. No decorrer da aula alguns alunos começaram a falar nos partidos atuais, as ideias que defendiam e que eles apoiavam, neste momento tive de intervir recordando que aquele não era o espaço nem o momento para terem discussão de índole política atual, e apelar que cada um é livre de votar de acordo com os seus ideais, sendo que devemos respeitar a opinião de cada uma. Neste sentido ressalvei perante os alunos que enquanto futuros cidadãos independentemente do partido que escolherem votar o que importa é que o façam de forma informada, consciente e que exerçam futuramente o seu direito de voto enquanto cidadãos. No final da aula principalmente nos últimos 5 min os alunos começaram a ficar cada vez mais irrequietos e agitados sendo mais difícil de os acalmar.

³⁹ Esta atividade do caderno de atividades propunha aos alunos o seguinte: “Imagina-te um cidadão ateniense. Elabora um discurso que pronunciaras na Eclésia em que mostres a originalidade da democracia ateniense”.

Quando mencionei que Péricles tinha sido um grande estratega e que tinha participado em importantes batalhas por Atenas, um aluno falou do *God of Wars* que também acontecia algo semelhante, sendo que respondi que o jogo em questão era baseado em mitologia e história neste caso a versão em questão na da Grécia Clássica dai haver personagens semelhantes ao que estávamos a abordar nas aulas. Aí os alunos ficaram surpreendidos por eu conhecer o jogo perguntando se eu jogava tendo eu respondido que já o tinha feito, mas que agora não era o momento de falarmos sobre o jogo sendo necessário colocar um travão e recomeçar a aula.

Momento de reflexão: Ao exemplificar de uma forma mais prática, interativa e simplificada, recorrendo a uma espécie de *role play*, no qual utilizei as diferentes filas de alunos como um órgão governativo e adequando a explicação aos alunos que tinha à minha frente permitiu que eles conseguissem compreender os órgãos governativos da democracia ateniense. Quando abordamos temas como a política temos de ter em consideração que temos alunos com diversas posições e que nós enquanto professores não nos compete fazer propaganda política por determinada política influenciando os alunos a optar pela mesma, mas sim devemos conservar um “olhar de historiador”: objetivo, analítico e crítico. Nunca nos podemos esquecer que os nossos alunos tal como nós têm uma herança cultural sendo influenciados pela mesma e que quando ensinamos História vamos sempre abordar temáticas de carácter mais sensível e passível de discussão podendo existir um conflito de ideias, devendo nós enquanto professores estar cientes que tal pode acontecer e agir em conformidade. Podemos dizer que o contexto da sala de aula é muito imprevisível e que neste sentido durante uma aula podemos não ter todos os dados, mas temos de tomar uma decisão e agir em conformidade tendo de ter a capacidade de dominar o ritmo da sala de aula e as relações nela se estabelecem (Nóvoa, 2017).

Ainda no âmbito da comunicação destacar que quando abordei conceitos mais difíceis de escrever e perceber ao explicar os princípios da democracia (Isocracia, Isonomia e Isegoria) utilizei o quadro para os enumerar, uma vez que se constituíam como palavras difíceis de escrever, e em seguida ditei aos alunos a sua definição explicando o que cada um significava facilitando a sua incorporação e aprendizagem. Neste sentido tal como nos diz Proença (1992) no ensino da História a comunicação é um meio privilegiado, sendo que a disciplina possui um vocabulário próprio e por

vezes difícil de compreender devendo o professor atuar como o decodificador da mensagem.

Quando os alunos falaram do jogo *God of War* uma vez que o conhecia foi facilitador da criação de uma relação pedagógica permitindo a aproximação aos alunos utilizando uma temática extraescola que eles conhecem e gostam em prol da escola e do seu processo de ensino-aprendizagem, embora neste caso reforçando que não era um jogo muito adequado para a sua faixa etária.

2.2.5. Aula dia 18 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 18 de março de 2022 com a duração de 90 min das 8h15 às 9h45

Turma: 7º C

Lições: 25 e 26

Sumário: A arte, a cultura, a religião e o quotidiano da Grécia Antiga. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Caderno de Atividades, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual

Descrição da aula: A aula começou como os alunos a colocarem os telemóveis na bancada, com a abertura dos cadernos diários e a redação do sumário. No início da aula alguns alunos partilharam a sua resposta a atividade proposta na aula anterior do caderno de atividades, na qual teriam de responder ao seguinte: “Imagina-te um cidadão ateniense. Elabora um discurso que pronunciaras na Eclésia em que mostres a originalidade da democracia ateniense”. Após procedi à entrega aos alunos de um resumo elaborado por mim sobre a democracia ateniense.

Ao iniciar o tema da religião grega apareceram no Ppt. duas personagens de um filme da Disney perguntei aos alunos se conheciam quem eram ao que os alunos disseram que eram “o Hércules e a Meg do filme da Disney”, ao que eu respondi afirmativamente que era Hércules mais conhecido pelos gregos por Héracles, após um aluno perguntou se a história do filme era igual à do mito, ao que eu respondi “que era apenas baseada, mas não era igual, que um exemplo do mito de Hércules na Grécia

antiga que incluía a realização dos doze trabalhos” aí um aluno levantou a mão e perguntou “Quais eram os doze trabalhos de Hércules?” em seguida de forma resumida enumerei os doze trabalhos do herói grego. Após este momento pedi a dois alunos que um que fosse a personagem Hércules e o outro a personagem Meg e que à medida que fossem aparecendo os balões no diapositivo 2 do Ppt. com as características e descrição da religião grega fossem lendo o que as personagens diziam (Vide Figura 32).

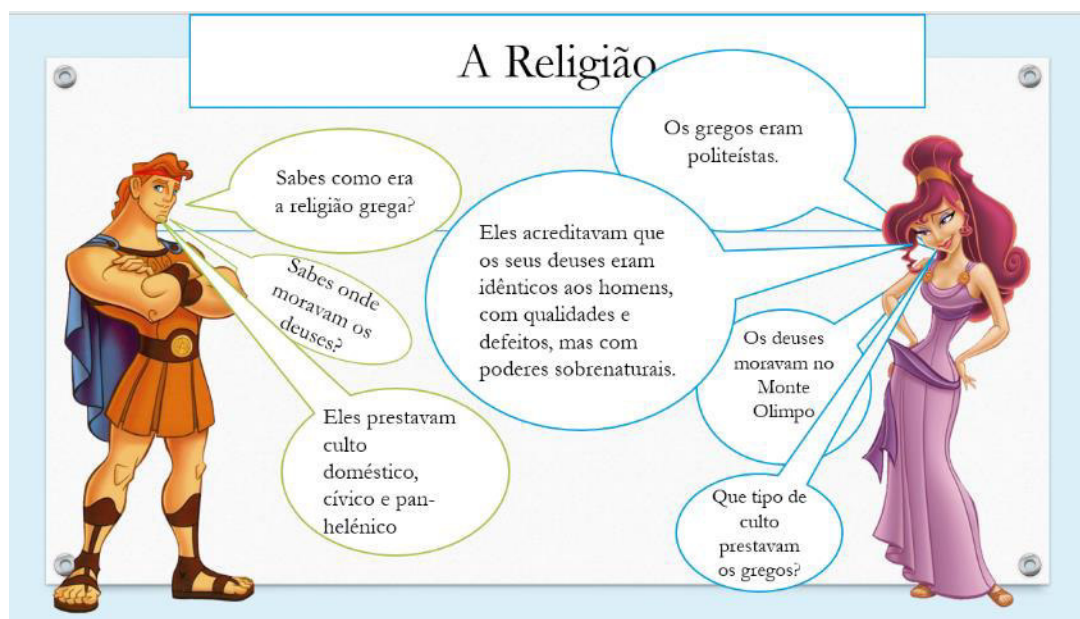


Figura 32 Diapositivo 2 à conversa com Hércules e Meg sobre a Religião da Grécia Antiga (sem animação)

Após este momento com o auxílio do diapositivo 3 observamos as características e as funções dos deuses do monte Olimpo e do deus do submundo com recurso as imagens alusivas ao mesmo presentes no mesmo. Aqui salientei que era importante escreverem o nome dos deuses que eu ia mencionado e das suas funções. No momento seguinte selecionei novamente dois alunos para serem as personagens e para lerem o diálogo entre eles no diapositivo 4, neste caso alusivo aos heróis gregos. Após a enumeração dos heróis perguntei aos alunos se queria escutar a história de algum deles para além de Hércules que já tínhamos falado ao que eles responderam se podia contar de todos, neste sentido de forma resumida contei os mitos associados aos heróis que tinha exemplificado no Ppt. Quando cheguei a Ulisses perguntei se o nome era familiar, ao que um aluno perguntou “se não era aquela personagem do livro que tinham lido no ano anterior que tentava regressar a casa depois da guerra” ao que respondi “que sim, que o livro que tinham lido era baseado na Odisseia um livro de

Homero que contava o regresso após a guerra de Troia a casa do herói grego Ulisses e as peripécias que teve de enfrentar para o fazer”, aqui aproveitei para fazer a ponte com outro herói grego que estava presente no diapositivo Aquiles, a sua história, e a outra obra importante para os gregos a *Ilíada* aproveitando para recuar um pouco e abordar de forma sucinta a guerra de Troia.

No momento seguinte da aula entramos no tema da arte grega, começando por explicitar as características da arte que ficou conhecida como arte clássica. Começamos por explorar a arquitetura grega e as suas diferentes ordens arquitetónicas (jónica, dórica e coríntia) com recurso ao diapositivo 6 do Ppt. que continha exemplos de cada um deles. A medida que analisávamos cada um deles ditei para os alunos escreverem nos seus cadernos diários uma definição para cada um dos estilos arquitetónicos e das suas principais características.

Em seguida realizei análise do slide 7 em conjunto com a análise da “*F1 Pártenon*” da página 64 do manual, após os alunos visualizaram o *gift* da idealização do pártendon no qual ia alternado a visão atual com a reconstituição idealizado de como seria presente no diapositivo 8 do Ppt. Após a arquitetura seguiu-se a abordagem da escultura grega. Numa primeira fase com recurso ao esquema do diapositivo 9 do Ppt. com as características da mesma, na fase seguinte em conjunto com os alunos e tendo por base essas características analisámos os exemplos das esculturas gregas oriundas dos diferentes museus europeus presentes nos diapositivos 10 e 11. Segue-se a temática da pintura com destaque para a cerâmica. Análise da importância da mitologia para a pintura observação das cerâmicas no diapositivo 12 e observação das fontes “*F7 pintura em vaso cerâmica grego*” e “*F8 pintura em taça de cerâmica grega*” da página 67 do manual. A temática da pintura é finalizada com a visualização dos vídeos “*Cerâmicas gregas em exposição*” da RTP ensina e da Escola Virtual “*A pintura grega*” com interrupções para comentar determinados aspetos relevantes dos mesmos.

Terminando o tema da arte dá-se início a um novo: o quotidiano grego. Aqui explora-se com os alunos o tema da educação começando pela análise de uma gravura inserida numa cerâmica, presente no diapositivo 14 do Ppt., alusiva ao sistema educativo grego, sendo a análise realizada em conjunto com os alunos e comparando com alguns aspetos da educação atual. Quando estava neste diapositivo ao enumerar a designação em grego dos “professores” da época os alunos ficaram apreensivos sendo

necessário tranquilizá-los que não era necessário decorar os seus nomes, mas perceber que existiam e quais as suas funções. Ainda neste diapositivo em conjunto com os alunos analisei a frase “mente sã corpo são” e a importância deste pensamento para os gregos. Seguidamente com o auxílio dos diapositivos 15 e 16 do Ppt. realizei uma exposição oral sobre a educação nos homens e nas mulheres na Grécia, acentuando as suas diferenças. Terminamos esta parte com a visualização de um vídeo da Escola Virtual intitulado “*O dia a dia dos habitantes de Atenas do século V a.C.*” sobre o quotidiano dos diferentes membros da sociedade grega de Atenas, durante o qual fui realizando algumas intervenções em momentos-chave.

Em seguida abordamos a temática dos Jogos Olímpicos, tal como a temática da mitologia esta parte da aula despertou o particular interesse dos alunos. Antes de iniciar a temática perguntei aos alunos que evento desportivo de grandes dimensões tinha ocorrido em agosto de 2021 ao que os alunos responderam os Jogos Olímpicos. Em seguida perguntei aos alunos quem podia competir nos Jogos Olímpicos ao que responderam os homens e logo a seguir perguntei como sabiam que eram homens a competir e não mulheres, um aluno que raramente participa levantou a mão e disse “competiam nus” ao que respondi que estava correto fazendo um reforço positivo à sua intervenção. Ao abordar os Jogos Olímpicos solicitei a outro aluno para ler os balões da personagem do Hércules no diapositivo 18 fazendo alusão ao que eram, como surgiram e a sua importância para o mundo grego. Após ainda no mesmo diapositivo analisamos a reconstituição do santuário de Olímpia. Nesta fase mencionei a origem da chama olímpica e a sua relação com o mito de prometeu. Quando estávamos a abordar esta temática um aluno levantou a mão e perguntou “quais eram as modalidades praticadas na Grécia antiga?” ao qual eu respondi dando exemplos práticos das mesmas tais como as corridas de cavalos, as lutas ou o Pentatlo e em seguida procedemos à análise do programa dos Jogos Olímpicos da página 73 do manual. Neste sentido em conjunto com a turma comparamos os Jogos Olímpicos da Grécia Antiga com os da atualidade.

Na parte seguinte da aula entramos no tema da cultura, os seus intervenientes principais e os seus contributos para a sociedade atual abordando as temáticas do teatro, da literatura, da filosofia, da matemática, da física, da história e da medicina. Começando pelo teatro pedindo a outro aluno para ler os balões da personagem Meg referentes ao teatro grego presentes no diapositivo 19 do Ppt. (Vide Figura 33). Neste

momento foram abordados os dois gêneros do teatro grego, a comédia e a tragédia, explicando as diferenças entre eles e foi também analisada a fotografia das ruínas de um teatro grego presente no Ppt.



Figura 33 Diapositivo 19 sobre o teatro grego (sem animação)

Após o teatro seguiu-se a literatura, onde comecei por perguntar se os alunos ainda se lembravam das obras que tinha falado no início da aula e que eles responderam que tinha sido a *Ilíada* e a *Odisseia*. Aqui aproveitei para dizer que estas eram epopeias que tinham sido escritas por Homero um autor grego. Em seguida abordamos outro contributo da cultura grega na atualidade a Filosofia com o auxílio do diapositivo 21 do Ppt. começando por decompor a palavra com o intuito de compreender o seu significado, dando exemplos de filósofos que ainda estudamos na atualidade, nisto um aluno diz que “o meu irmão que está no 10º ano tem uma disciplina com esse nome”. Neste sentido aproveitei o exemplo para uma vez mais comparar com a atualidade onde ainda hoje existe uma disciplina que se chama filosofia onde ainda, entre outros aspetos, se debate o pensamento desses mesmos filósofos e que no futuro também eles iriam ter essa disciplina. Seguidamente falei dos contributos da física e da matemática, neste ponto ao ver no diapositivo 22 que Arquimedes para além da física também tinha tido influência na matemática um aluno perguntou “Arquimedes era um físico e um matemático simultaneamente?” ao que eu respondi “que sim, que muitas vezes os estudiosos gregos dedicavam-se a várias áreas. Em seguida abordamos os contributos

da Grécia para a disciplina de História dando exemplo de historiadores gregos como Heródoto e Tucídides, analisando uma transcrição de uma fonte oriunda do trabalho de Tucídides presente no diapositivo 23 do Ppt. (Vide Figura 34) sobre a diversidade dos testemunhos existentes sobre o mesmo evento e como pode um historiador decidir a sua veracidade, levando o leitor a refletir sobre factos que ainda hoje os historiadores se questionam, demonstrado que embora seja um pensamento antigo permanece muito atual.

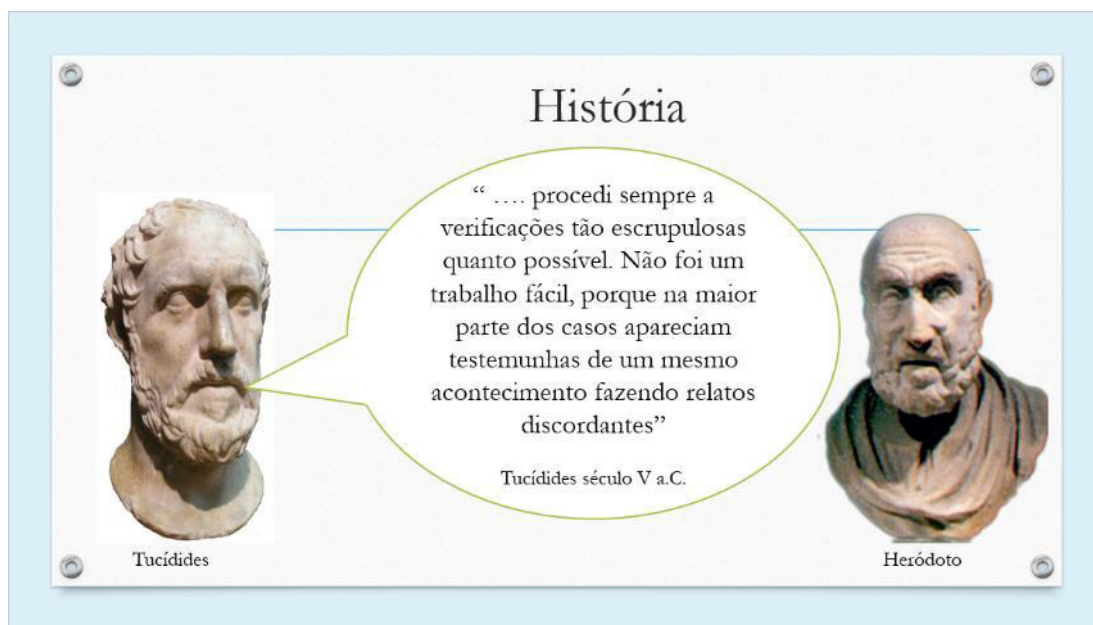


Figura 34 Diapositivo 23 sobre os contributos da Grécia Antiga para a História

Terminamos a abordagem à cultura grega com os seus contributos na área da medicina, destacando a figura de Hipócrates, pedindo a um aluno para ler no diapositivo um extrato do Juramento de Hipócrates, referindo que hoje ainda nas faculdades de medicina quando os estudantes terminam os cursos nas suas cerimónias de graduação o recitam.

No momento seguinte da aula realizei uma síntese dos contributos da Grécia Antiga através da análise do mapa conceptual presente no dispositivo 25 do Ppt. seguindo-se o visionamento do vídeo da Escola Virtual “já te explico lição 15: Cultura grega e o seu legado” ambos com o intuito de resumir e sintetizar a temática abordada na aula. Na parte final da aula apresentei um *Quiz* composto por doze questões sobre toda a matéria do subdomínio 2.1. *Os Gregos no século V a.C.: o exemplo de Atenas* como forma de avaliação formativa da mesma. Após a resposta às perguntas os alunos

deveriam trocar os cadernos entre si e corrigir os dos colegas. Contudo nesta fase final os alunos começaram a ficar cada vez mais distraídos, entusiasmados e irrequietos apesar das minhas tentativas de os tentar acalmar, o que levou a que a Professora Cooperante tivesse de intervir. Neste sentido devido ao fluir da parte final da aula e ao ambiente tenso que ficou após não foi possível realizar a minivisita virtual ao *British Museum*.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): No decorrer da aula os alunos demonstraram particular interesse nas temáticas da mitologia e dos Jogos Olímpicas realizando diversas perguntas pertinentes sobre os temas. Durante a aula existiu uma aluna que realizou uma pergunta complexa reveladora de um certo grau de desenvolvimento cognitivo e maturidade “Naquela época como é que a História era capaz de selecionar a informação, ou seja, como sabiam que era verdadeiro tendo em conta que a informação era transmitida de forma oral?”. Os alunos quando eram convidados a participar nas atividades da aula faziam-no de forma ativa cumprindo com o que lhes era solicitado. Durante os filmes alguns alunos apresentavam uma postura mais sonolenta, existindo um aluno que estava a encerrar os olhos sendo necessário chamá-lo. Na temática dos Jogos Olímpicos alunos demonstraram ter um pensamento imaginativo quando mencionei que durante o período dos jogos era de tréguas entre as diferentes cidades estado sendo que assim que terminava voltavam todos a ser inimigos começaram logo a imaginar que acabavam os jogos e “começavam logo assim que saiam da cidade a matarem-se uns aos outros” diziam os alunos.

Aquando da realização do *Quiz* os alunos começaram a ficar cada vez mais irrequietos e dispersos esquecendo que estavam na sala de aula, e que embora aquele fosse um momento mais lúdico eles ainda estavam num contexto de sala de aula e em avaliação. Aqui embora os tivesse chamado várias vezes à atenção só quando a Professora Cooperante interveio dizendo que estavam a ter um comportamento desadequado e para eles dizerem os seus resultados pois estes contavam para avaliação é que estes acalmaram e fizeram um silêncio ensurdecador.

Momento de reflexão: A utilização de um método comparativo utilizando comparações entre o passado e o presente para exemplificar determinadas temáticas torna-se mais fácil de os alunos compreenderem e interiorizem determinados conceitos

e conteúdos temáticos através da comparação com aspetos da sua vida quotidiana ou que ainda subsistem na atualidade. Por exemplo ao comparar a gravura alusiva ao sistema educativo grego e os elementos presentes com elementos semelhantes na atualidade permitiu aos alunos desenvolver um olhar crítico, comparando os elementos que viam e compreender o que lhes era apresentado fazendo as diferentes associações, e conseqüentemente como funcionava o sistema de ensino grego. Um aspeto que os alunos gostaram foi os diapositivos semelhantes a uma banda desenhada com personagens de um filme conhecido a terem um diálogo explicando os conteúdos das temáticas existindo uma grande participação nestas atividades. Ao alternar a exposição oral com atividades que requerem a participação dos alunos constituiu-se como uma tentativa de tornar a aula mais apelativa para os mesmos e promotora da sua aprendizagem. No decorrer da aula fui utilizando um sistema de perguntas-respostas com o intuito de que os alunos solidificassem os conhecimentos aprendidos na aula sendo uma forma interativa de o fazer e de os envolver no processo ao mesmo tempo que me permitia fazer uma avaliação dos conhecimentos adquiridos durante a aula.

No que diz respeito a fase final da aula penso que uma estratégia que poderia adotar para os alunos não dispersarem tanto uma vez que era um *Quiz* menos interativo que os anteriores seria de colocar menos perguntas. Outra estratégia seria ter parado imediatamente o *Quiz* quando eles começado a ficar cada vez mais irrequietos dizendo que só retomaria quando eles se acalmassem. Esta situação fez-me sentir chateada comigo mesmo no sentido em que não me consegui impor aos alunos colocando-me a pensar na autoridade do professor na sala e como este deve ser capaz de gerir a sala de aula. Após este momento as palavras da Professora Cooperante para mim surgiram com um efeito animador sendo que era uma situação que pode acontecer a qualquer um e que devemos aprender e refletir sobre a mesma tentando dar sempre o nosso melhor.

2.2.6. Aula dia 22 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 22 de março de 2022 com a duração de 90 min das 9h50-11h20.

Turma: 7º C

Lições: 27 e 28

Sumário: A construção do Império Romano. O Império Romano: a organização económica, social e política. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, *Kahoot*

Descrição da aula: Terminado o tempo de intervalo os alunos regressam à sala de aula colocando os telemóveis na bancada. Comecei por redigir o sumário da aula e verificar as presenças. Em seguida tentei colocar um vídeo que fazia de trailer ao novo subdomínio, contudo devido a problemas técnicos não estava a funcionar. Deste modo tive de improvisar fazendo o meu próprio trailer de introdução ao subdomínio. Em seguida descrevi como se estivesse a contar uma história o mito da formação de Roma de Rómulo e Remo. Após com recurso ao diapositivo 4 do Ppt. expus a cronologia do Império Romano desde a sua formação até à sua queda.

No momento seguinte da aula localizei o Império Romano no espaço com ajuda do mapa presente no diapositivo 5 do Ppt. Em seguida analisámos os motivos por detrás da expansão do Império Romano com o auxílio do diapositivo 6 do Ppt. e com recurso ao mapa do diapositivo 7 do Ppt. expliquei oralmente as diferentes fases de expansão do Império Romano. Abordámos nesta fase da aula também a importância do exército romano para a expansão e manutenção do Império Romano com recurso ao diapositivo 8 do Ppt., tendo terminado este momento com a leitura da definição de *pax romana* na página 83 do manual. Em seguida perguntei aos alunos “Como foi possível o Império Romano ter permanecido durante um longo período de tempo e simultaneamente ocupando um vasto espaço territorial? Como foi possível manter um império tão vasto?” os alunos formularam algumas hipóteses e em seguida analisamos os elementos unificadores do Império com recurso ao diapositivo 9 do Ppt. (Vide Figura 35).

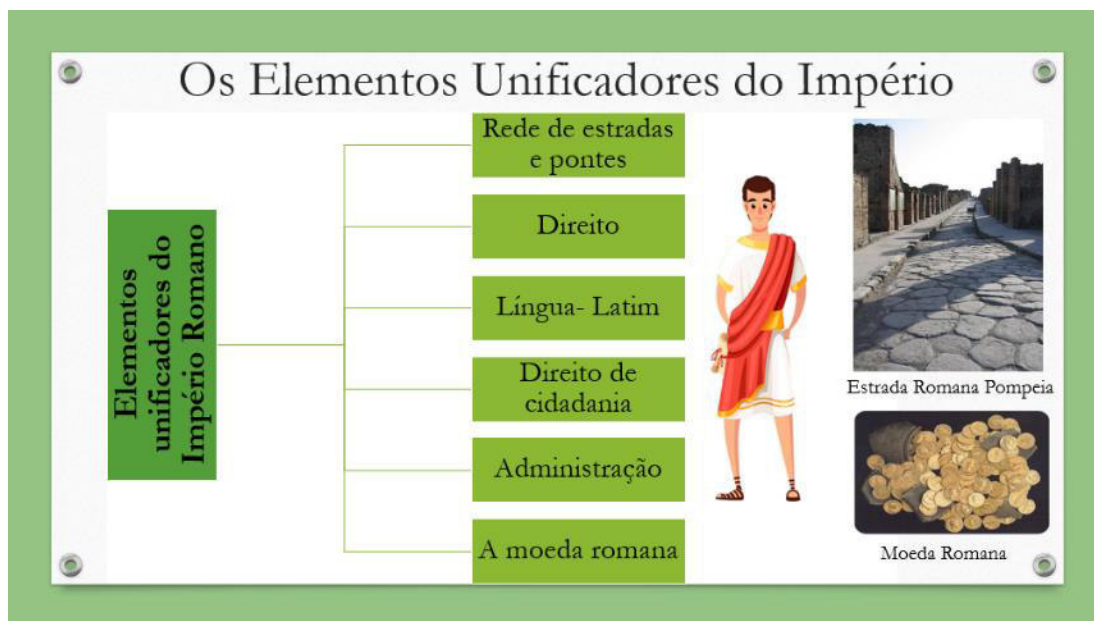


Figura 35 Diapositivo 9 sobre os elementos unificadores do Império Romano

Após com recurso ao diapositivo 10 explicitar o que foi a romanização e em seguida visualizámos o filme da Escola Virtual intitulado “Romanização”. Partindo do filme observamos e analisámos o exemplo da Península Ibérica, exemplificando vestígios deixados pela civilização Romana em Portugal com recurso aos diapositivos 12 a 14. Aqui perguntei se os alunos conheciam a história de Viriato ao que uns responderam que não, e alguns que tinham uma vaga ideia, sendo que contei então a história de Viriato. Num dos diapositivos estava o Templo de Diana e perguntei se sabiam onde era e se alguém já o tinha visitado um dos alunos que levantou a mão disse que “já lá estive e fica em Évora”, aqui também aproveitei para explicar que o Templo de Diana como é vulgarmente conhecido era dedicado de facto ao Imperador Augusto. Para finalizar esta temática visualizamos o vídeo da RTP ensina “A romanização da Península Ibérica”.

Na fase seguinte da aula introduzi o tema da economia explicando as suas características com recurso ao diapositivo 16 relacionando-as entre si e com o que foi dito anteriormente na aula sobre a civilização romana. Após perguntei aos alunos “lembram-se das características da economia grega?” levantando os alunos a mão para responder à questão, selecionei então três alunos e cada um disse uma característica da economia grega. No final deste momento fiz uma breve síntese das características das economias da civilização grega e da civilização romana com recurso ao esquema

intitulado “A Economia: vamos recordar Grécia vs Roma” do diapositivo 17 do Ppt. (Vide Figura 36). Seguidamente abordamos as temáticas da política e da sociedade romana.

Grécia	Roma
<ul style="list-style-type: none">• Marítima• Monetária• Comercial 	<ul style="list-style-type: none">• Urbana• Monetária• Comercial• Esclavagista 

Figura 36 Diapositivo 38 comparação das características da economia grega e romana

Comecei por explicar a evolução do regime político romano da monarquia ao império com recurso ao diapositivo 18 do Ppt., contudo esta não se comprovou ser eficaz existindo a necessidade de a Professora Cooperante intervir para simplificar a explicação de modo que os alunos conseguissem compreender. Após este momento expliquei com auxílio do diapositivo 19 do Ppt. como era organizada a sociedade romana e quais as suas características. Neste momento existiu uma aluna que perguntou “Qual era o papel das mulheres na sociedade romana?” perante esta pergunta respondi que o papel da mulher na sociedade romana era diferente da sociedade grega, embora limitado na sociedade romana a mulher tinha um estatuto e oportunidades diferentes, iniciando uma breve exposição sobre a temática. Após analisámos a figura do imperador e dos seus poderes no diapositivo 20 do Ppt. Nesta fase começamos por identificar a estátua presente como sendo do Imperador Augusto o primeiro imperador romano e a sua importância para o desenvolvimento de um novo regime e do Império. Nesta parte da aula aproveitei para falar de quem foi o Imperador Augusto e o seu percurso para se tornar Imperador, começando por falar de outras personagens históricas como Júlio César, Cleópatra VII e Marco António, explicando

como os seus percursos se entrelaçam e foram marcantes para a ascensão de Otaviano ao poder. Destacar aqui a importância de alguns acontecimentos como o assassinato de Júlio César, o romance de Marco António e Cleópatra e da Batalha de Ácio. Ao contar estes eventos utilizei novamente um discurso mais teatral o qual permitia captar a atenção dos alunos.

Em seguida realizei uma síntese das características da sociedade romana com recurso ao diapositivo 21 do Ppt. e realizei em conjunto com os alunos a comparação dos regimes políticos e da distribuição poderes legislativo, executivo e judicial entre os diferentes membros ou órgãos governativos das sociedades egípcia, grega e romana com recurso ao quadro do diapositivo 22 do Ppt. (Vide Figura 37).

A Política: Vamos recordar Egipto vs Grécia vs Roma

Civilização	Egípcia	Grega	Romana
Regime Político	Monarquia	Democracia	Império
Poder Legislativo	Faraó	Bulé Eclésia	Imperador
Poder Executivo	Faraó	Magistrados (Arcontes e Estrategas)	Imperador
Poder Judicial	Faraó	Helieu Areópago	Imperador

Figura 37 Diapositivo 22 comparação entre o regime político e a distribuição de poder das diferentes civilizações lecionadas

No final da aula os alunos realizaram um *Kahoot* (Vide Figura 38) com perguntas que contemplavam a economia, a sociedade e a política das civilizações egípcia, grega e romana. Para o *Kahoot* em primeiro lugar solicitei aos alunos que fossem buscar os telemóveis. Em seguida expliquei as regras do *Kahoot* sendo que durante o mesmo poderiam usar o telemóvel, deveriam utilizar o seu nome verdadeiro

para jogar e fazer o menos barulho possível para não prejudicar as outras aulas que estivessem a ocorrer. Após a realização do *Kahoot* terminou a aula.



Figura 38 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre a economia, a política e a sociedade das Civilizações Egípcia, Grega e Romana realizado na aula

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): No início da aula os alunos estavam desatentos sendo necessário pedir para abrirem os cadernos diários para registarem o sumário, sendo que tive de o repetir várias vezes. No decorrer da aula os alunos foram dando pistas que a matéria estava a ser lecionada de uma forma um pouco rápida pedindo para deixar retirar os apontamentos do mesmo. Os alunos tendo em consideração que eu estava a ser avaliada não quiseram dizer que não estavam a compreender a parte correspondente ao regime político romano. Neste ponto os alunos demonstraram uma capacidade empática colocando-se no lugar do outro uma vez que os alunos também estão num processo de avaliação. Neste sentido destacar que na escola os alunos não desenvolvem apenas competências cognitivas, mas todo o tipo de competências entre as quais competências sociais e emocionais. Nunca nos podemos esquecer que somos todos seres humanos e que a profissão de docente assenta na relação estabelecida entre o professor e o aluno.

Um dos momentos altos da aula para os alunos correspondeu ao *Kahoot*, sendo que quase todas as aulas havia um aluno que perguntava se íamos realizar um *Kahoot*. Quando estavam a jogar os alunos demonstravam interesse na atividade estando entusiasmados, existindo uma competição saudável durante o mesmo incentivando-se

uns aos outros a tentar fazer melhor sendo um exemplo de como a relação entre eles influencia o processo de ensino-aprendizagem. Relativamente aos resultados do *Kahoot* estes revelaram-se na sua maioria bastante positivos embora nenhum dos alunos tivesse acertado a totalidade das questões⁴⁰. A média de respostas corretas dadas pela turma neste *Kahoot* foi de 6,5. Existindo um aluno que acertou 8 respostas e 2 alunos que apenas acertaram 4 respostas. Neste sentido o *Kahoot* permitiu um feedback quase instantâneo dos conhecimentos adquiridos pela turma na temática permitindo fazer uma reflexão sobre as estratégias de ensino e as temáticas lecionadas, com o intuito de as melhorar.

Momento de reflexão: Em comparação com as aulas anteriores não consegui dar o meu melhor, embora tivesse tentado estive em certos momentos da aula mais insegura, existindo um momento em particular em que a aula não foi tão fluida e foi pouco perceptiva para os alunos que em seguida passo a descrever. Ao explicar a vertente política romana a passagem da monarquia, ao senado e posteriormente à república esta foi complexa e confusa para os alunos existindo necessidade de a Professora Cooperante intervir e simplificar a explicação. Muitas vezes estamos formatados a pensar e agir de determinada forma que nos esquecemos de que aqueles que nos rodeiam nem sempre nos conseguem acompanhar. Ao olhar para os alunos estava a conseguir perceber que eles não estavam a acompanhar o meu raciocínio e tentei simplificar, explicando de outra forma, mas mesmo assim os alunos não estavam a conseguir compreender, sentindo-me frustrada e desapontada comigo mesma por não lhes conseguir explicar. Quando a Professora Cooperante fez a sua intervenção explicou de forma clara e simples e os alunos conseguiram compreender. Neste sentido muitas vezes é difícil selecionar qual é a informação mais importante e fazer uma triagem do que dizer, sendo por vezes difícil simplificar, contudo é da nossa responsabilidade adequar o nosso discurso aos nossos alunos e sempre que estes não estejam a compreender tentar arranjar outra estratégia para lhes explicar. Contudo destacar que esta aula permitiu servir de reflexão sobre aspetos que devo melhorar e evitar enquanto futura professora.

Estes momentos em que o fluir das coisas não corre como ao esperado transforma-se num momento de aprendizagem e reflexão, salientando que enquanto

⁴⁰ O *Kahoot* era composto por 9 questões

seres humanos e futuros professores temos de ter consciência embora tentemos dar sempre o nosso melhor por vezes as coisas não correm como o esperado tendo de ter isso em consideração e encará-los não como um fracasso, mas sim como um momento de aprendizagem e de autoconhecimento. Os alunos são eles próprios a melhor fonte se a informação está a ser transmitida de forma eficaz quer seja pela sua participação oral, quer pelas perguntas que fazem “pode voltar atrás para passar o diapositivo”, “poderia repetir se faz favor” quer seja pelo seu não verbal, por exemplo com um olhar mais vago ou balançar as pernas ou simplesmente muito concentrados em passar os slides do Ppt. Assim destacar que enquanto professores temos também de estar despertos para as mensagens, mais claras ou não, que os alunos transmitem analisando-as de forma crítica e adaptarmos a nossa ação tendo isso em consideração. Deste modo tentei colocar os alunos “à vontade” para colocarem as dúvidas que tivessem sem medo ou vergonha, perguntando várias vezes se estavam a conseguir acompanhar e que se não estivessem para me avisarem que eu explicava de outra forma.

Penso que um aspeto menos conseguido nesta aula foi o facto que foi mais expositiva e com pouco espaço para a participação dos alunos como nas aulas anteriores, por exemplo quando no diapositivo 10 do Ppt. a personagem de Júlio César tem os balões a explicar a Romanização poderia ter pedido a um aluno para ser ele a ler em vez de ter sido eu ou quando analisei o mapa no diapositivo 7 das fases da expansão poderia ter pedido a um aluno que consoante a cor identificasse o território conquistado pelos romanos. Após a aula estive a analisar a mesma com a Professora Cooperante sobre o que poderia ter corrido melhor e estratégias de melhoria sendo que algumas já referi anteriormente, mas também ressaltar alguns aspetos mais positivos da mesma.

A aula também teve alguns pontos mais positivos nomeadamente no início da aula quando o vídeo que continha o trailer de introdução à matéria falhou tive de improvisar e realizar eu própria uma espécie de trailer improvisado, neste sentido tal como já aconteceu antes o professor tem de ter sempre “um plano B” tendo a capacidade de adaptar a sua prestação a eventuais imprevistos que possam ocorrer de modo a não prejudicar o processo de ensino-aprendizagem. A contar o mito da formação de Roma sobre Rómulo e Remo e os eventos envolvendo a ascensão do Imperador Augusto ao poder como forma de dramatização permitiu captar a atenção dos alunos e envolvê-los na aula. Outro aspeto foi a realização do *Kahoot* que ao ser

um momento mais lúdico para os alunos serviu como forma de avaliação das temáticas estudadas sem que estes estivessem a sentir aquela “pressão” de ser avaliado, constituindo-se como um momento mais relaxante, mas simultaneamente promotor do processo de ensino-aprendizagem. Outro aspeto do *Kahoot* é que contribui para o melhoramento da função motora dos alunos, uma vez que para o jogar os alunos, para além de terem de utilizar os seus conhecimentos aprendidos, têm de utilizar as suas competências motoras para conseguir responder o mais rápido possível. Assim podemos dizer que o Kahoot permite trabalhar também com os alunos a sua destreza física (coordenação visão-mãos) sendo outra das vantagens do uso dos jogos em contexto de sala de aula. Também o facto de no decorrer da aula, quer oralmente quer através de esquemas no Ppt., ao realizar a comparação entre as civilizações grega e romana nas várias temáticas abordadas permitiu introduzir elementos novos e ao mesmo tempo consolidar e recapitular elementos já lecionados anteriormente, servindo assim desta forma também como revisão.

2.2.7. Aula dia 23 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 23 de março de 2022 com a duração de 45 min das 9h às 9h45

Turma: 7º C

Lição: 29

Sumário: A arquitetura e o urbanismo do Império Romano. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual

Descrição da aula: A aula inicia-se com os alunos a guardarem os telemóveis e com a redação do sumário. Antes de iniciar a temática da aula em questão realizei um breve ponto de situação da matéria dada na aula anterior com o auxílio dos alunos através de perguntas e respostas. Em seguida os alunos visualizaram o filme da Escola Virtual “*A arte romana: arquitetura*” sendo proposta a realização de uma atividade partindo do mesmo. Antes de colocar o filme escrevi no quadro um esquema intitulado a *Arquitetura Romana* colocando em baixo 3 colunas intituladas *Influências Etruscas*,

Influências Gregas e Inovações Romanas devendo os alunos copiar o esquema para o seu caderno diário. Ao verem o filme os alunos deveriam preencher a tabela com a informação que consideravam que pertencia a cada coluna. Após selecionei de forma aleatória os alunos para irem dizendo o que tinham colocado em cada coluna, preenchendo simultaneamente no quadro (Vide Figura 39).

Arquitetura Romana		
Influências		Elementos próprios
<i>Etruscas</i>	<i>Gregas</i>	<i>Romana</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Cúpulas • Arcos de Volta Perfeita • Abóbodas de Volta Perfeita 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordens Arquitetónicas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Jónica ✓ Dórica ✓ Coríntia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordens Arquitetónicas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Toscana ✓ Compósita • Características: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Monumentalidade ✓ Durabilidade e robustez ✓ Caráter prático e utilitário ✓ Decoração requintada e imaginativa

Figura 39 Resultado da tabela elaborada em conjunto com os alunos após visualização do filme sobre arquitetura romana

Concluída esta atividade realizei uma exposição oral sobre as principais características e inovações da arquitetura romana com recurso aos diapositivos 3 a 5 do Ppt. Neste ponto ao explicar como era a abóboda de berço utilizei uma folha de papel para exemplificar a sua forma com o intuito de facilitar a visualização e compreensão dos alunos. No diapositivo 5 aproveitei para rever e comparar as ordens arquitetónicas romanas com as ordens arquitetónicas gregas, perguntado num primeiro momento aos alunos se se lembravam das características das ordens arquitetónicas gregas e aproveitando para fazer uma recapitulação da matéria em conjunto com os alunos. Ao falar das ordens arquitetónicas romanas solicitei também aos alunos que escrevessem no caderno diário a definição e características das mesmas.

No momento seguinte da aula abordamos a temática do urbanismo. Em primeiro lugar comecei por definir o conceito de urbanismo solicitando que os alunos

o escrevessem no caderno diário, sendo que foi necessário chamar a atenção de alguns alunos que estavam mais distraídos. Em seguida expus oralmente as características do urbanismo com recurso ao diapositivo 6 do Ppt. e em conjunto com os alunos analisámos a “*F4 o plano das cidades romanas: o urbanismo*” da página 90 do manual. No momento que se seguiu abordamos um exemplo de urbanismo: a Roma Imperial. Neste sentido observamos a maquete de reconstituição da Roma Imperial do diapositivo 7 do Ppt. com as diferentes estruturas que constituíam a cidade de Roma e analisámos a estrutura do fórum romano através da “*F1 Reconstituição do Fórum de Roma no período do Império*” da página 88 do manual.

Na fase seguinte da aula perguntei aos alunos “Recordando os elementos unificadores do Império qual aquele que permitia a circulação de pessoas e bens?” os alunos levantaram a mão, selecionei um que disse “as estradas”, em seguida para além da circulação perguntei “que outra função tinham as estradas?” ninguém respondeu ao que eu disse “permitiam a comunicação entre as diferentes províncias romanas ligando-as entre si e a Roma”, em coro os alunos responderam “ah!”, tendo eu dito “É deste feito que tem origem a expressão todos os caminhos vão dar a Roma”. Reforçando a importância das estradas para o Império Romano com a ajuda do diapositivo 9 do Ppt. analisámos o mapa das estradas romanas observando a sua dimensão e interligação, seguido do processo de construção das estradas, reforçando uma invenção importante da arquitetura romana: o cimento.

Após as estradas romanas seguiu-se o tema da habitação. Neste ponto com recurso ao diapositivo 10 do Ppt. exploramos as diferentes habitações romanas (*Domus, Insula e Villa*) explicando a diferença entre elas, sendo que os alunos apontaram no caderno diário. Em seguida iniciámos a atividade interativa da aula da Escola Virtual denominada “*Vamos explorar uma Domus*”, contudo o tempo da aula terminou tendo transitado a mesma para a aula seguinte.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos participaram de forma ativa durante a aula colaborando sempre que solicitados. Ao visualizarem o vídeo sobre a arquitetura romana os alunos demonstram ter estado com atenção ao mesmo conseguindo identificar diferentes aspetos relativos à temática sendo capazes de preencher corretamente as colunas da tabela. Os alunos demonstram ter adquirido determinadas capacidades e competências cognitivas que lhes permitem

identificar através do áudio do vídeo diferentes aspetos da arquitetura romana. Contudo no decorrer da mesma existiram momentos em que alguns alunos estavam distraídos sendo necessário chamar a atenção, por exemplo quando estava a definir urbanismo existiam alunos que não estavam a escrever e um que estava a copiar o Ppt. Outra situação foi no decorrer da aula existiu um aluno que estava a brincar com uma bola de futebol de baixo da mesa tendo sido necessário chamar a atenção e solicitar que arrumasse a bola de futebol. Também no decorrer da aula existiu uma conversa paralela entre dois alunos, onde perguntei se queriam partilhar algo com a turma ao que responderam que não.

Momento de reflexão: No decurso da aula procurei recorrer a estratégias que orientassem os alunos a aplicar as suas competências e capacidades, por exemplo o desenvolvimento de um raciocínio e pensamento critico sobre as temáticas lecionadas. Neste sentido o sistema utilizado no início da aula de perguntas-respostas levou os alunos a recuperar e solidificar os conhecimentos aprendidos na aula anterior sendo uma forma interativa de o fazer e de os envolver no processo.

A presente aula fluiu de forma natural existindo um encadeamento de ideias começando pela atividade do vídeo. Esta atividade permitiu a abertura da aula de forma diferente e também demonstrou outra utilidade do recurso didático que é o vídeo. Neste sentido o filme, tal como os jogos, constitui-se como um dos recursos didáticos mais versáteis onde a partir do mesmo o professor pode ter abordagens diferentes realizando diferentes atividades com os alunos. Ao pedir aos alunos que preenchem a tabela os alunos estavam mais concentrados na visualização do vídeo. Neste sentido passei o vídeo duas vezes com o intuito de os alunos conseguirem preencher melhor a tabela. Quando foi o momento da partilha de informação para preencher a tabela em conjunto selecionei alunos diferentes para participar, tentando incluir os alunos que habitualmente não participam na aula. Neste sentido destacar a importância de encontrar um equilíbrio na seleção dos alunos a participar nas atividades procurando incentivar aqueles que participam menos a participar, mas também não alienar quem costuma participar continuando a convidá-los para intervirem. Em suma com a realização deste exercício procurei promover a participação ativa dos alunos da turma e ainda o desenvolvimento das capacidades e competências cognitivas dos mesmos. Neste caso a utilização dos filmes, tal como os jogos, constitui-se como uma estratégia

muito apelativa e com a qual se consegue captar a atenção dos alunos sendo utilizada como um meio eficaz e ao mesmo tempo lúdico de transmitir a informação.

Quando foi o momento de explicar a os elementos da arquitetura romana ao utilizar exemplos práticos, por exemplo o uso de uma folha de papel para exemplificar inovações arquitetónicas trazidas pelos romanos, permitiu cativar a sua atenção e facilitar a compreensão dos alunos da temática. Utilizar os materiais do dia-a-dia para explicar conceitos é uma estratégia eficaz permitindo uma aproximação do real e uma aquisição mais facilitada dos mesmos.

No decorrer da aula também foi necessário chamar a atenção de alguns alunos por diferentes motivos sendo que nessa altura tive de adotar uma postura mais firme. Quando na sala começava a existir burburinho uma das estratégias que adotei foi com a caneta fazer barulho na mesa alertando os alunos que estavam a perturbar a aula e pedindo o silêncio, incentivando que se queriam participar que levantassem a mão.

2.2.8. Aula dia 25 de março de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 25 de março de 2022 com a duração de 90 min das 8h15 às 9h45

Turma: 7º C

Lições: 30 e 31

Sumário: Conclusão da aula anterior. O Império Romano: A arte, a religião, a cultura e o quotidiano. Análise de documentos.

Materiais didáticos utilizados: Manual, Caderno da Arte, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, *Kahoot*

Descrição da aula: A aula inicia-se com os alunos a guardarem os telemóveis e com a redação do sumário. Realização de um breve ponto de situação da matéria dada na aula anterior com o auxílio dos alunos através de perguntas e respostas. Partindo deste resumo procedi a conclusão da aula anterior começando pela atividade interativa da aula anterior da Escola Virtual “*Vamos explorar uma Domus*” na qual era possível ver as divisões da mesma e carregando em cada uma delas eramos conduzidos a um pequeno filme explicativo da sua função (Vide Figura 40).

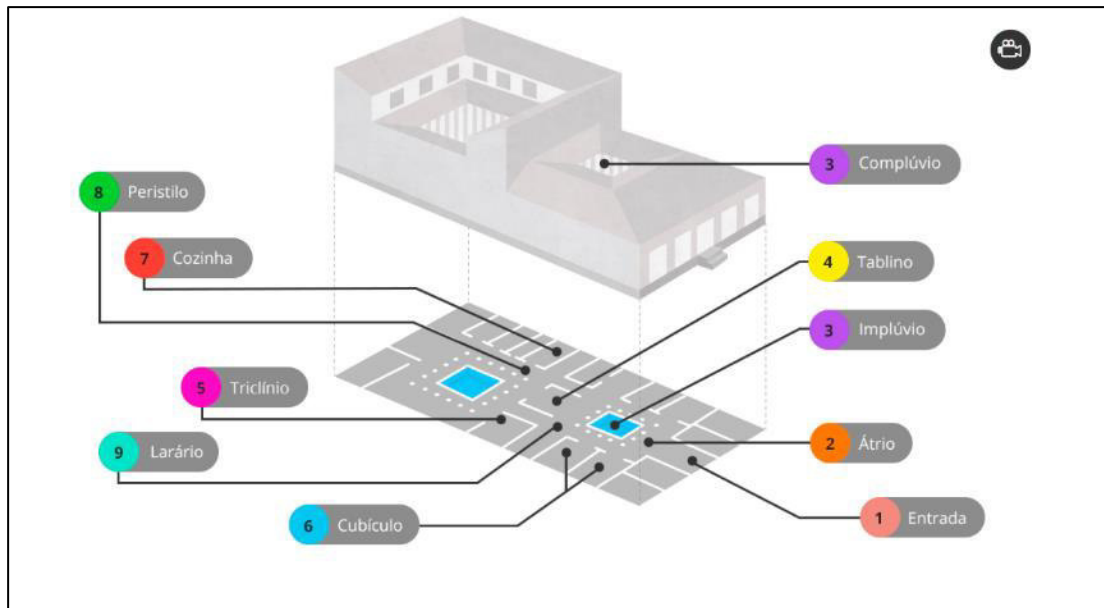


Figura 40 Atividade interativa da Escola Virtual “Vamos explorar uma Domus” Fonte: Escola Virtual

Em seguida perguntei aos alunos se ainda se recordavam o que era uma *Insula* tendo um dos alunos levantado a mão e respondeu o que tinha apontado na aula anterior “habitações modestas, construídas habitualmente em madeira, com vários andares, onde viviam várias famílias”. Partindo da definição apresentada pelo aluno analisámos a representação de uma *Insula* presente no diapositivo 12 do Ppt. comparando-a com a representação de uma *Domus* na página 27 do Caderno da Arte. Seguidamente analisámos a importância dos aquedutos para a civilização romana e a sua construção com recurso ao diapositivo 13 do Ppt. e com a visualização do vídeo “*Acueducto de Gades*” do Youtube. Durante a visualização do vídeo fui destacando alguns aspetos chave do mesmo. Após perguntei se existiam dúvidas sobre a temática do Urbanismo e da Arquitetura Romana, concluindo assim a matéria da aula anterior.

Com a conclusão da aula anterior, dei início a uma nova temática “o mundo romano no apogeu do Império: Arte, Cultura, Religião e Quotidiano” procedendo à troca de Ppt. Numa primeira fase projetei o vídeo do Youtube “*Animação em stop motion mostra como a Coluna de Trajano foi construída*” realizando a ligação entre a temática abordada na aula anterior e a temática da arte a ser abordada na presente aula, fazendo paragens durante o filme em momentos chave salientando alguns aspetos. Após o filme entramos no subtema da arte: a escultura. Aqui começamos por observar

as características da escultura romana com exemplos de esculturas existentes ainda hoje, recorrendo aos diapositivos 3 e 4 do Ppt. (Vide Figura 41).



Figura 41 Diapositivo 3 sobre a escultura romana

Ao observarmos a escultura romana um aluno referiu que era semelhante à grega, ao que eu respondi que era semelhante pois os romanos tinham sido influenciados pelos gregos em vários aspetos sendo a arte um deles, embora tivessem algumas inovações como a forma de arte que iríamos abordar em seguida, o mosaico. Aproveitei esta intervenção para em conjunto com os alunos recordamos as características da arte grega e compará-las com as da arte romana. Seguidamente com recurso aos diapositivos 5 e 6 do Ppt. abordamos a temática do mosaico romano as suas características e temáticas, observando exemplo dos mesmos (Vide Figura 42).

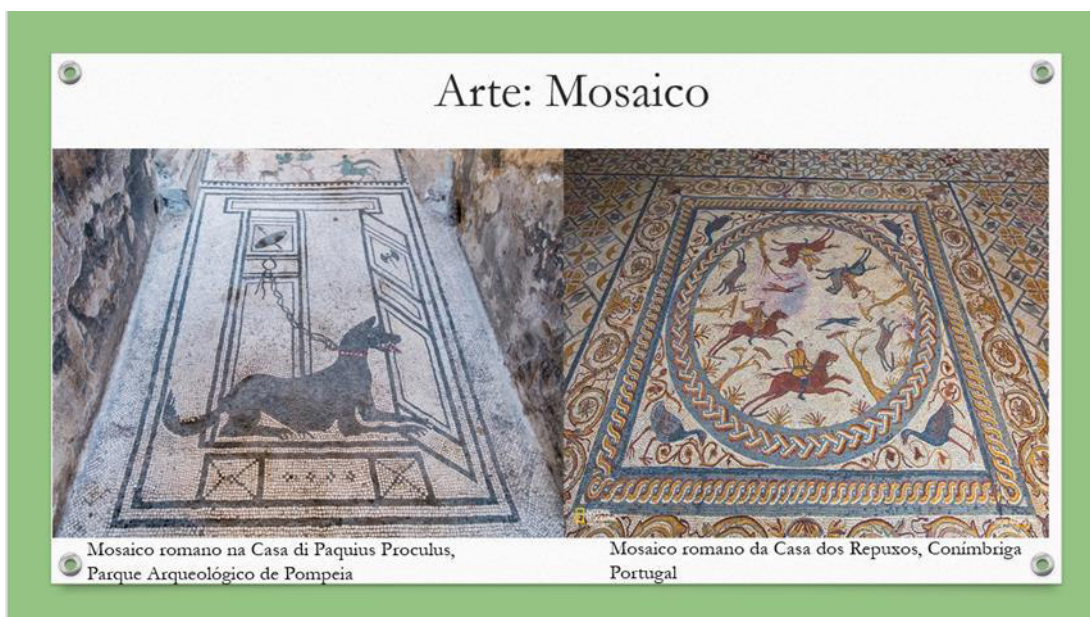


Figura 42 Diapositivo 6 com exemplo de mosaicos romanos

Após os mosaicos entramos no subtema da pintura romana, destacando uma inovação romana o fresco. Neste momento com recurso ao diapositivo 7 do Ppt. e às pp. 24 e 25 do Caderno da Arte procedeu-se à análise das características da pintura romana. Aqui perguntei aos alunos se tinham reparado em algum pormenor quanto à proveniência das fontes que tínhamos estado a projetar, ao que um aluno respondeu “Está sempre a aparecer o nome de Pompeia”, em seguida perguntei se alguém sabia o que era Pompeia, ao que um aluno respondeu “Será que era aquela cidade romana do vulcão?” ao que eu respondi que sim. A partir deste diálogo com os alunos expliquei a origem da cidade de Pompeia e que devido ao seu estado de conservação, permanecendo a cidade intacta incluindo por exemplo os seus habitantes, alimentos, pinturas, habitações, entre outros vestígios, permitiu e ainda permite aos historiadores ter uma perspetiva mais real de como era uma cidade romana durante o Império. Daí que muitas das fontes que estávamos a analisar e que iríamos analisar em aula tenham tido origem em Pompeia.

Na fase seguinte da aula iniciámos a temática da Religião Romana com um vídeo da Escola Virtual. Durante o vídeo fui realizando alguns apontamentos que considerei relevantes. Em seguida com recurso ao diapositivo 9 falamos da religião no Império comparando os deuses gregos com os romanos e os tipos de culto das duas civilizações.

No momento seguinte abordei um culto específico da religião romano as vestais com recurso ao diapositivo 10 do Ppt. e o exemplo de um deus exclusivo romano Jano com recurso ao diapositivo 11 do Ppt. Seguidamente fizemos a interligação entre as temáticas da religião e da arquitetura analisando o edifício do Panteão com recurso aos diapositivos 12 e 13 do Ppt. No momento seguinte da aula abordamos a temática do quotidiano romano começando pela alimentação. Neste sentido pedi a colaboração de um aluno para ler no diapositivo 15 do Ppt. (Vide Figura 43) os alimentos que os romanos comiam, sendo que os alunos ficaram surpreendidos quando o colega leu no balão do soldado romano que já existiam almôndegas.

O Quotidiano: Alimentação

- Cereais - Pão
- Fruta: figos, maçã, romã, uvas
- Legumes: alface, cebola, favas, couve
- Carne: suínos, ovinos, aves, bovinos

Sabias que os Romanos já faziam almôndegas!

Panis quadratus

The slide features a list of Roman food items on the left, a speech bubble from a Roman soldier cartoon on the right, and a photograph of square breads in the center. The title 'O Quotidiano: Alimentação' is at the top.

Figura 43 Diapositivo 15 sobre alimentação romana

No diapositivo seguinte analisámos a estrutura de um banquete romano explicando a correspondência cada fase (*Gustatio*, *Cena* e *Secundae mensae*) e fazendo uma comparação com os banquetes da atualidade, após disse “Imaginem que estamos no Império Romano e que (selecionei um aluno) nos convida para um banquete na sua *Domus* vamos observar na página 93 do manual qual seria o menu”, pedindo ao aluno em questão para ler o documento. Em seguida com recurso ao diapositivo 16 falamos de curiosidades relativamente ao banquete romano, mais concretamente superstições associadas ao mesmo. Com recurso ao diapositivo 17 do Ppt. abordamos o que era um Termopólio e a sua funcionalidade, seguindo-se a introdução das técnicas de conservação do peixe: salga e garum com recurso ao diapositivo 18 do Ppt.

Terminada a alimentação seguiu-se o subtema da higiene. Neste sentido com recurso ao diapositivo 19 do Ppt. começamos por observar como eram as latrinas romanas, destacando o saneamento e os esgotos romanos, nisto um dos alunos perguntou “Se aquilo eram as latrinas para que servia aquela esponja de banho?”, neste momento tive de explicar que aquela “esponja se chamava *Tersorium* e que provavelmente servia para se limparem após realizarem as suas necessidades fisiológicas salientando que nesta altura ainda não existia papel higiénico”. No momento a seguir analisámos as termas romanas, mais concretamente as Termas de Caracala com recurso ao diapositivo 20 do Ppt. Neste diapositivo analisámos uma reconstituição das termas de Caracala, dos seus componentes e das atividades que se realizavam nas mesmas complementando com o diapositivo 21 do Ppt. no qual surgia uma reconstituição das atividades em versão de desenhos animados e um exemplo de um hipocausto. Em seguida visualizamos o minifilme do *Youtube* sobre o funcionamento do hipocausto “*Cyan 2007: Hipocausto*”.

Na fase seguinte da aula abordamos o tema da cultura romana começando pelo Coliseu e a sua importância para os romanos com recurso aos diapositivos 23 e 24 do Ppt. solicitando aos alunos que identificassem as ordens arquitetónicas presentes, consolidando o que foi dito na aula anterior e complementando ainda com a leitura do texto da página 23 do caderno da arte e observação da reconstituição do combate de gladiadores nas páginas 22 e 23 do mesmo. Em seguida com o intuito de explicar as atividades realizadas no Coliseu procedeu-se à visualização de uma cena do filme “*O Gladiador*” que recriava a luta dos Gladiadores no coliseu disponível no *Youtube*. Quando a cena do filme acabou os alunos perguntaram se poderiam ver o resto na aula ao que eu respondi que não daria tempo e que se quisessem deveriam ver com os pais no domicílio. No momento seguinte falamos de outro ícone da cultura e divertimento romano: o Circo Máximo, abordando a sua função e atividades com recurso ao diapositivo 26 do Ppt.

Noutra perspetiva da cultura romana abordámos a temática da literatura e os seus principais autores, no diapositivo 27 do Ppt., destacando a Eneida de Virgílio aproveitando para recordar a guerra de Troia, o escritor grego Homero e as suas obras. Após a literatura seguiu-se a história destacando o contributo de Tito Lívio e da *Ab urbe condita* com recurso ao Ppt. no diapositivo 28. Quando chegou o momento de abordar o teatro romano salientei a grande influência grega no mesmo, neste sentido

perguntei à turma se se recordavam dos géneros de teatro desenvolvidos pelos gregos ao que responderam a tragédia e a comédia, introduzindo em seguida a inovação romana as pantomimas. Terminámos a temática da cultura com outra herança romana, o latim e a sua influência na atualidade, utilizando a palavra *schola* como exemplo com recurso ao diapositivo 30 do Ppt.

No momento seguinte da aula foi realizada uma síntese sobre o legado romano na atualidade com recurso esquema conceptual presente no diapositivo 31 do Ppt. e com a visualização dos vídeos “já te explico lição 20: a herança da civilização romana” da Escola Virtual e “Uma cidade romana chamada Conímbriga” da RTP ensina. Terminada esta fase perguntei aos alunos se tinham alguma dúvida sobre a matéria lecionada.

No final da aula chegou finalmente um dos momentos mais aguardado pelos alunos: o *Kahoot*. Assim no final da aula os alunos realizaram um *Kahoot* com perguntas que contemplavam a religião, a arte, a cultura e o quotidiano das civilizações egípcia, grega e romana (Vide Figura 44). Para o *Kahoot* em primeiro lugar solicitei aos alunos que fossem buscar os telemóveis e em seguida recordei e reforcei as regras do *Kahoot*. Após este momento inicial os alunos realizaram o *Kahoot*. Finalizada a atividade a aula ficou concluída.



Figura 44 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre a religião, a arte, a cultura e o quotidiano das civilizações egípcia, grega e romana aplicado nesta aula

No decorrer da aula notei que existiu um aluno que estava particularmente interessado na temática da mitologia, neste sentido no final da aula quando me estava

a dirigir para a saída disse-lhe que se quisesse mais informação sobre a temática que lhe poderia indicar bibliografia nesse sentido, bastava ele dizer-me.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Na sua maioria a turma esteve tranquila e participativa na aula sempre que solicitado. Os alunos, na sua grande maior parte, estiveram atentos à aula fazendo apontamentos sobre a matéria, apresentado uma postura corporal conducente nesse sentido e demonstrada pelas intervenções realizadas no decorrer da aula demonstrando interesse na temática. No decorrer da aula os alunos foram fazendo perguntas, sendo uma temática, que desperta grande interesse, como já tinha acontecido nas civilizações egípcia e grega, na mesma sendo uma mais-valia no processo de ensino-aprendizagem. Os alunos participam de forma ativa nas atividades propostas no decorrer da aula, levantando a mão para participar. Os alunos demonstraram conseguir mobilizar os conhecimentos adquiridos em aulas anteriores e aplicando-os na presente aula. Contudo existiram também alguns momentos em que os alunos se entusiasmaram demais ficando irrequietos e distraídos tendo conversas paralelas sendo necessário intervir neste sentido.

Um dos momentos altos da aula para os alunos foi a realização do *Kahoot* atividade que os alunos aderem com grande facilidade e entusiasmo, estando um aluno em particular sempre a questionar se era nesta aula que íamos realizar um *Khaoot*, sendo necessário relembrar durante o mesmo que embora seja uma atividade mais lúdica ainda se encontram dentro da sala de aula. Aquando da realização do *Kahoot* havia alunos que não tinham telemóvel ou não estavam a conseguir ter acesso à internet sendo que a turma resolveu esse problema sozinha fazendo pares entre eles para que ninguém ficasse de fora da atividade. No caso deste *Kahoot*⁴¹ os resultados da turma ainda foram melhores que o anterior, sendo a média de respostas corretas da turma de 7,6, existindo 2 alunos que responderam a todas as respostas corretas. Destacar também que existiram dois alunos que apenas responderam a 4 perguntas corretamente, sendo necessário ter atenção a este fator. Neste sentido na maioria dos alunos foi possível observar que tiveram uma melhor prestação neste *Kahoot* quando comparado com o anterior, demonstrando que a turma estava a evoluir num sentido positivo.

⁴¹ O *Kahoot* era composto por 10 questões

Momento de reflexão: Tal como já referi anteriormente as temáticas abordadas durante a presente aula foram de encontro as expectativas e gosto dos alunos, visível não só pela sua participação e entusiasmo nos temas como mesmo antes de entrar dentro da sala um aluno abordou-me a perguntar se “era hoje que íamos falar dos deuses e da vida romana”. No decorrer das aulas tentei solicitar a participação de diferentes alunos nas atividades que desenvolvia. Procurei no decorrer da aula utilizar diferentes estratégias didáticas com o intuito não só de cativar a atenção dos diferentes alunos como também permitir o desenvolvimento de um espírito crítico e de diferentes competências e capacidades nos alunos. Por exemplo, no decorrer das aulas lecionadas durante o semestre, não sendo esta exceção, utilizei os filmes de diferentes formas evidenciando a sua versatilidade enquanto recurso didático utilizando-o por exemplo como base para um exercício, como síntese da matéria ou como introdução a uma temática, fazendo interrupções estratégicas durante os filmes.

Outro recurso didático que é de grande interesse dos alunos são os jogos, quer nos Kahoots quer nos *Quizzes* é notável uma grande adesão dos alunos aos mesmos tal como aconteceu nesta aula, é uma estratégia que funciona na presente turma. Os *Kahoots* neste caso ao serem momentos mais lúdicos permitem aos alunos descontrair e divertir-se enquanto realizam o *Kahoot* removendo parte da pressão de ser avaliado. Ao utilizarmos esta tipologia de jogos permite não só ao professor dar um *feedback* quase imediato aos alunos da sua prestação, como também permite ao professor recolher informações sobre o estado dos alunos relativamente à matéria lecionada, o que lhe permite realizar uma avaliação das suas estratégias e adequá-las se necessário. O ato de jogar nos últimos anos tem ganho um papel de destaque na forma de aprender ou consolidar aprendizagens dentro da sala de aula sendo ele também um recurso muito versátil para o professor podendo ser utilizado de várias formas tal como aconteceu durante o estágio com as turmas que lecionei. Neste sentido podemos evidenciar mais uma vez que a utilização de jogos educativos em contexto de sala de aula facilitam a aprendizagem ao serem atividades divertidas e motivadoras, permitindo o desenvolvimento das funções mentais e motoras, aumentando a retenção de conteúdos de quem joga, procurando deste modo responder às crescentes exigências feitas aos alunos pela sociedade atual, a qual solicita que estes desenvolvam diversas competências, princípios e valores relacionados com diferentes áreas do desenvolvimento humano e que se encontram definidos no PASEO. Neste sentido

procurei utilizar os *Kahoots* e os *Quizzes* num sentido educativo constituindo-se desta forma como momentos interativos e de diversão, permitindo não só fomentar a minha relação com a turma como também sendo simultaneamente momentos de avaliação dos conhecimentos dos alunos.

Num dos momentos em que os alunos estavam mais irrequietos e a fazer cada vez mais barulho, embora discutindo assuntos relacionados com a temática da aula, e o bater com a caneta na mesa e chamar verbalmente à atenção já não estava a surtir efeito, tentei utilizar outra estratégia. A estratégia que adotei foi encostar-me a parede e ficar a olhar em silêncio para a turma e deixar que continuassem a falar, em pouco tempo oiço “Calem-se que a professora quer falar!” “Façam silêncio que a aula está a ser interessante”, e nisto ao serem os colegas a solicitar a turma parou de falar e eu perguntei se podia continuar ao que responderam que sim, pedindo os alunos desculpa. Com esta estratégia procurei que fossem os próprios alunos a tomar consciência das suas ações e responsabilizando-os das mesmas sendo que surtiu o efeito desejado, tendo os alunos permanecido em silêncio e apenas participando quando solicitado ou quando tinham dúvidas.

Aqui ressalvar que no que diz respeito ao aluno que demonstrou interesse na temática da mitologia, numa das aulas seguintes lecionadas pela Professora Cooperante quando me dirigia para a saída abordou-me perguntando se sempre poderia falar com ele mais um pouco sobre o tema da mitologia e fornecer-lhe referências bibliográficas, sendo que respondi de forma afirmativa. Com esta abordagem senti que o aluno para além de estar interessado no tema tinha procurado orientação em mim para o poder desenvolver, sendo um sentimento enriquecedor e de “dever cumprido” nesse sentido, atuando aqui como guia para o desenvolvimento do conhecimento do aluno mais do que um simples “debitador” de matéria. Neste sentido tal como nos diz Haydt (2009) o professor embora não possa motivar o aluno, pois a motivação é um processo interno ao ser humano, pode sim incentivar o seu aluno sondando e aproveitando motivos latentes no mesmo despertando nele os seus interesses intrínsecos, polarizando a sua atenção e o seu interesse, orientando e canalizando positivamente as fontes motivacionais. Assim procurei incentivar o aluno a continuar a aprender sobre a temática em questão fornecendo-lhe não só os materiais como trocando ideias sobre os mesmos orientando-o nesse sentido. Senti também que fui capaz de estabelecer uma relação pedagógica com o aluno em questão incentivando-o

a “ir mais além”, sendo que a minha ação em sala de aula tinha provocado uma reação no aluno que levou ao desenrolar da ação. Desta forma na construção do conhecimento o valor pedagógico da ação humana torna-se evidente na medida em que é através da relação professor-aluno e da relação aluno-aluno que o conhecimento vai sendo construído em conjunto, onde o professor tem uma dupla função, deve ser incentivador e orientador para os seus alunos (Haydt, 2009).

Assim sendo o professor não só deve estimular e ativar o interesse do aluno para aprender como deve também orientar o seu esforço individual nesse sentido (Haydt, 2009).

2.3. As aulas lecionadas de IPPII

2.3.1. Aula dia 11 de novembro de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 11 de novembro de 2022 com a duração de 90 min das 8h15 às 9h45

Turma: 8º D

Lições: 29 e 30

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: O poder régio, o absolutismo e a sociedade de ordens. Análise de documentos.

Recursos didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, *Kahoot*.

Descrição da aula: A aula começou com os alunos a colocarem os telemóveis na caixa⁴² e a sentarem-se de forma ordeira nos seus lugares. Em seguida procedeu-se à redação do sumário. Ao ditar o sumário escrevi no quadro a palavra absolutismo com o intuito de facilitar a sua escrita e para a destacar. Comecei por pedir aos alunos que abrissem os manuais na página 87 e solicitei a um deles que lesse o conceito de Antigo Regime, sendo que em seguida salientei as ideias-chave do mesmo. Após solicitei a

⁴² No presente ano letivo na mesa do professor existe uma caixa onde os alunos colocam os seus telemóveis em silêncio, para não perturbarem a aula, só os podem ir buscar com autorização dos professores para a realização de atividades ou no final da aula.

outro aluno que lesse o conceito de absolutismo. A partir da leitura dos conceitos-chave da aula continuámos para a caracterização do espaço e tempo do nosso objeto de estudo, o Antigo Regime, mais concretamente através da análise do mapa do diapositivo 2 do Ppt., analisando a divisão política dos países da Europa durante o Antigo Regime, bem como a sua cronologia. Neste ponto salientar que existia um erro no Ppt. que foi detetado pelos alunos quando compararam com o que vinha descrito no manual, sendo a data corrigida oralmente. Depois da caracterização do espaço e tempo do nosso objeto de estudo prosseguimos para a análise das características do absolutismo com recurso ao diapositivo 3 do Ppt. (Vide Figura 45) expondo oralmente as características e analisando-as em conjunto com os alunos.

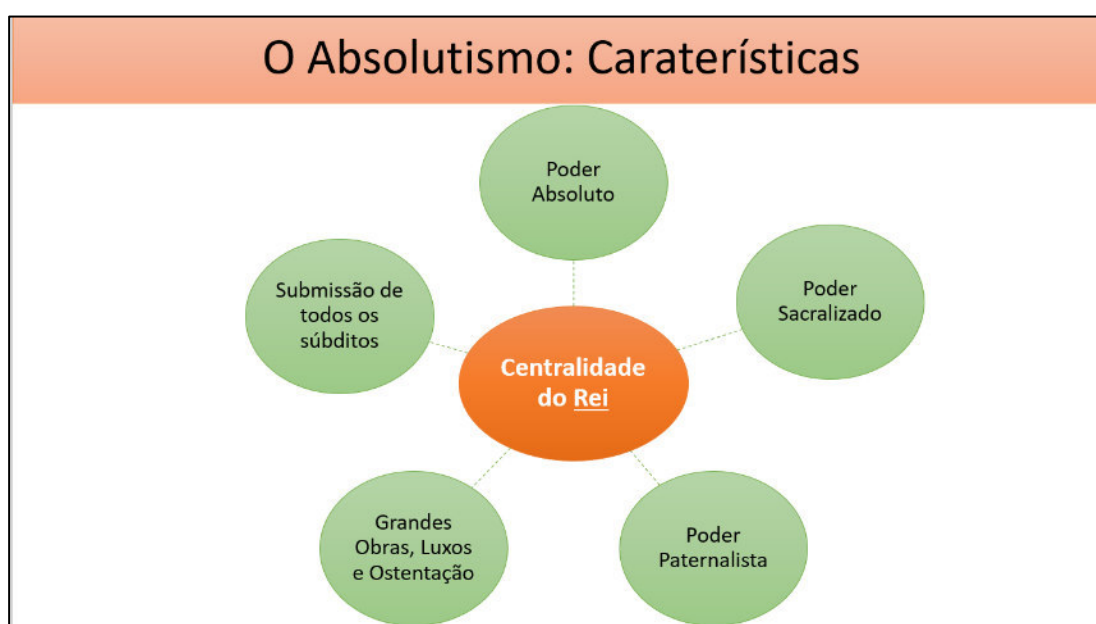



Figura 45 Diapositivo3 sobre as características do Absolutismo

Aqui comecei por salientar que todos os poderes estavam centrados no Rei. Comecei pelo poder absoluto onde questionei os alunos o que significava responderam “poder total”, “que manda em tudo”, “pode fazer o que quiser” e eu concluí “que detinha os três poderes”, perguntei em seguida “quais eram os poderes que me estava a referir?”, ao que os alunos referiram em coro “Legislativo, Executivo e Judicial”. Em seguida perguntei aos alunos o que significava poder sacralizado, ao que eles responderam “relacionado com a religião”, “sagrado”, “que vem de Deus”, depois das respostas dos alunos concluí a ideia onde salientei que o poder do Rei tinha origem divina e que isso lhe conferia a sua legitimidade. O ponto seguinte da análise foi o

poder paternalista, mais uma vez comecei por perguntar aos alunos o que achavam que significava, ao que um aluno respondeu se não tinha qualquer coisa a ver com a palavra pai, ao que eu aproveitei para sintetizar que o Rei tinha uma atitude paternalista no sentido de se preocupar com o bem-estar dos seus súbditos e interessar-se na sua vida com o intuito de garantir a paz e a prosperidade do seu reino. Em seguida questionei para que serviria a construção de grandes obras e promoção do luxo, ao que os alunos responderam “para se ver o poder do Rei”, ao que eu complementei que serviam para demonstrar o poder do Rei consolidando a sua afirmação enquanto monarca absoluto. Finalizamos a análise das características do absolutismo com o facto de que todos os súbditos deviam obediência ao Rei e que ninguém no reino estava acima do Rei, todos lhe deviam obediência e prestavam a sua submissão.

No momento seguinte procedemos à análise do excerto de um documento de Jacques Bossuet presente no diapositivo 4 do Ppt. que fazia alusão ao poder sagrado dos Reis, consolidado as ideias que tínhamos estado a ver anteriormente (Vide Figura 46). Pedi numa primeira instância para um dos alunos ler, seguidamente perguntei se existia alguma palavra que não soubessem o significado e em seguida analisámos em conjunto as ideias presentes no documento.

O poder sagrado dos Reis - Jacques Bossuet



Deus estabeleceu os reis como seus ministros e reina, através deles, sobre os povos. [...] É por isso que nós vemos que o trono real não é o trono de um homem, mas o trono do próprio Deus. [...] A pessoa dos Reis é sagrada [...], atentar contra eles é sacrilégio [...].

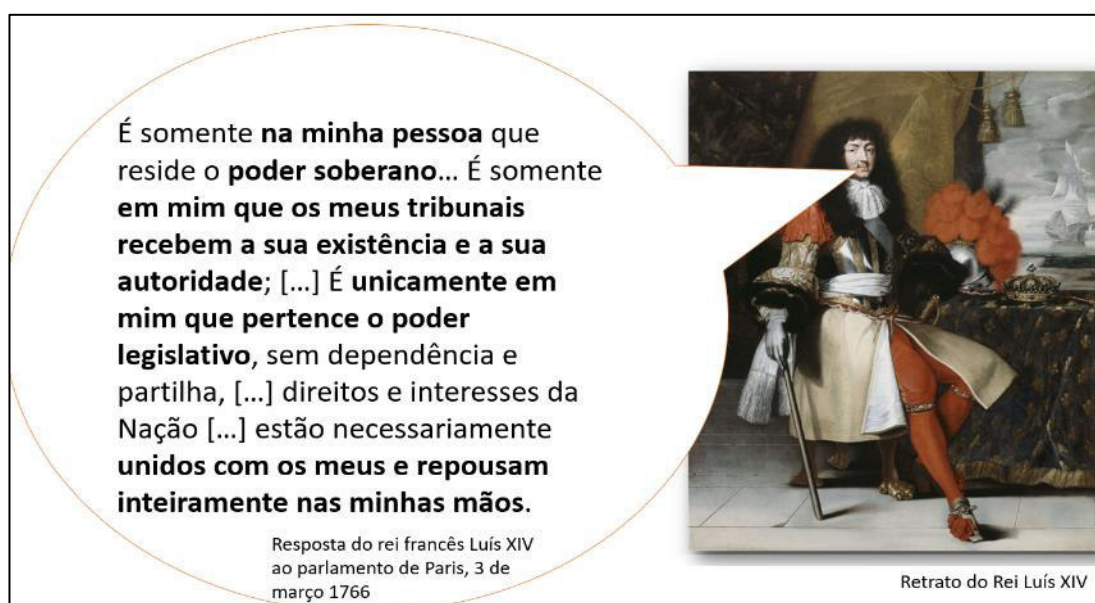
Bossuet (Bispo de Meaux), *La Politique tirée des propres paroles de l'Écriture Sainte*, Dalloz, 2003

Bossuet

Figura 46 Diapositivo 4 com o excerto do documento de Jacques Bossuet sobre o poder dos reis

Como forma de introduzir o t3pico seguinte da aula, o Rei Lu3s XIV de Fran7a, os alunos visualizaram um pequeno filme da Escola Virtual intitulado “*Quem sou eu? Lu3s XIV*”. Ap3s a visualiza73o do filme em conjunto com a turma fizemos a rela73o com as caracter3sticas do absolutismo estudadas anteriormente na aula. Em seguida expus oralmente quem foi Lu3s XIV e breves pontos do seu reinado. Enquanto abordava a figura do Rei Lu3s XIV perguntei aos alunos “porqu3 o sol como emblema do Rei?” “Que caracter3sticas tem o sol que voc3s consigam relacionar com o Rei absoluto?”, os alunos forneceram as seguintes respostas: “3 brilhante”, “3 quente”, “3st3 no centro do sistema solar”, “3 vis3vel em todo o lado”, “chega a todos os cantos do mundo”, “3 grande”, “3 vida”, “3 vistoso”. Considerando o que tinha sido as respostas dos alunos fiz uma s3ntese das ideias e realizei o paralelismo entre as caracter3sticas do sol e o facto do emblema do Rei Lu3s XIV ser o sol.

Ap3s analis3mos o lema de Lu3s XIV “O Estado sou Eu” que demonstra que n3o havia separa73o entre os interesses pessoais do rei e do Estado. Seguindo a linha de pensamento de um dos alunos “o Rei 3 que manda em tudo, ele 3 o mais importante” analis3mos o documento presente no diapositivo 7 do Ppt. referente 3 resposta do Rei Lu3s XIV ao Parlamento. Aqui solicitei a um aluno para ler o documento e ap3s questioneei-o sobre o mesmo, “No documento que poderes diz o Rei que tem?”, servindo este momento como an3lise de documentos e consolida73o de ideias-chave abordadas anteriormente (Vide Figura 47).



3 somente **na minha pessoa** que reside o **poder soberano**... 3 somente **em mim** que os meus tribunais recebem a sua exist3ncia e a sua **autoridade**; [...] 3 **unicamente em mim** que pertence o **poder legislativo**, sem depend3ncia e partilha, [...] direitos e interesses da Na73o [...] est3o necessariamente **unidos com os meus e repousam inteiramente nas minhas m3os**.

Resposta do rei franc3s Lu3s XIV ao parlamento de Paris, 3 de mar7o 1766

Retrato do Rei Lu3s XIV

Figura 47 Diapositivo 7 com a fonte em an3lise– Resposta do Rei Lu3s XIV ao Parlamento de Paris

Neste ponto da aula regressei ao diapositivo anterior com o intuito de realizar a análise da pintura de Rigaud do Rei Luís XIV (Vide Figura 48). Aqui perguntei aos alunos “o que conseguem observar na pintura? Que aspetos sobressaem?” ao que os alunos deram as seguintes respostas: “roupa luxuosa”, “local luxuoso”, “usa uma espada”, “o bastão”, “ele está no centro”, “usa uma espécie de colar”, “uma coroa”, “usa um manto azul”. Conforme os alunos iam introduzindo o que visualizavam na pintura, ia apontado com o laser na mesma com o intuito de que os restantes acompanhassem visualmente. Ao mesmo tempo que eles introduziam as suas ideias ia complementando-as com a minha análise da pintura, salientando os aspetos relevantes da mesma, tais como, os símbolos nela presentes e o seu significado.



Figura 48 Pintura de Rigaud do Rei Luís XIV em análise

Seguidamente procedeu-se à análise em conjunto com os alunos da pintura alusiva ao casamento de Luís XIV e Maria Teresa. Quando estávamos a analisar a pintura um dos alunos perguntou “A D. Maria Teresa casou por amor?” ao que respondi que naquela época os casamentos das altas figuras de estado eram combinados, ou seja, eram realizados por interesse, servindo como uma aliança entre duas famílias que lhes permitia manter ou aumentar o seu poder, salientando inclusive

que o Rei Luís XIV teve muitas amantes. Continuando a linha de pensamento em seguida analisamos o Palácio Versalhes como demonstração do poder do Rei Luís XIV realizando uma visita virtual por algumas das suas divisões-chave salientando diferentes aspetos sobre as mesmas e abordando de forma sucinta alguns dos rituais que nelas sucediam, aproveitando também para falar um pouco do quotidiano da vida na corte de Luís XIV. Aqui salientar que a primeira impressão do palácio que os alunos tiveram foi a imagem do seu portão no diapositivo 9 do Ppt., sendo que um deles reagiu dizendo “tanto ouro, o Rei era mesmo rico e poderoso!”. Enquanto fazíamos a visita virtual pelo Palácio de Versalhes um dos pontos que gerou perguntas por parte dos alunos foi o facto de o rei e a rainha terem quartos separados sendo casados. Neste sentido expliquei e reforcei a ideia de que o casamento era realizado por razões políticas e que o encontro do rei com a rainha obedecia a um ritual próprio cujo objetivo era gerar um herdeiro para a coroa.

Terminando a explicação sobre o regime político do Antigo Regime realizou-se a ponte com a próxima temática da aula: A sociedade do Antigo Regime. Aqui começamos por analisar as caricaturas presentes no diapositivo 11 do Ppt. (Vide Figura 49) alusivas aos grupos sociais existentes no Antigo Regime começando por questionar os alunos sobre o que viam nas imagens.



Figura 49 Diapositivo 10 com caricaturas dos Estados do Antigo Regime

No momento seguinte da aula procedeu-se à leitura e análise do excerto do documento “*Tratado das ordens e simples dignidades*” de Charles Loyseau presente no diapositivo 11 do Ppt. Aqui solicitei que um aluno lesse o excerto e em seguida perguntei-lhe como era organizada a sociedade do Antigo Regime e que características dizia o excerto. Após a análise do excerto procedeu-se a um momento de exposição oral sobre as características da sociedade do Antigo Regime com recurso ao diapositivo 12 do Ppt. Durante a análise salientei que era uma sociedade organizada e estratificada com características semelhantes a sociedades que eles já tinham estudado previamente como por exemplo, a estrutura da sociedade da civilização egípcia. Após a análise das características analisámos um gráfico que demonstrava a distribuição da população da época pelos estados a que pertenciam, onde 98% da população pertencia ao Terceiro Estado e apenas um parte muito reduzida pertencia aos grupos privilegiados (Clero e Nobreza). Depois da exposição sobre as características gerais da sociedade do Antigo Regime, partimos para a análise individual de cada um dos Estados.

Começámos pelo Primeiro Estado, o Clero. Aqui solicitei a participação de dois voluntários, um seria o monge e o outro bispo. Cada um dos alunos lia os balões correspondentes interpretando a sua personagem (Vide Figura 50). Os balões estabeleciam o diálogo entre as personagens e iam apresentando as características do Primeiro Estado e a divisão dos seus membros. Após este diálogo realizei com recurso a um esquema presente no Ppt. das características do Primeiro Estado.

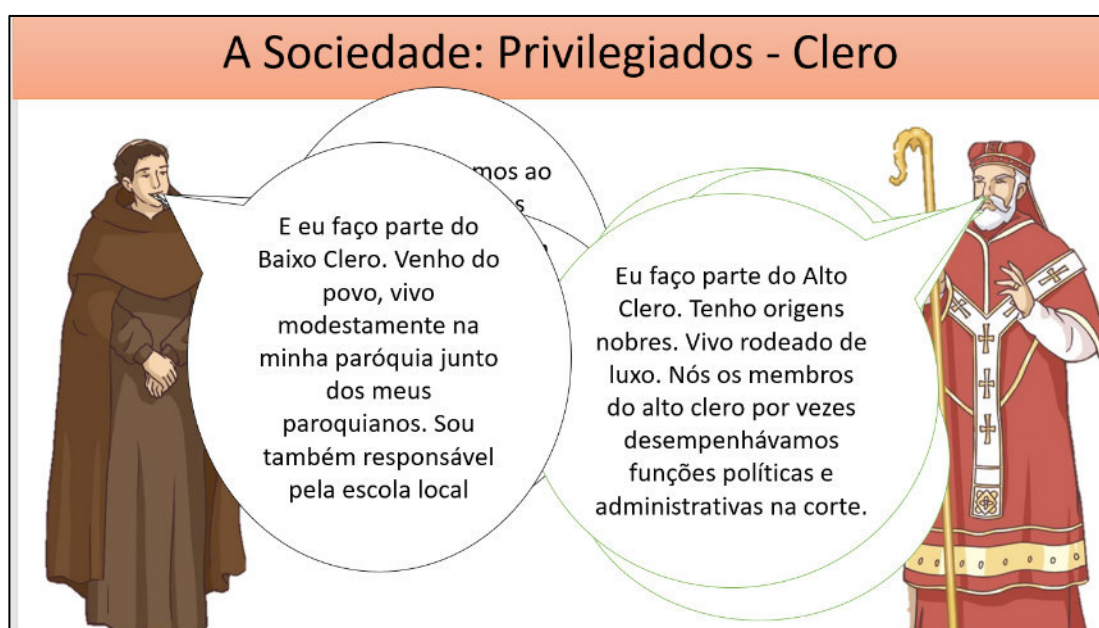


Figura 50 Diapositivo 15 (sem animação) - “À conversa com o Clero”

Novamente solicitei a participação de dois alunos para interpretarem duas personagens, desta vez pertencente ao Segundo Estado a Nobreza. Neste caso os balões iam estabelecendo o diálogo entre as personagens pertencentes à Nobreza, descrevendo no decorrer do mesmo as características desta Ordem e a divisão que existia dentro da mesma (Vide Figura 51). No final com recurso ao diapositivo 18 do Ppt. realizei a síntese das características do Segundo Estado.

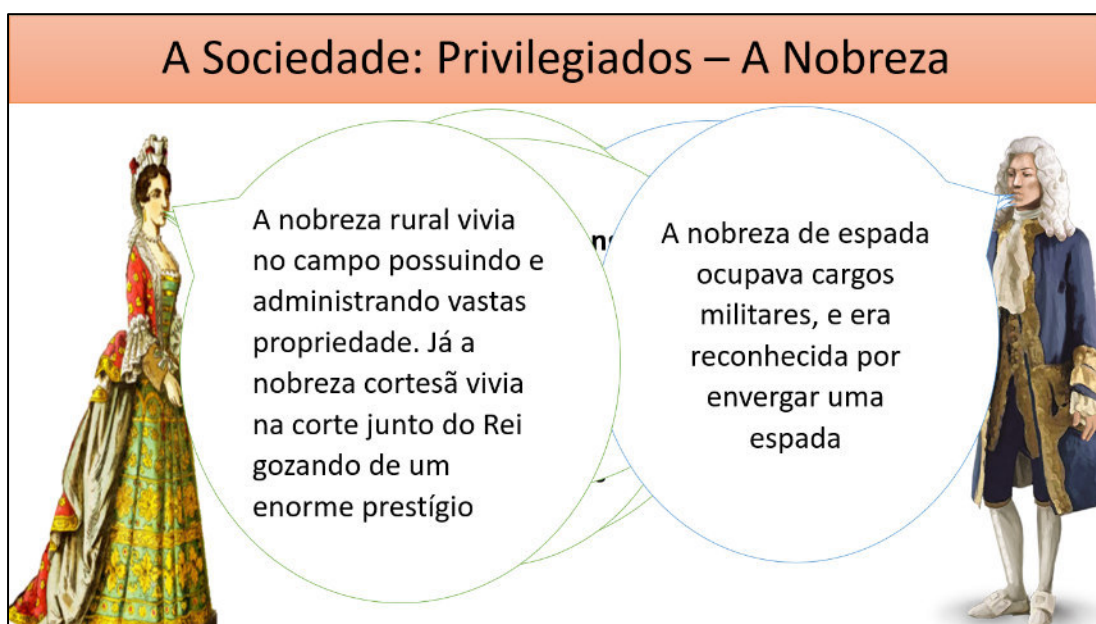


Figura 51 Diapositivo 17 (sem animação) - "À conversa com a Nobreza"

Após estudarmos as características dos Grupos Privilegiados (Clero e Nobreza), seguiu-se a análise das características dos Não Privilegiados, o Terceiro Estado. Neste momento solicitei mais uma vez a participação de dois alunos para interpretar outras duas personagens, agora pertencentes ao Terceiro Estado, nomeadamente um membro da burguesia e um camponês (Vide Figura 52).



Figura 52 Diapositivo 20 (sem animação) - “À conversa com o Terceiro Estado”

Após este momento realizei uma breve síntese oral e analisámos em conjunto a pintura de Louis le Nain que retratava uma família de camponeses presente no diapositivo 21 do Ppt. No final da temática da sociedade do Antigo Regime projetou-se um esquema síntese de resumo das suas características e expondo o mesmo oralmente, com o intuito de sintetizar as características da Sociedade do Antigo Regime, bem como de facilitar a sua compreensão e consolidação por parte dos alunos (Vide Figura 53).

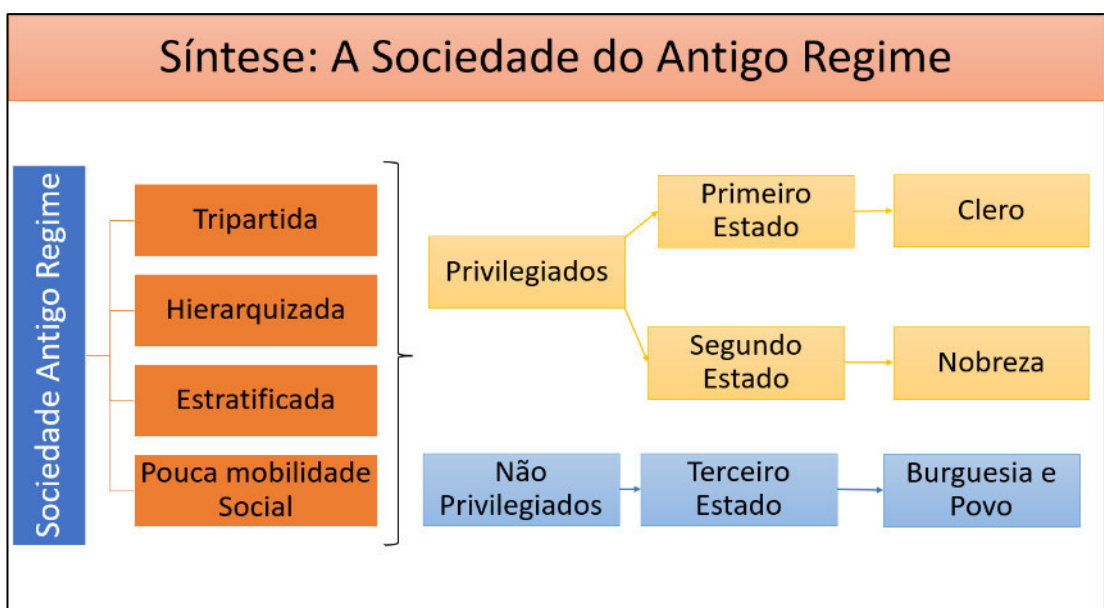


Figura 53 Diapositivo 22 esquema síntese da Sociedade do Antigo Regime

Como forma de síntese de conteúdos lecionados durante a aula foi projetado com recurso ao diapositivo 23 do Ppt. um esquema conceptual final com os pontos-chave abordados na aula realizando a síntese da aula de forma oral em conjunto com os alunos. Após a síntese de conteúdos, chegou a hora de realizar o *Kahoot* (Vide Figura 54). Este momento foi bem recebido pelos alunos que demonstraram um grande interesse pelo mesmo. Antes de começar o *Kahoot* foram projetadas e explicadas as regras do mesmo.



Figura 54 Exemplo de uma pergunta do Kahoot sobre a sociedade e política do Antigo Regime aplicado em aula

Como terminei a aula 15 min mais cedo do que era previsto, naquele momento tive de recorrer a um plano B, nomeadamente passei um excerto do filme “*Vatel*”, fazendo paragens estratégicas durante o mesmo que serviram de momentos para explicar, consolidar e validar conhecimentos. Neste sentido analisei-o em conjunto com os alunos, referindo quem eram as personagens que estavam a ver, o contexto da ação, salientar algumas das características do Antigo Regime que tínhamos falado anteriormente, destacando como era organizada sociedade da época, particularmente a corte, servindo simultaneamente como forma de síntese e de demonstração dos conteúdos abordados em aula. No final da aula fizemos referência a outros filmes relacionados com o Antigo Regime, como por exemplo “*O Homem da Máscara de Ferro*”. Em seguida a aula terminou e os alunos saíram da sala de forma ordeira.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos demonstraram interesse durante a aula, colocando perguntas pertinentes e

colaborando nas atividades da aula sempre que solicitados. Na sua maioria a participação dos alunos foi realizada de forma ordeira, levantando a mão sempre que queriam pedir a palavra. Os alunos demonstram capacidade de análise e raciocínio durante a aula sendo capazes de interligar e aplicar os diferentes conceitos abordados em aula. Os alunos também demonstraram estar atentos ao que se passava na aula tendo sido capazes de identificar um erro no Ppt. quando comparado com a definição do manual.

Dois dos momentos que os alunos demonstraram mais interesse foram a leitura dos balões relativos aos diferentes intervenientes na sociedade nos quais tinham de interpretar as personagens e o *Kahoot*. Aquando da realização do *Kahoot* referir que havia alunos que não tinham telemóvel ou não estavam a conseguir ter acesso à internet sendo que a turma resolveu esse problema sozinha fazendo pares entre eles para que ninguém ficasse de fora da atividade. O presente *Kahoot* tinha o total de 9 perguntas que alteravam entre duas tipologias de questões: a escolha múltipla com 4 opções cada e verdadeiro ou falso. Os resultados da turma foram relativamente positivos, mas também indicadores de que era necessário melhorar e adequar as minhas estratégias de ensino. Relativamente a este *Kahoot* a turma teve uma média de 6,94 respostas correta, existindo um aluno que acertou as perguntas todas e existiram 3 alunos que acertaram apenas 5 questões, sendo necessário ter atenção a este fator e refletir sobre o mesmo. Neste sentido o *Kahoot* permitiu um feedback quase instantâneo dos conhecimentos adquiridos pela turma na temática permitindo fazer uma reflexão sobre as estratégias de ensino e as temáticas lecionadas, com o intuito de as melhorar.

Momento de reflexão: No início desta aula estava um pouco nervosa, sem perceber muito bem porquê sentia-me insegura. Tinha-me preparado para a aula, mas existiu alguma coisa que me fazia estar nervosa. Contudo, à medida que a aula foi avançando o nervosismo e insegurança começaram a desaparecer, consegui expressar-me melhor, interagindo melhor com a turma criando um ambiente de diálogo e promotor da aprendizagem. Neste sentido nesta aula, como já tinha feito em IPPI, procurei que a mesma fosse mais interativa, existindo um equilíbrio entre o meu discurso para explicar determinados assuntos e a participação dos alunos durante a aula. Deste modo procurei incentivar os alunos a participar nos diferentes momentos da aula, convidando-os a colocar questões que tivessem de forma ordeira, bem como

convidando-os a participar nas diferentes atividades planeadas, tais como, análise de fontes, a responder perguntas sobre a matéria, no *Kahoot*.

No decorrer da aula fui utilizando um sistema de perguntas-respostas com o intuito de que os alunos solidificassem os conhecimentos aprendidos na aula, sendo uma forma interativa de o fazer e de os envolver no processo ao mesmo tempo que me permitia fazer uma avaliação dos conhecimentos adquiridos durante a aula. Assim sendo foi alternado no decorrer da aula momentos mais expositivos com momentos de participação interativa por parte dos alunos. Durante a aula procurei ainda analisar com os alunos diferentes tipologias de fontes históricas indo de encontro às competências que devem ser desenvolvidas pelos alunos previstas no PASEO.

Terminada a aula foi realizada uma breve reunião com a Professora Cooperante salientando aspetos que correram bem e outros que necessitavam de ser melhorados, os quais abordarei em seguida. Uma das sugestões que a Professora Cooperante fez foi que quando existe um erro na apresentação digital este deve ser corrigido não só oralmente como também no próprio diapositivo quase instantaneamente, não só para não nos esquecermos de o emendar depois como também porque não é correto deixar projetado uma informação que não está correta e que pode conduzir ao engano. Outro apontamento é que em algumas das imagens do Ppt. a análise não foi realizada ao pormenor devendo analisar as imagens com mais calma com os alunos, dando-lhes mais tempo para as analisar, tal como fiz durante a aula quando analisei as imagens dos diapositivos 6 e 21 do Ppt. Assim sendo é necessário quando utilizamos uma imagem que exista tempo na aula para a analisarmos convenientemente, permitindo ao aluno descobrir os conceitos e ideias que a mesma encerra construindo o seu próprio conhecimento (Proença, 1992), devendo o professor ponderar qual é o verdadeiro propósito do uso de determinada imagem para que a mesma seja encarada como uma fonte e não apenas como um mero objeto decorativo.

Outro ponto que a Professora Cooperante salientou foi que quando estivesse a analisar fontes escritas não me deveria esquecer sempre de perguntar primeiro se existia alguma palavra que os alunos não conhecessem ou que não compreendessem o significado, com o intuito de não comprometer a análise do mesmo e para os alunos perceberem o que estavam a analisar. A análise de documentos constitui-se como uma fonte de conhecimento de extrema importância para o estudo da História. Assim cabe-

nos a nós enquanto professores fomentar o seu correto uso em sala de aula, uma vez que estes estimulam o desenvolvimento de diferentes capacidades e competências nos alunos contribuindo para o seu desenvolvimento pessoal e de um espírito crítico indo de encontro ao que é preconizado no PASEO.

Relativamente ao facto de ter terminado a aula mais cedo cerca de 15 min, o facto de não me ter atrapalhado e resolvido a situação com recurso a um plano B, nomeadamente a análise de um excerto do filme *Vatel*, demonstrei capacidade de adaptação a uma situação não planeada e à qual necessitava de dar resposta. Para terminar gostaria de salientar também o uso de momentos mais lúdicos ao serviço da aprendizagem no decorrer desta aula, sendo eles o role-play das personagens da banda desenhada e o uso de um jogo interativo (*Kahoot*). Ambos os momentos como foram alturas mais interativas e lúdicas permitiram cativar a atenção dos alunos, sendo um exemplo da utilização da “brincadeira” ao serviço da aprendizagem. Concretamente no caso do *Kahoot* podemos dizer que ao ser um momento mais lúdico para os alunos serviu como forma de avaliação das temáticas estudadas sem que estes estivessem a sentir aquela “pressão” de ser avaliado, constituindo-se como um momento mais relaxante e divertido, mas simultaneamente promotor do processo de ensino-aprendizagem e elemento de avaliação do aluno. Para além do já enumerado o uso dos jogos, neste caso concreto do Kahoot, também contribui para a retenção da informação lecionada em aula, uma vez que durante o jogo é necessário mobilizar os diferentes conhecimentos para conseguir responder às questões. Tal como já tinha realizado e refletido em IPPI, no que diz respeito ao uso dos jogos em contexto de sala de aula estes tornam-se uma mais-valia para o processo de ensino aprendizagem podendo ser, se utilizados com precaução, um grande aliado dos professores no mesmo.

2.3.2. Aula dia 15 de novembro de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 15 de novembro de 2022 com a duração de 90 min das 11h40 às 13h10

Turma: 8º D

Lições: 31 e 32

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: a economia. Análise de documentos.

Recursos didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, Questão-aula.

Descrição da aula: A aula começou com os alunos a colocarem os telemóveis dentro da caixa e a sentarem-se nos seus lugares. Em seguida procedeu-se à redação do sumário. Após este momento inicial procedeu-se a uma síntese dos conteúdos lecionados na aula anterior realizada da seguinte forma. Numa primeira fase os alunos visualizaram um filme da Escola Virtual intitulado “*Estratificação social no Antigo Regime*” no qual fui salientando aspetos-chave durante o mesmo. Num segundo momento distribui um esquema conceptual em papel com espaços em branco sobre a matéria lecionada na aula anterior, o regime político e a sociedade do Antigo Regime, dando tempo aos alunos para conseguirem preencher⁴³. Numa terceira fase projetei o mesmo esquema com os espaços em branco no quadro (Vide Figura 55) e em conjunto fomos preenchendo o esquema. Para cada espaço seleccionei um aluno para ir ao quadro preencher o espaço em branco e ao mesmo tempo ia sintetizando a matéria.

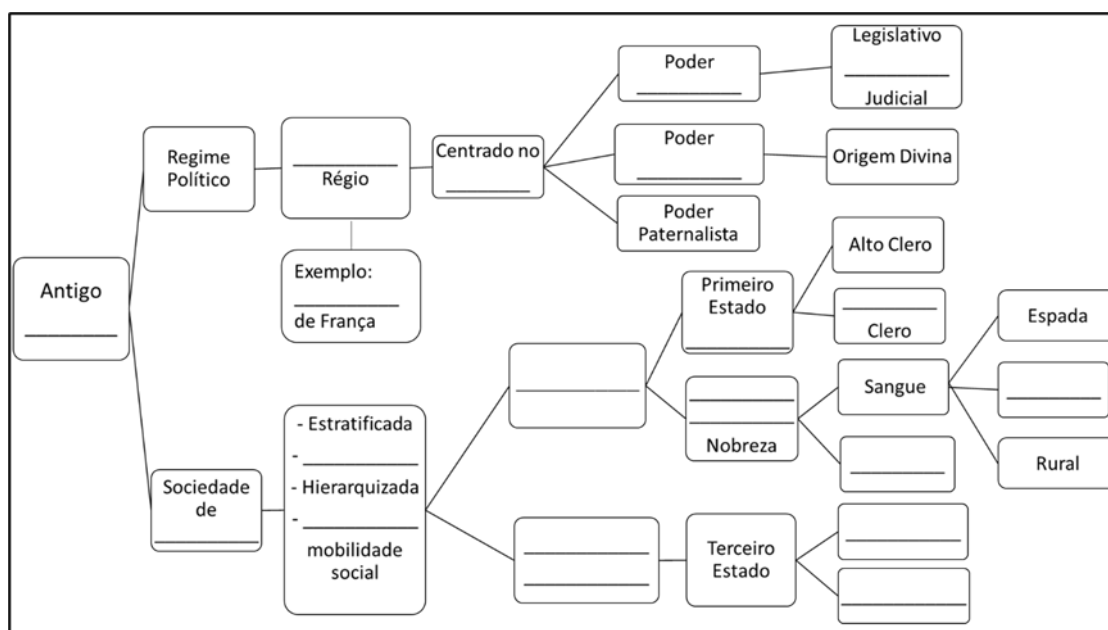


Figura 55 Esquema para preencher sobre o Antigo Regime Política e Sociedade

Após este momento inicial foi realizada a visualização do filme da Escola Virtual intitulado “*A economia no Antigo Regime*” como abertura do tema, fazendo pausas em momentos-chave do mesmo. Em seguida, analisou-se o documento 2

⁴³ Vide Anexo VII

intitulado “*As dificuldades da Agricultura*” da página 92 do manual em conjunto com os alunos relacionando as características da agricultura com a as características da sociedade de Ordens. Posteriormente realizou-se uma breve exposição oral sobre a agricultura no Antigo Regime com recurso ao diapositivo 5 do Ppt. No momento seguinte da aula procedeu-se à exposição oral com recurso ao diapositivo 6 do Ppt. (Vide Figura 56) sobre o comércio e a sua importância para a economia do Antigo Regime. Nesse diapositivo foi também analisado com os alunos o mapa presente no mesmo. Solicitei depois a um aluno que lesse o conceito de manufatura presente na página 93 do manual e em seguida analisámos em conjunto a imagem de uma manufatura presente no diapositivo 7 do Ppt. Depois realizámos um breve exercício de consolidação da Escola Virtual sobre a agricultura e comércio no Antigo Regime.

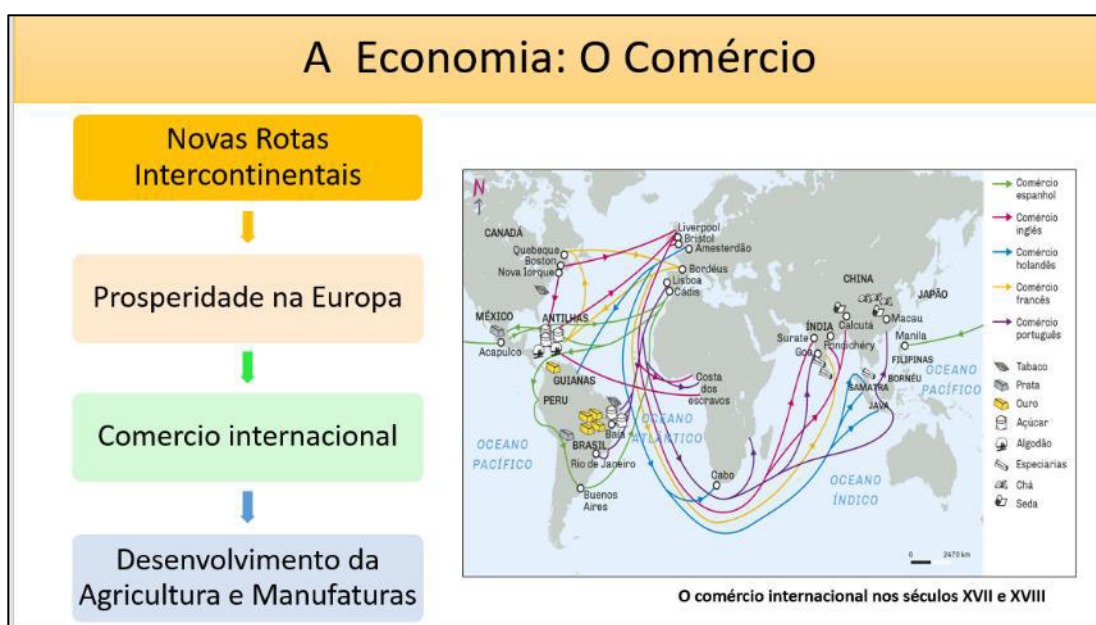


Figura 56 Diapositivo 6 sobre a economia e o comércio

No momento seguinte da aula foi abordado a temática do mercantilismo e a figura de Jean Colbert. Num primeiro momento expus oralmente quem foi Jean Colbert e seguidamente analisámos quais foram as suas ações relativamente à economia. Começamos por analisar a relação entre o poder do rei e a acumulação de metais preciosos com recurso ao diapositivo 8 do Ppt., aí pedi a um dos alunos que lesse o conceito de Mercantilismo na página 93 do manual. Aqui reforcei a ideia comparando com o dinheiro no banco “Quanto temos mais dinheiro no banco mais rico somos e mais poder de compra temos, assim tal como o rei era mais poderoso

conforme tinha mais metais preciosos acumulados tivesse.” Em seguida analisámos o que era a balança comercial com recurso ao diapositivo 9 do Ppt. (Vide Figura 57). Comecei por pedir a um dos alunos que lesse no diapositivo o que significava balança comercial, em seguida analisámos as diferentes balanças presentes no diapositivo com o intuito de perceber qual era favorável ao país.

A Balança Comercial o que é?

É a relação entre o volume (em dinheiro) das importações e as exportações num determinado período se tempo. Se o volume das exportações é maior, a balança é positiva. Se o volume das importações é maior a balança é negativa

Desfavorável

Favorável

Equilibrada

Figura 57 Diapositivo 9 sobre a Balança Comercial

Ao explicar os conceitos de importação e exportação com a ajuda da Professora Cooperante foi utilizado um exemplo prático nomeadamente compará-los com os movimentos respiratórios, a inspiração e expiração, com o intuito de facilitar a sua compreensão. Neste sentido tal como a inspiração é a entrada de ar nos pulmões também a importação é a entrada de bens para o país, a expiração é a saída de ar quando respiramos tal como a exportação é a saída de bens para o exterior do país. Outro exemplo que utilizei para explicar o motivo de que importar fazia a balança favorável e o reino mais rico e poderoso foi dizer que “imaginem que o A. e B.⁴⁴ têm 20 euros cada um. O A. vende um estojo ao B. por 10 euros quem é o mais rico?” os alunos responderam o “A.!” e eu concluí a ideia de que “se o A. continuar a vender os estojos

⁴⁴ As letras são utilizadas como forma de explicar sem mencionar os nomes dos alunos, protegendo o seu animato. As letras foram escolhidas de forma aleatória não correspondendo a elementos identificativos dos alunos.

para os outros alunos e não lhes comprar nada utilizando também ele os seus estojos. Como fica a situação?” ao que um aluno respondeu “O A. fica mais rico e fica com o poder pois todos ficamos dependentes dele, continuando ele a conseguir ter um estojo para ele usar sem ter de pagar”, ao que eu concluí explicando que essa era um ideia-chave da política mercantilista. Com estes exemplos prático foi mais fácil para os alunos compreenderem a política mercantilista do Antigo Regime. Em seguida escolhi um aluno e pedi para ler o documento “4 A - A mercantilização da economia” da página 92 do manual (Vide Figura 58) e em conjunto analisámos o documento que serviu de motivação para a fase seguinte da aula: As medidas mercantilistas aplicadas por Colbert. Depois expliquei oralmente quais foram as medidas mercantilistas aplicadas por Colbert exemplificando com exemplos práticos para os alunos compreenderem melhor.

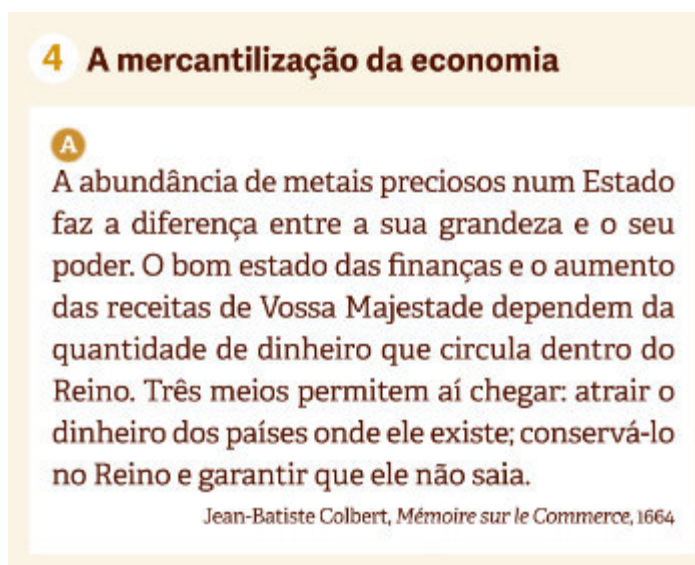


Figura 58 Documento do manual “4 A - A mercantilização da economia” Fonte: Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: História sob Investigação 8. Maia: Porto Editora p. 92

Com recurso ao diapositivo 11 do Ppt. analisamos em conjunto a pintura de Charles le Brun intitulada “Luís XIV visita os Gobelins com Colbert” relacionando com a intervenção do Estado na economia. Como forma de sintetizar os conteúdos abordados foi visualizado um filme da Escola Virtual intitulado “A política mercantilista” fazendo paragens estratégicas no mesmo nas quais aproveitei para salientar alguns pontos e também para questionar os alunos sobre os conceitos trabalhados em sala de aula. Após a visualização do filme realizei em conjunto com os

alunos o preenchimento de um mapa conceitual interativo da Escola Virtual e um exercício de completar a frase também da Escola Virtual.

Para finalizar a aula foi realizada uma síntese da mesma com recurso ao esquema presente no diapositivo 13 do Ppt., e para terminar visualizamos um filme da Escola Virtual “*já t’explico! 17 – O Antigo Regime*” como forma de síntese geral das aulas sobre o Antigo Regime. Mesmo antes da aula terminar foi ainda entregue a Questão-aula Crucigrama para os alunos realizarem como TPC. Quando estava a entregar a Questão-aula os alunos ficaram um pouco tristes por existir TPC, existindo um aluno inclusive que comentou “TPC não professora”, contudo quando se aperceberam que o TPC era palavras-cruzadas o seu semblante mudou ficando mais entusiasmados, sendo que inclusive um dos alunos comentou “Afinal são palavras cruzadas, isto é divertido! Destes TPC podem vir mais!”.

Em seguida a aula terminou e os alunos saíram de forma ordeira. Para terminar apenas referir que devido ao fluir da aula não consegui concluir a planificação não sendo possível realizar o *Quiz* e tendo a Questão-aula planeada ficado como TPC.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos demonstraram interesse durante a aula, colocando perguntas pertinentes e colaborando nas atividades da aula sempre que solicitados. Os alunos expõem as suas dúvidas sem receio. Na sua maioria a participação dos alunos foi realizada de forma ordeira, levantando a mão sempre que queriam pedir a palavra. Os alunos demonstram capacidade de análise e raciocínio durante a aula sendo capazes de interligar e aplicar os diferentes conceitos abordados em aula bem como os alunos foram capazes de mobilizar os conceitos trabalhados na aula anterior transpondo-os para a atual e sendo capazes de os relacionar entre si.

Momento de reflexão: Na presente aula já não estava nervosa apresentado um tom mais calmo e melodioso⁴⁵ enquanto lecionava a aula. Neste sentido nesta aula quando comparada com a primeira, considero que consegui interagir com os alunos de uma forma mais natural sendo capaz de realizar a ponte entre os diferentes conceitos abordados na presente aula com conceitos dados em aulas anteriores. Devo confessar que relativamente à matéria a lecionar esta seria aquela que me fazia sentir menos

⁴⁵ Descrição do tom de voz realizada pela Professora Cooperante

confortável, contudo contrário às minhas expectativas, consegui abordar a temática da economia com relativa facilidade transformando-a de forma que os alunos conseguissem compreender, e considero inclusive que esta foi das minhas melhores aulas lecionadas. Feito o balanço com a Professora Cooperante no final da aula este revelou-se bastante positivo. No decorrer da aula procurei utilizar exemplos práticos para explicar os conceitos com o intuito de facilitar a sua compreensão pelos alunos, como por exemplo comparar a importação e exportação com os movimentos inspiratórios e expiratório. Destacar que os conceitos abordados durante a presente aula consistiam em algo novo para os alunos sendo por isso necessário desconstruí-los para uma melhor compreensão, ao utilizarmos exemplos práticos e mais próximos do quotidiano é mais fácil compreender conceitos novos uma vez que conseguimos aproximá-los da nossa realidade. Tal como nos diz Proença (1992) o ensino da História pressupõe muitas vezes a aprendizagem de conceitos muito distintos e de um vocabulário específico que muitas vezes os alunos tem dificuldade em dominar, sendo que a aquisição destes está dependente de vários fatores intrínsecos e extrínsecos para os quais o professor deve estar desperto. Tendo isto em consideração, o professor deve agir como facilitador no processo de ensino-aprendizagem, descodificando os conceitos para os alunos permitindo que estes os consigam compreender e interiorizar, recorrendo a diferentes estratégias para o fazer (Proença 1992).

Das atividades realizadas na aula gostaria de destacar o preenchimento do esquema conceptual com os alunos. Esta foi uma forma interativa de sintetizar a matéria, ou seja, numa primeira fase os alunos preenchiam de forma individual o esquema com o intuito de mobilizarem os conceitos abordados na aula anterior e numa segunda fase a correção era feita em conjunto convidando um aluno de cada vez a ir ao quadro preencher um espaço em branco. Neste sentido ao mesmo tempo que incentivava o envolvimento dos alunos na atividade ia sintetizando os conteúdos da aula anterior. Em suma a realização desta atividade permitiu criar um fio condutor para a restante unidade do Antigo Regime fomentando a compreensão e mobilização dos conteúdos pelos alunos.

Terminada a aula refleti com a minha Professora Cooperante sobre a mesma destacando que embora não tenha conseguido cumprir a planificação os alunos conseguiram compreender o cerne da questão relativo a economia do Antigo Regime, que abarcava consigo conceitos diferentes e mais difíceis que eles nunca tinham

abordado em anos anteriores e que isso era mais importante. Cumprir as planificações é algo importante, contudo como já referi anteriormente um professor também deve adaptar as suas ações aos alunos que têm à sua frente, ou seja, as necessidades educativas dos mesmos. Assim, embora exista uma planificação muitas vezes o fluir aula pode conduzir o professor a adotar uma estratégia diferente e a ir de encontro às necessidades dos seus alunos naquele momento em contexto de sala de aula. O uso do *Quiz*⁴⁶ e das Palavras Cruzadas tinha como objetivo avaliar os conhecimentos dos alunos ao mesmo tempo que eram atividades divertidas de realizar. No que diz respeito à Questão-aula esta foi convertida em TPC mantendo a sua componente lúdica e de avaliação, uma vez que os alunos tinham de a entregar preenchida na aula seguinte.

2.3.3. *Aula dia 22 de novembro de 2022*

Data e Horário: A aula decorreu no dia 22 de novembro de 2022 com a duração de 90 min das 11h40 às 13h10.

Turma: 8º D

Lições: 33 e 34

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: O caso português - O absolutismo joanino, a sociedade e a economia. Análise de documentos.

Recursos didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Apresentação digital em Ppt., Escola Virtual, *Kahoot*

Descrição da aula: Antes de começar a descrição da aula importa referir que esta foi a aula observada pelo Professor Miguel Monteiro. A aula começou com a apresentação do Coordenador do Mestrado, o Professor Miguel Monteiro, à turma e com um aviso sobre a entrega dos testes por parte da Professora Cooperante. Em seguida procedeu-se à redação do sumário. Como forma de motivação, de síntese das aulas anteriores e de abertura do tema da presente aula os alunos visualizaram um filme da Escola Virtual intitulado “*O absolutismo régio do Antigo Regime*”. Após estes momentos iniciais a

⁴⁶ O *Quiz* funcionaria com uma estrutura semelhante ao já realizado em IPPI onde os alunos viam as questões respondiam no papel e terminado trocavam com o colega do lado para as corrigir, dizendo depois os resultados do mesmo.

aula continuou com uma breve contextualização temporal da ação da temática da aula com recurso ao diapositivo 2 do Ppt.

No momento seguinte da aula foi abordada a figura do Rei D. João V, salientando quem foi e aspetos-chave do seu reinado com recurso ao diapositivo 3 do Ppt. Depois selecionei um aluno para ler a fonte presente no diapositivo 4 do Ppt. (Vide Figura 59) e analisando-a em conjunto. Destacar aqui que existia um erro na transcrição da data, em vez de XVIII estava XVIII, tendo sido detetado por um aluno, nesta situação utilizei o humor dizendo “Que tinha feito de propósito para ver se estavam atentos” valorizando o aluno por ter identificado o erro e corrigindo em seguida o erro no Ppt.

D. João V – O Rei Absoluto

“O deleite dos nossos olhos é a vista do Sol; a alegria do povo é a presença do Rei. O Sol difunde o calor como a sua luz; o Rei comunica o amor com o aspeto (...) e atrai os afetos do coração dos súbditos. O Sol dá vida com o seu aspeto bondoso; o Rei dá a vida com o seu bom semblante.”

S. Pacheco Varela (eclesiástico dos séculos XVII-XVIII),
Número vocal para a imitação do maior de todos os príncipes, o Sereníssimo D. João V (adaptado)

Figura 59 Diapositivo 4 com o documento em análise

Neste ponto aproveitei para recordar e sintetizar aspetos já abordados anteriormente, perguntei aos alunos quem era a figura que tinham estudado anteriormente que também era comparada ao sol, ao que responderam em coro “Luís XIV”, fazendo eu um paralelo entre a ação de D. João V e do Rei Luís XIV. Aqui realizei a ponte com a construção do Palácio-convento de Mafra mandado edificar por D. João V como forma de afirmação do seu poder, à semelhança do que tinha acontecido com Luís XIV e o Palácio de Versalhes, como tínhamos estudado anteriormente. Aqui contei aos alunos um pouco da história da construção do Palácio-convento de Mafra e com recurso ao diapositivo 6 do Ppt. observamos o exemplo de

duas divisões do mesmo. Seguindo esta linha de pensamento continuamos a nossa viagem pelas manifestações de ostentação e poder do Rei D. João V com recurso ao diapositivo 7 do Ppt. no qual se encontram representadas imagens do Coche dos Oceanos que fez parte do cortejo da embaixada enviada pelo Rei ao Papa e da biblioteca joanina em Coimbra. Falamos também da criação da Real Academia da História no reinado de D. João V.

Após, com recurso ao diapositivo 8, abordou-se outro marco da arquitetura mandado edificar por D. João V, o Aqueduto das Águas Livres fazendo menção a uma breve história e funcionamento. No momento seguinte da aula abordamos a temática da cultura no reinado de D. João V. Com recurso ao diapositivo 9 do Ppt., abordámos a temática da cultura durante o reinado de D. João V, reforçando o luxo e opulência da vida na corte bem como os seus divertimentos (Caçadas, Ópera, Bailes, ...) dando o exemplo da chegada da Rainha Maria Ana de Áustria a Lisboa que foi repleta de “pompa e circunstância”. Terminamos esta primeira parte da aula com a análise da pintura presente no diapositivo 10 do Ppt. “*Rei Dom João V bebendo chocolate quente*”. Aqui solicitei aos alunos que descrevessem o que viam na imagem e à medida que eles iam identificando aspetos ia complementado a análise.

No momento seguinte da aula analisámos a sociedade portuguesa do Antigo Regime. À semelhança do que tinha feito na primeira aula, com recurso ao diapositivo 12 do Ppt., realizei uma pequena conversa entre dois membros da sociedade descrevendo as características da mesma e pedi a dois alunos que interpretassem as personagens (Vide Figura 60). Em seguida realizei uma síntese das características da sociedade portuguesa do Antigo Regime com recurso ao esquema presente no diapositivo 13 do Ppt. (Vide Figura 61).

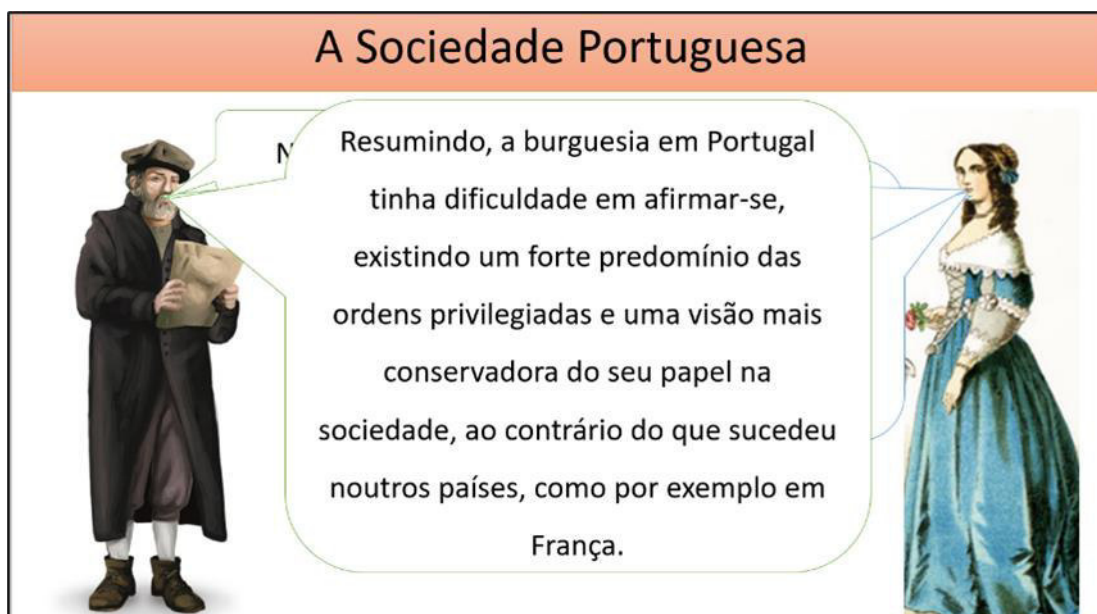


Figura 60 . Diapositivo 12 (sem animação) - “À conversa com a Sociedade Portuguesa

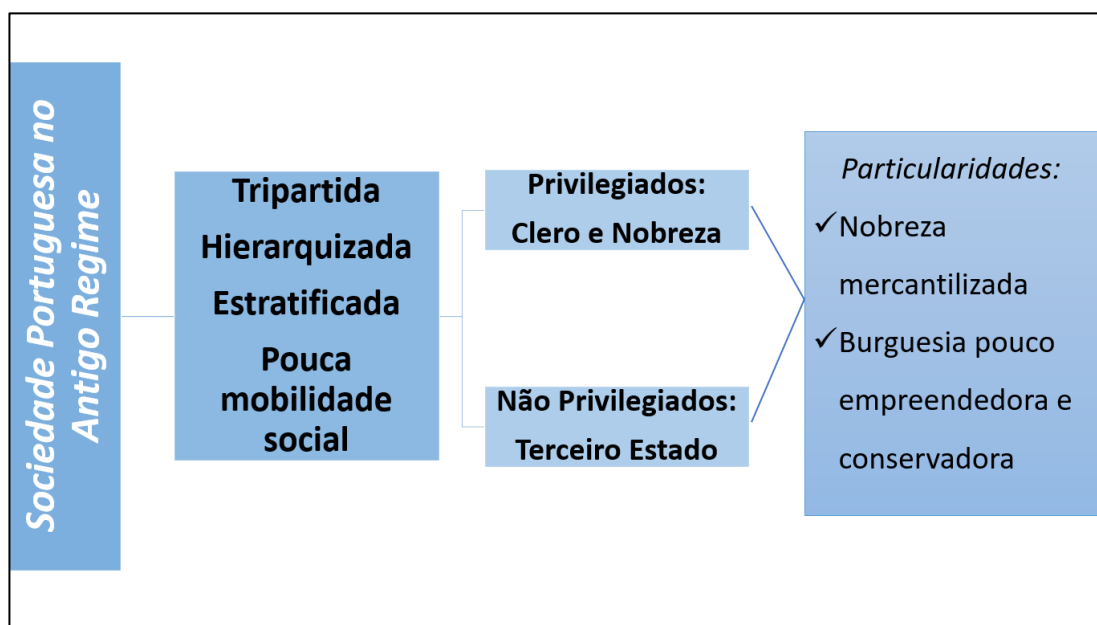


Figura 61 Diapositivo 13 Síntese da Sociedade do Antigo Regime em Portugal

Na fase seguinte da aula abordamos a economia portuguesa neste período. Começamos primeiro por fazer uma breve contextualização da crise do Império Português, mais concretamente no reinado de D. Pedro II e das medidas adotadas para lhe fazer face. Neste sentido abordamos as medidas mercantilistas implementadas pelo Conde da Ericeira. Neste ponto perguntei aos alunos se conheciam a razão pela qual

Rua das Amoreiras tinha aquele nome, ao que eles responderam que não, explicando-lhes que era assim chamada devido a plantação de árvores de Amoreira e da sua relação com os bichos-da-seda e o fomento das manufaturas em Portugal.

Em seguida solicitei a um aluno que lesse o documento 4 “*Lei Pragmática de 1677*” (Vide Figura 62), após a leitura perguntei se existiam palavras que não compreendessem e após esclarecer as dúvidas, procedemos com a análise tendo questionado o aluno que leu “que produtos eram proibidos?” e “a quem?” ao que o aluno respondeu “os produtos de luxo e eram proibidos a todos do reino”.

4 Lei Pragmática de 1677

Dom Pedro, por Graça de Deus, Príncipe de Portugal e dos Algarves [...]

1. Primeiramente ordeno e mando que nenhuma pessoa de qualquer condição, grau, qualidade, título, dignidade, preeminência, por maior que seja, assim homens, como mulheres [...] possa usar nos adornos de suas pessoas, filhos e criados, casa, serviço e uso, que de novo fizer, de seda, rendas, fitas, bordados ou guarnições que tenham ouro ou prata fina ou falsa [...].

4. Nenhuma pessoa se poderá vestir de pano, que não seja fabricado neste Reino; como também se não poderá usar de voltas de renda, cintos [...] e chapéus, que não sejam feito nele.

Da Collecção Chronologica de Leis Extravagantes, tomo II, Coimbra, 1819 (adaptado)

94

Figura 62 Documento do manual " 4 - Lei Pragmática de 1677" Fonte: Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: História sob Investigação 8. Maia: Porto Editora p. 94

Contudo estas medidas mercantilistas foram abandonadas em Portugal devido a dois momentos, a descoberta do ouro no Brasil e do Tratado de Methuen, expondo oralmente cada um deles com recurso aos diapositivos 17, 18 e 19 do Ppt. Durante a exposição sobre o Tratado de Methuen foi analisado com os alunos o documento 4 “*Tratado de Methuen*” da página 96 do manual. Neste ponto comecei por perguntar se havia alguma palavra que não tivessem compreendido e após questionei o aluno que leu “o que mudou com o tratado? e “as condições eram as mesmas para os dois países?”. Como síntese de ideias os alunos visualizaram o filme da Escola Virtual intitulado “*O Tratado de Methuen*”. Em seguida realizou-se a análise do gráfico presente no diapositivo 22 do Ppt. sobre as remessas de ouro do Brasil e o comércio externo português. A matéria abordada em aula terminou com a exposição oral com recurso ao diapositivo 23 do Ppt. com o final do reinado de D. João V, momento no qual se iniciou uma nova crise em Portugal e cuja resposta seria lecionada nas

próximas aulas. Em seguida perguntei se existiam dúvidas sobre a matéria, tendo a resposta sido negativa.

No momento seguinte da aula com o intuito de realizar a síntese dos conteúdos abordados em aula foi distribuído pelos alunos um mapa conceptual sobre o Antigo Regime em Portugal⁴⁷ com espaços em branco para os alunos preencherem numa primeira fase (Vide Figura 63). Após ter sido dado tempo para os alunos preencherem o mesmo esquema foi projetado no quadro e preenchendo em conjunto com os alunos, enquanto se realizava a síntese de conteúdos.

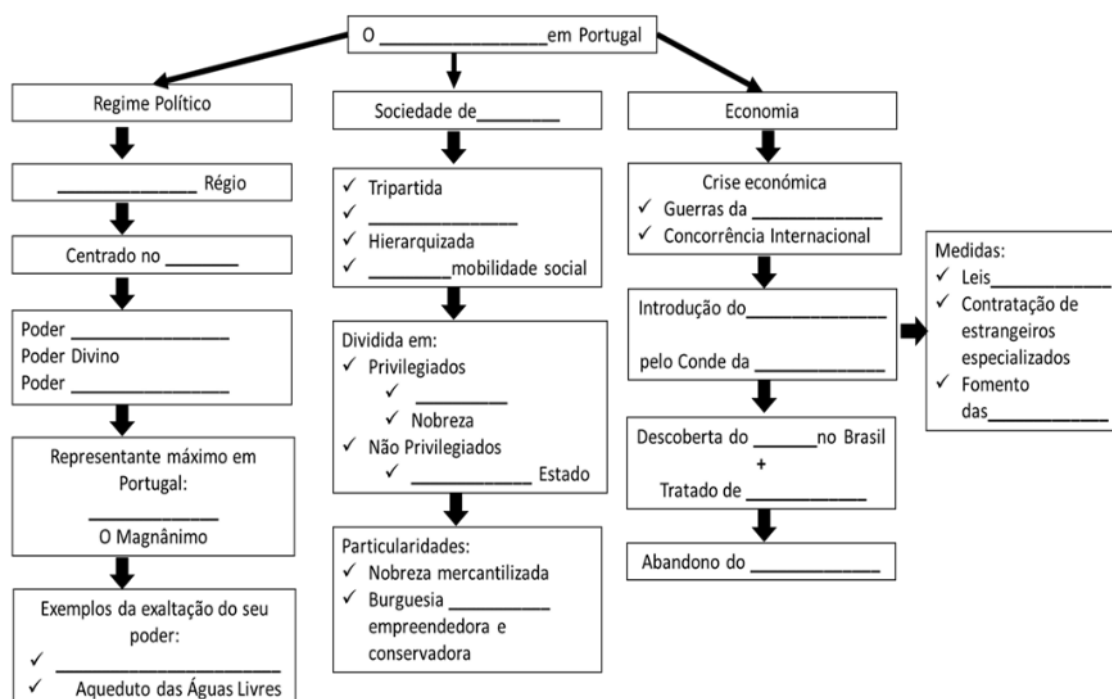


Figura 63 Esquema para preencher sobre o Antigo Regime em Portugal

Depois desta atividade seguiu-se o Kahoot (Vide Figura 64) sobre a temática, sendo mais uma vez antes de o iniciar recordadas e projetadas as regras. Terminado o Kahoot a Professora Cooperante distribuiu os testes aos alunos e eu recolhi o TPC da aula anterior. Finalizado este momento a aula terminou, os alunos saíram ordeiramente e seguiu-se uma breve reunião com o Professor Miguel e a Professora Cooperante.

⁴⁷ Vide Anexo VIII



Figura 64 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Antigo Regime em Portugal realizado na aula

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos contribuíram para a dinâmica da sala de aula participando de forma ativa nas atividades sempre que solicitado. Os alunos foram capazes de mobilizar os conceitos trabalhados na aula anterior transpondo-os para a atual e sendo capazes de os relacionar entre si quando questionados. Os alunos demonstraram interesse nos conteúdos abordados na sala de aula colocando questões pertinentes durante a mesma. Os alunos demonstraram também uma terer uma capacidade empática para comigo sabendo que naquele dia estava a ser avaliada por alguém externo, tiveram em atenção as suas intervenções e interações realizadas em contexto de aula e apresentado o seu melhor comportamento. Relativamente aos resultados do *Kahoot* estes foram francamente positivos e melhores que o anterior. O *Kahoot* seguia a mesma tipologia do anterior, com 9 perguntas, sendo que a turma no geral teve uma média de 8,05 respostas corretas, sendo que quando convertido numa avaliação qualitativa os alunos da turma situaram-se entre o Bom e o Muito Bom, destacando 6 alunos conseguiram responder a todas as perguntas de forma correta. Os alunos na sua maioria demonstram grande responsabilidade entregando o TPC para correção no prazo previamente estabelecido.

Momento de reflexão: Esta foi sem dúvida uma das aulas que estava mais nervosa em grande parte devido à presença do Professor Miguel, que me iria avaliar. Os momentos de avaliação são sempre momentos de tensão, podendo manifestar-se de forma consciente ou inconsciente. Aquela sensação de que nos estão a avaliar está sempre presente no nosso íntimo, aparecendo aquele nervosismo miudinho que teima

em não desaparecer e que nos faz agir de uma determinada forma, muitas vezes contrária àquela que queríamos. Como enfermeira deveria esta habituada a lidar com situações de grande stress, e a verdade é que sim estou habituada e na teoria situações mais stressantes do que uma avaliação, mas esta aula emanava uma aura diferente, uma pressão para a perfeição que por momentos levou a melhor sobre mim. Quando comecei a aula estava muito nervosa e deixava transparecer na voz e na minha ação, contudo com o fluir da aula foi começando a relaxar começando a encarar a aula de uma outra forma. Neste sentido tentei que fosse eu a estar no controle e não a pressão da avaliação mudando o fluir da aula. No decorrer da aula, como já tinha feito nas anteriores, procurei realizar um balanço entre a minha intervenção oral mais expositiva e a participação dos alunos. No decorrer da aula fui também questionando os alunos sobre os assuntos que ia abordando durante a aula tornando-a mais interativa e servindo também como forma de avaliar os alunos.

Relativamente à presente aula foram salientados alguns aspetos positivos sobre a mesma. Em primeiro lugar a minha boa interação e relação com a turma, conseguindo chegar aos alunos, permitindo-lhes participar nos diferentes momentos da aula e criando espaço para que os mesmos coloquem questões. Esta relação também é visível pelo entusiasmo e participação dos alunos nas diferentes atividades ao longo da aula sempre que solicitados. Destacar também o uso dos filmes durante a mesma que permitiu captar a atenção dos alunos da turma, sendo utilizados como forma de abertura do tema e como forma de síntese de ideias. Este ponto foi salientado durante a reunião devido a escolha apropriada dos filmes, da riqueza de conteúdo dos mesmos e sua forma de utilização. A atividade de colocar os alunos a ler os balões da conversa de dois indivíduos que representavam dois membros da sociedade portuguesa do Antigo Regime interpretando essas personagens foi bem recebida pelos alunos que participaram com vontade e entusiasmo na mesma. Outro aspeto positivo da aula foi a utilização dos diferentes esquemas conceptuais ao longo da aula como forma de síntese e resumo de ideias sobre a matéria com o intuito de facilitar a compreensão da mesma. Aqui destacar o último esquema que foi entregue em papel aos alunos, que o preencheram numa primeira fase sozinhos e em seguida completamos os espaços em branco em conjunto, sendo uma forma interativa de sintetizar os conteúdos da aula, incentivando os alunos a mobilizar os diferentes conceitos e conteúdos.

No que diz respeito à aula foram salientados pelo Professor Miguel e pela Professora Cooperante alguns aspetos relativos à aula que deveriam ser refletidos com o intuito de melhorar, que em seguida passo a retratar. Relativamente às questões colocadas pelos alunos referentes ao Aqueduto das Águas Livres e à origem do título do Marquês de Alegrete poderia ter dito que não tinha a resposta naquele momento e que iria confirmar a informação. Neste sentido embora o professor tenha o dever de conhecer a História, é impossível para o ser humano ter o conhecimento total de tudo, assim sendo deveria ter feito o que já realizei em outras ocasiões nomeadamente “dizer que não tinha a certeza, mas que iria confirmar” podendo confirmar naquele momento fazendo uma pesquisa rápida ou apontar a dúvida, confirmar em casa e dar a resposta posteriormente. Outro dos apontamentos que me foi feito durante a reunião relativamente à presente aula foi o facto de me ter referido à descoberta do Ouro do Brasil como um evento, sendo que a palavra evento embora signifique acontecimento está muito associada à ideia de festa, concerto e saídas à noite, podendo ser mal interpretada e remetendo para uma ideia que não era o pretendido, nomeadamente comparar a descoberta do Ouro do Brasil com a realização de um concerto. Enquanto professores devemos ter cuidado na escolha de palavras que podem para nós ter um significado diferente do que para quem nos está a ouvir, neste caso salientar os nossos alunos.

Embora tenha cumprido o tempo da aula e conseguido realizar as atividades a que me tinha proposto, a Professora Cooperante também salientou que deveria ter em atenção ao fator tempo e a forma como este tinha sido gerido. O controlar o tempo é um ponto importante quando estamos a lecionar uma aula, pois a mesma é limitada por um espaço temporal. Daí a importância de planificar as atividades com o intuito de aproveitar da melhor forma o curto que temos para lecionar a aula. Neste sentido a planificação da aula atua como um guia da minha ação. Quando estamos a lecionar uma aula temos sempre de ter uma noção do tempo que vamos demorar a realizar cada atividade, bem como deixar tempo para os alunos poderem intervir e ainda ter em atenção de imprevistos que possam ocorrer. Não querendo com isto dizer que temos de cumprir a planificação “à risca” se o fluir da aula nos conduzir a outras aprendizagens decorrentes das necessidades dos alunos daquele momento, como já aconteceu em momentos anteriores. Como diriam os nossos antepassados o tempo é o nosso maior aliado e inimigo, no sentido em que nos permite viver e realizar diferentes

coisas, mas também é fugaz na sua passagem e quando nos apercebemos já terminou. E aqui levantamos outra questão cada um de nós enquanto seres humanos temos um ritmo e um tempo para nos desenvolver e crescer, não sendo os nossos alunos diferentes. Assim sendo cada aluno desenvolve as suas capacidades e competências num ritmo e tempo próprios que devem ser respeitados pelo professor durante o processo de ensino-aprendizagem. No caso concreto dos professores existe por vezes a sensação de corrida contra o tempo, tendo de cumprir os programas e as normas em vigor permitindo em simultâneo que os alunos tenham espaço de se desenvolver e crescer ao seu próprio ritmo. Em suma a temática da gestão de tempo é ainda uma área da profissão que ainda tenho de aprender e trabalhar, encontrando o equilíbrio entre a gestão do tempo útil de aula e as necessidades dos alunos.

2.3.4. Aula dia 25 de novembro de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 25 de novembro de 2022 com a duração de 90 min das 8h15 às 9h45

Turma: 8º D

Lições: 35 e 36

Sumário: A arte e a mentalidade barroca. As principais manifestações culturais do Barroco. Análise de documentos.

Recursos didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, *Kahoot*, Questão-aula

Descrição da aula: A aula começou com os alunos a colocarem os seus telemóveis na caixa e a sentarem-se nos seus lugares de forma ordeira. A aula começou comigo a retificar duas informações que tinha fornecido de forma menos correta na aula anterior relativamente ao Aqueduto das Águas Livres e à origem do título do Marquês de Alegrete. Após foi distribuída pelos alunos uma Questão-aula de Sopa de Letras sobre os conteúdos abordados nas aulas anteriores. Antes de começarem a realizar a questão-aula reforcei que a mesma deveria ser preenchida a caneta e era para ser realizada sem consulta do manual ou apontamentos. Durante a realização da Questão-aula coloquei um cronómetro com o tempo limite da mesma e também sempre que os alunos tinham dúvidas dirigia-me a cada um deles de forma individual.

Terminado este primeiro momento começamos a abordar a arte e a mentalidade barroca. Comecei por fazer um breve resumo do que tínhamos abordado anteriormente nas aulas e fiz um paralelismo com o que iria ser abordado, assim sendo uma vez que já tínhamos estudado a economia, a política e a sociedade do Antigo Regime era agora tempo de estudarmos a arte e a mentalidade Barroca, também elas características do Antigo Regime. Com recurso aos diapositivos 2 e 3 do Ppt. expus oralmente as origens do Barroco, relacionando com os aspetos que já tínhamos estudado anteriormente o Absolutismo e a Contrarreforma. Nesta fase perguntei aos alunos se ainda se lembravam o que era o Absolutismo e a Contrarreforma e para me explicarem de forma sucinta, seleccionando para responder um dos alunos que tinha pedido a palavra. Após este momento pedi para um aluno ler o conceito de Barroco na página 103 do manual. Em seguida com recurso ao esquema presente no diapositivo 4 do Ppt. abordámos as características do Barroco (Vide Figura 65).

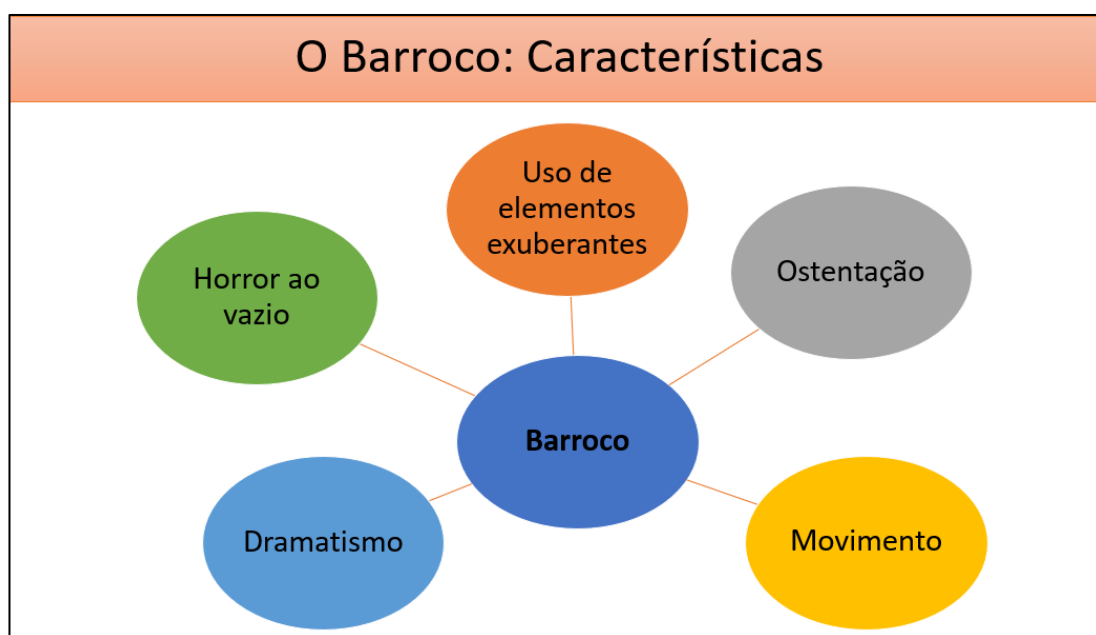


Figura 65 Diapositivo 4 sobre as Características do Barroco

Na fase seguinte da aula centramos a nossa atenção no estudo das características da arquitetura Barroca recorrendo a exemplos práticos presentes entre os diapositivos 6 e 10 do Ppt. Aqui comecei por expor oralmente e analisar as características descritas no diapositivo 6 do Ppt. e em conjunto analisámos a imagem presente referente ao interior da Basílica de São Pedro (Vide Figura 66).

A Arquitetura

- ✓ Ideia de movimento
- ✓ Decoração exterior rica e variada
- ✓ Interiores decorados luxuosamente
- ✓ Grandiosidade das Construções
- ✓ Plantas Elípticas e Circulares



Interior da Basílica de S. Pedro - Roma

Figura 66 Diapositivo 6 sobre as características da Arquitetura Barroca

Em seguida analisámos em conjunto exemplos do interior dos edifícios típicos da arquitetura barroca, neste momento primeiro dei um pequeno compasso de espera para os alunos verem as imagens presentes nos diapositivos 7 e 8 do Ppt., nomeadamente o Baldaquino de São Pedro e duas divisões do Palácio de Versalhes⁴⁸, a galeria dos espelhos e o quarto da rainha, e em seguida questionei-os sobre o que eles conseguiam observar e que características da arquitetura barroca conseguiam observar nas diferentes imagens. No que diz respeito ao Baldaquino expliquei aos alunos o que era de modo que eles conseguissem compreender o que estavam a visualizar. Quando analisámos o quarto da rainha um dos alunos comentou que estava tudo preenchido e que os móveis eram muito luxuosos, o que acabei por reforçar como características da arquitetura barroca. Continuando esta linha de análise, virámos a nossa atenção para a arquitetura externa analisando as características da Praça de São Pedro no diapositivo 9 do Ppt., no qual salientei com uma animação a sua forma oval e coadjuvando apontando com o laser para a mesma. No diapositivo 10 do Ppt. analisámos a fachada da Igreja de Jesus em Roma destacando as características barrocas da mesma com uma animação e apontando com o laser. Para finalizar a

⁴⁸ Embora os alunos já as tivessem visualizado aquando da visita virtual ao Palácio de Versalhes, na presente aula as divisões foram analisadas sobre outra perspetiva que incidia sobre as características da arquitetura barroca.

temática da arquitetura Barroca com recurso ao diapositivo 11 analisámos as características da fachada, do teto e da planta da Igreja de São Carlos nas Quatro Fontes da autoria de Borromini em Roma. Salientar que, quando estávamos a observar a fachada, um dos alunos estava com dificuldade em conseguir visualizar a sensação de movimento da mesma, tendo sido uma colega que o ajudou a compreender.

Após a análise dos elementos característicos da arquitetura questionei os alunos se tinham dúvidas, com a resposta foi negativa prossegui para a análise das características da escultura Barroca com recurso aos diapositivos 12, 13 e 14 do Ppt. Aqui tal como na arquitetura comecei por explicar as características com recurso ao diapositivo 12 do Ppt. (Vide Figura 67) e foi analisada a escultura de Bernini “*Éxtase de Santa Teresa*”. Em seguida analisámos as esculturas presentes no dispositivo 13 do Ppt. referentes à mitologia ambas da autoria de Bernini, nomeadamente as esculturas de “*Apolo e Dafne*” e do “*Rapto de Proserpina*”. Neste ponto de forma sucinta expliquei, como se estivesse a contar uma “história de encantar”, a história mitológica subjacente às esculturas. Aqui esclareci que Proserpina pertencia à mitologia romana e era equivalente à deusa grega Perséfone, assim como Plutão da mitologia romana era equivalente a Hades na mitologia grega. Quando estávamos a analisar a escultura do “*Rapto de Proserpina*” (Vide Figura 68) um dos alunos perguntou quem era o cão presente, ao que eu respondi que era *Cerberus* o guardião da entrada do mundo inferior, o dos mortos, na mitologia greco-romana. A última escultura analisada com os alunos foi a escultura de Bernini alusiva à Morte da Beata Ludovica Albertoni onde perguntei aos alunos que sentimentos a escultura despertava neles e que características da escultura barroca identificavam. Quando confrontados com as diferentes esculturas os alunos ficaram admirados e surpreendidos com o extremo realismo das esculturas, pela sensação de movimento das mesmas e pelo grande dramatismo das figuras, “parecem realidade” dizia um deles, “parece que consigo sentir as suas emoções” dizia outro, “olha o pormenor das roupas que usam, consigo ver as dobras das mesmas” dizia outro aluno.

A Escultura

- ✓ Naturalismo e realismo
- ✓ Sensação de movimento
- ✓ Composições com figuras expressivas, com elevado grau de dramatismo.
- ✓ Exploração de contrastes, jogos de luz e sombra



Éxtase de Santa Teresa - Bernini

Figura 67 Diapositivo 12 sobre as características da Escultura Barroca

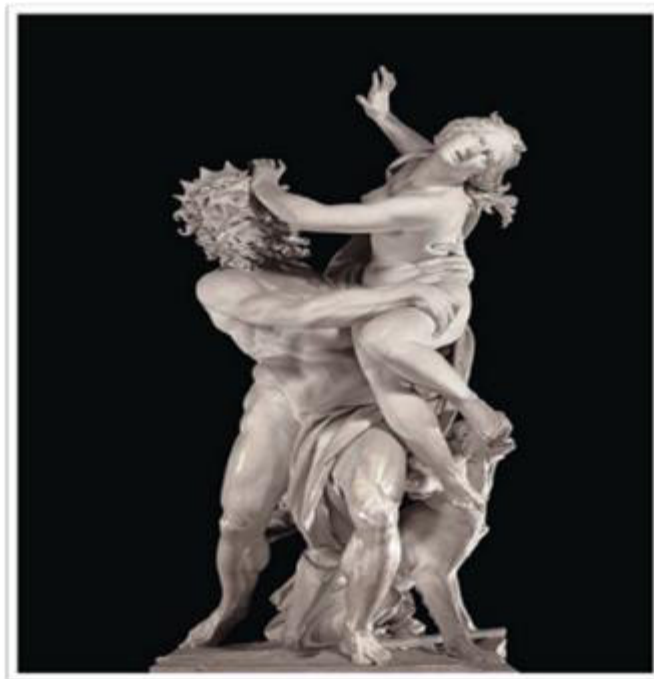
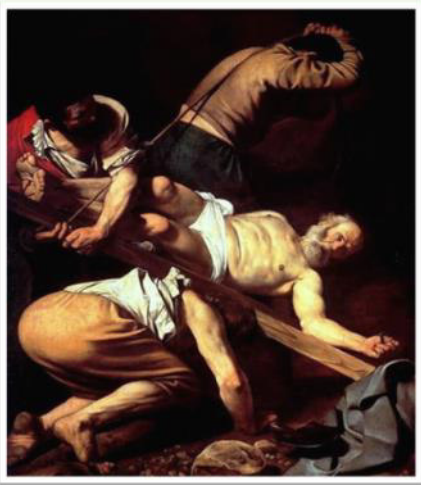


Figura 68 Escultura "Rapto de Proserpina" em análise no diapositivo 13

No seguimento da aula questioneei os alunos se tinham dúvidas relativamente à escultura, sendo a resposta negativa prossegui para a fase seguinte da aula a pintura Barroca. Aqui foi realizada a análise das características da mesma com recurso aos diapositivos 15 a 18 do Ppt. Tal como nas temáticas anteriores foram primeiro descritas as características da pintura com recurso a um diapositivo inicial, o diapositivo 15 (Vide Figura 69) e em seguida foram analisados em conjunto com os alunos exemplos de diferentes pinturas barrocas. No diapositivo 15 foi analisada a pintura de Caravaggio que retrata a Crucificação de São Pedro salientando as características da mesma. No diapositivo 16 foram analisadas em conjunto com os alunos duas pinturas de temática religiosa nomeadamente “*A descida da Cruz*” de Rubens e a “*Ceia de Emaús*” de Caravaggio. Ao analisar estas pinturas os alunos referiram o contrastes das cores, os jogos das sombras, a expressão vívida dos seus intervenientes e o realismo das figuras humanas, por exemplo um dos alunos referiu que “as roupas parece que estão em movimento”.

A Pintura

- ✓ Naturalismo e realismo
- ✓ Composições movimentadas e expressivas
- ✓ Extensão do espaço com a utilização da perspetiva para criar ilusões de ótica
- ✓ Recurso a cores intensas e contrastantes e a jogos de luz e sombra



Crucificação de São Pedro - Caravaggio

Figura 69 Diapositivo 15 sobre as características da Pintura Barroca

No diapositivo 17 analisamos duas pinturas barrocas que retratavam cenas do quotidiano da autoria de Vermeer, nomeadamente “*Senhora escrevendo carta com sua criada*” e “*A Leiteira*” (Vide figura 70). Quando analisámos a pintura “*A Leiteira*” um dos alunos comentou “está a sair leite do jarro, parece mesmo real”, enfatizando o que tínhamos abordado relativamente as características da pintura barroca. Para

terminar a temática da pintura Barroca analisámos “*A Glorificação de Santo Inácio*” de Andrea Pozzo presente no Teto da Igreja de Santo Inácio de Loyola em Roma, aqui um dos alunos perguntou “o teto era assim tão alto?” ao que eu expliquei que era uma pintura a duas dimensões na qual o pintor realizou uma extensão do espaço através da utilização da perspetiva para criar uma ilusão de ótica parecendo que estamos a olhar a três dimensões e que o teto é mais amplo e sem fim.



Figura 70 Uma das pinturas de Vermeer "A leiteira" em análise no diapositivo 17

Concluída esta abordagem da arte barroca realizei uma síntese dos conteúdos abordados com recurso ao esquema presente no diapositivo 19 do Ppt. (Vide Figura 71). Em seguida visualizamos um filme da Escola Virtual intitulado “*A Arte Barroca*”. Durante o mesmo foram realizadas paragens estratégicas permitindo salientar aspetos-chave do mesmo bem como para questionar os alunos sobre assuntos que foram surgindo no mesmo e que tinham sido abordados anteriormente em sala de aula. Aqui destacar que num dos momentos do filme os alunos ficaram impressionados com a Igreja do Bom Jesus de Matosinhos, pela quantidade de ouro utilizado e pelo facto de estar tudo ocupado, aspeto que acabei por salientar como já referido anteriormente uma das características do Barroco, o horror ao vazio. Quando apareceu esta imagem no filme um dos alunos também questionou se o que estávamos a ver era talha dourada ao que respondi de forma afirmativa. Seguidamente foram realizados exercícios

interativos da Escola Virtual intitulados “*Caracterizar a arquitetura Barroca*”, “*Caracterizar a escultura Barroca*” e “*Caracterizar a pintura Barroca*”. Para cada um dos exercícios foi selecionado um aluno diferente para participar. O primeiro exercício consistia em comparar dois edifícios de estilos diferentes e identificar as características de cada um e no final o estilo a que pertenciam. Os outros dois exercícios consistiam em identificar as características presentes numa escultura barroca e numa pintura barroca.

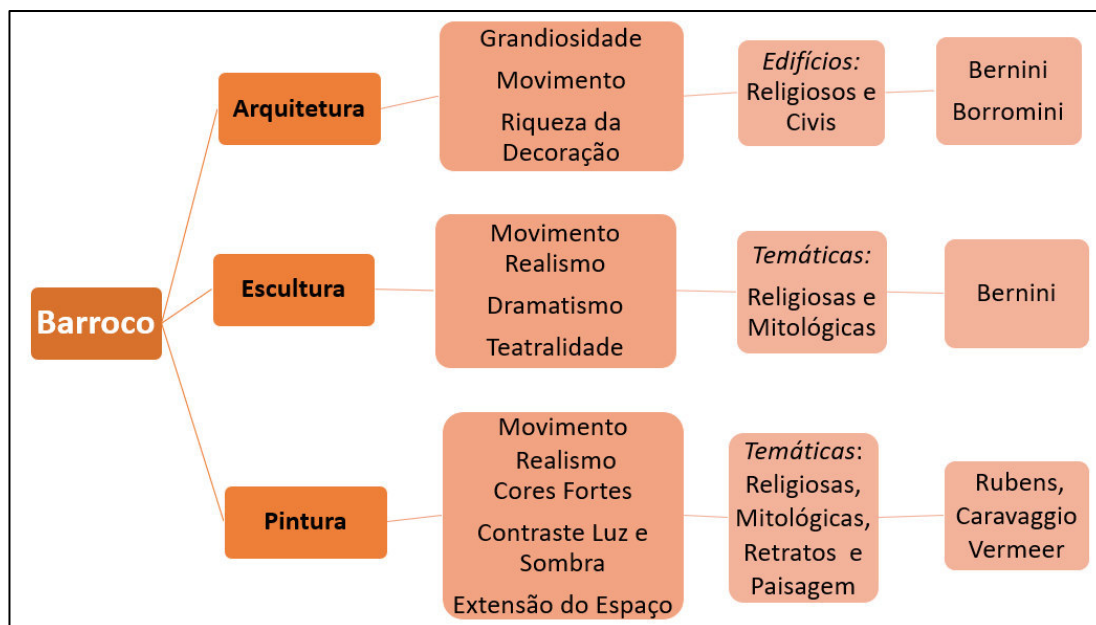


Figura 71 Diapositivo 19 com a síntese da arquitetura, pintura e escultura barroca

No momento seguinte da aula foi abordada a música Barroca tendo recorrido ao exemplo de dois dos mais conhecidos compositores do estilo, Bach e Vivaldi, falando de forma breve de cada um. Em seguida coloquei um excerto da música “*A Primavera*” composta por Vivaldi, tendo em conjunto com os alunos analisando as características da mesma. Ao ouvir a música os alunos comentaram que a mesma tinha diferentes tons e que existia um forte contraste de sons fortes com sons mais suaves, transmitindo a sensação de dramatismo, característica do Barroco. Neste ponto completei a ideia dizendo que a música barroca é geralmente exuberante, com ritmos energéticos, com muitos ornamentos e com grandes contrastes de timbres musicais. No seguimento da temática da música abordamos também que foi nesta época que se desenvolveram alguns instrumentos como por exemplo o cravo e órgão. Neste ponto perguntei aos alunos se conheciam algum deles, ao que responderam “que o órgão era

aquele instrumento das igrejas com tubos” e “o cravo era uma espécie de piano”, aqui referi que um cravo era diferente do piano no sentido em que embora ambos sejam instrumentos de tecla geram o som de maneira diferente, enquanto o som do piano resulta da percussão da corda com um martelo no caso do cravo a corda é beliscada.

A aula continuou com a abordagem da temática da mentalidade barroca. Neste ponto falamos das manifestações da mentalidade Barroca nomeadamente em uma cultura de aparências e em novas manifestações culturais, tais como a ópera e os salões literários. Começamos por analisar o que significava uma cultura de aparências com recurso aos diapositivos 23 e 24 do Ppt. Salientando aspetos tais como o desejo de fascinar, seduzir e de se exhibir, o que resultou em novas formas de estar, modas e comportamentos muito presente no vestuário luxoso e exuberante característico da época. Aqui com recurso a diapositivo 24 abordei a questão que quanto mais exuberante era o seu vestuário mais alta era a sua posição social, neste momento solicitei aos alunos que visualizassem a pintura da Rainha Maria Antonieta de França e que comparassem a sua roupa com a dos camponeses que já tínhamos visto na outra aula, “o contraste é muito grande” dizia um dos alunos, “as roupas da rainha eram mais ornamentados” dizia outro, aqui aproveitei para reforçar a ideia de que também o vestuário servia para acentuar as diferenças entre as diferentes ordens sociais. Neste sentido enquanto o povo utilizava as suas roupas até à exaustão, por sua vez a rainha tinha acesso a vários tipos de vestuário que ia utilizando e adquirindo novo conforme a moda.

Seguidamente com recurso ao diapositivo 25 do Ppt. analisamos duas representações do vestuário da nobreza, aqui enquanto falava coloquei a circular na sala uma folha com as diferentes características do vestuário masculino e feminino da época. No momento seguinte perguntei “quem quer ir ao cabeleireiro?” e com recurso ao diapositivo 26 do Ppt. mostrei aos alunos diferentes tipos de penteados utilizados na época (Vide Figura 72). Quando viram os penteados um dos alunos comentou “porque é que eles se vestiam e penteavam assim?” ao que respondi que era a moda

da época, tendo a Professora Cooperante complementando comparando com a moda atual e o facto de por exemplo eles estarem a utilizar calças de ganga rasgadas.

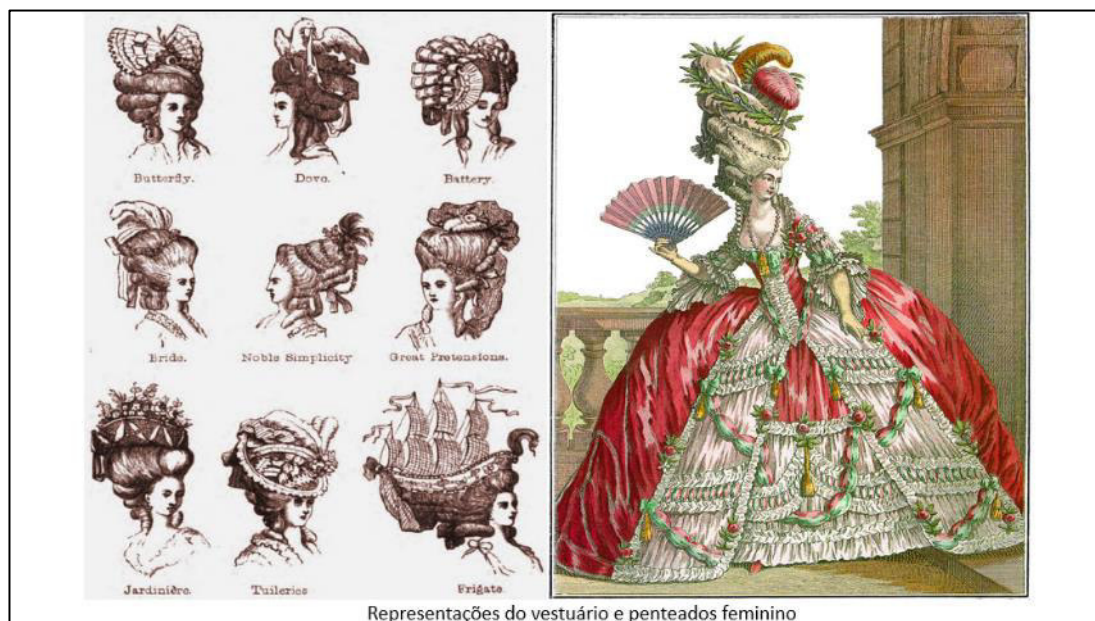


Figura 72 Diapositivo 26 com representações de vestuário e penteados femininos

No ponto seguinte da aula abordamos uma das novas manifestações culturais a Ópera. Comecei por explicar oralmente como tinha surgido a ópera e em que consistia a mesma. Como forma de exemplificar o que é a Ópera os alunos visualizaram um excerto do filme *Amadeus*, mais concretamente a cena que retratava a Ópera de Mozart⁴⁹ intitulada *O Rapto do Serralho*. Após com recurso à análise da pintura “*Leitura de Molière*” de Jean-François de Troy abordamos de forma sucinta os salões literários e a sua função, uma vez que estes iriam ser abordados pela Professora Cooperante na aula referente ao Iluminismo que iria ser lecionada posteriormente.

No momento seguinte da aula abordámos especificamente o Barroco em Portugal. Começamos por falar das originalidades do Barroco português, mais concretamente do uso de talha dourada e do uso dos azulejos. Em seguida com recurso ao diapositivo 31 do Ppt. localizamos no mapa de Portugal exemplos de arquitetura barroca no país que ainda hoje perduram. No momento seguinte analisámos exemplos da arquitetura barroca em Portugal começando pelo seu aspeto exterior com recurso

⁴⁹ Embora as músicas de Mozart pertençam a um estilo clássico de música, para alguns autores as suas óperas podem ser enquadradas no estilo barroco.

aos diapositivos 32 e 33 e em seguida exemplos da arquitetura inferior dos edifícios com recurso ao diapositivo 34 do Ppt. Depois analisámos com recurso ao diapositivo 35 a pintura barroca em Portugal recordando as características já estudadas em aula relativamente à pintura barroca, mais concretamente duas pinturas uma de Viera Lusitano intitulada “Santa Bárbara” e outra de Josefa de Óbidos intitulada “*A leitura da sina do Menino Jesus*” (Vide Figura 73). Para terminar a matéria da aula foi também mencionado um exemplo de um compositor português do estilo Barroco, Carlos Seixas, e foi passado um áudio de uma música composta por ele. Em seguida perguntei aos alunos se tinham alguma dúvida relativamente à matéria lecionada em aula.



Figura 73 Diapositivo 35 sobre a Pintura Barroca em Portugal

No final da aula antes da realização do *Kahoot* foram entregues aos alunos as Questões-aula corrigidas que tinham ficado para TPC. O *Kahoot* (Vide Figura 74) era um momento aguardado pelos alunos e de grande entusiasmo na realização do mesmo. Mais uma vez antes de se iniciar o *Kahoot* foram recordadas e projetadas as regras de participação. Terminado este momento a aula acabou e os alunos saíram ordeiramente da sala de aula.



Figura 74 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Barroco aplicado nesta aula

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos participaram de forma ativa na sala de aula e nas atividades propostas. Na maior parte da aula os alunos mantiveram uma postura correta e comportamento adequado para a sala de aula, contudo existiram momentos em que durante a aula os alunos tiveram conversas paralelas pelo que foi necessário chamá-los à atenção. Nesta aula gostaria de destacar que existe um espírito de ajuda na turma bastante visível, por exemplo num dos momentos da aula um aluno ajudou outro a visualizar a ideia de movimento na arquitetura barroca na igreja de São Carlos nas Quatro Fontes, complementando o que estava a ser dito e explicado na aula.

Relativamente a Questão-aula do Crucigrama os alunos tiveram todos a avaliação qualitativa de Muito Bom e na avaliação da Questão-aula Sopa de letras realizada na presente aula sem consulta os resultados foram francamente positivos, sendo que 4 alunos tiveram nota Bom e os restantes tiveram a avaliação de Muito Bom, demonstrando o seu empenho, atenção nas aulas e capacidade de mobilizar os conhecimentos para responder ao desafio. Salientar que ao corrigir as questões-aula tive em consideração as necessidades educativas especiais daqueles cinco alunos, por exemplo não lhes descontado os erros ortográficos como previsto nas suas medidas de inclusão e suporte. No que diz respeito ao *Kahoot* tal como os anteriores era composto por 9 questões de tipologia de Escolha Múltipla e Verdadeiro/Falso, relativamente aos resultados dos alunos a turma teve uma média de 7,2 questões corretas, sendo que 2 alunas tiveram as 9 respostas corretas.

Momento de reflexão: Relativamente a esta aula, uma das sugestões feitas pela Professora Cooperante foi a utilização de apenas uma imagem por diapositivo para não existir confusão de qual imagem estamos a falar, como aconteceu quando estávamos a analisar as imagens das esculturas da mitologia, onde fiz uma pergunta sobre uma delas dizendo que me estava a referir à figura da direita e os alunos perceberam que eu estava a falar da outra, que para eles era a que estava à direita. Talvez uma ideia no futuro seja utilizar também menos imagens permitindo uma análise mais profunda de cada uma. Não podia deixar de mencionar que ao longo desta aula foi utilizando com muita frequência o laser do apontador como forma de localizar no Ppt. os aspetos que me estava a referir quando falava ou quando um aluno se referia a algo com o intuito de facilitar a compreensão e o acompanhamento da aula pelos restantes. Ainda relativamente às imagens uma sugestão feita pela Professora Cooperante é que em algumas das imagens poderia deixar os alunos analisar primeiro dando-lhes mais tempo de análise e em algumas situações não fazer uma análise “conduzida”, ou seja, em algumas das imagens deixar que sejam os alunos de forma autónoma dizerem o que observam.

A Professora Cooperante também alertou para o facto de que não era benéfico para os alunos ter passado uma folha enquanto estava a falar, servindo a mesma como fonte de distração para eles, salientando que enquanto eu estava a falar quem tinha a folha estava concentrado na mesma em vez de prestar atenção ao que eu estava a dizer, nesta fase do desenvolvimento e do pensamento não conseguem estar a prestar atenção a dois focos tão distintos acabando por causar distração sendo mais prejudicial do que benéfico. Em vez disso a Professora Cooperante sugeriu que poderia ter abordado a questão de duas formas diferentes. Uma primeira projetava a imagem para todos verem ao mesmo tempo ou imprimia a folha para todos os alunos da turma sendo que ambas causariam menos distração e permitiriam aos alunos acompanhar o meu raciocínio.

Um dos pontos que também gostava de salientar é que para além dos documentos e imagens, também a própria música pode ser considerada uma fonte histórica e ser utilizada como um recurso didático no processo de ensino aprendizagem. Nesta situação recorri a duas músicas de dois compositores da época Vivaldi e Carlos Seixas para exemplificar as manifestações do barroco na música, analisando as suas características em conjunto com os alunos. A música passa muitas vezes despercebida e é subvalorizada encerrando em si um imenso potencial, sendo

muitas vezes utilizada como coadjuvante de outros recursos, como por exemplo os vídeos, como visível ao longo da temática do Antigo Regime onde a música de Vivaldi surge nos vídeos explicativos da Escola Virtual ou reduzida apenas à análise da sua letra quando possui. Ao analisar as músicas podemos examinar diferentes fatores que trazem diferentes informações sobre a temática que estamos a analisar, por exemplo o seu ritmo, a sua sonoridade, a sua harmonia e sua letra. Assim considero que a utilização de música em sala de aula se constitui como uma mais-valia para o processo de ensino-aprendizagem, permitindo a mesma o desenvolvimento e a utilização de diferentes competências e capacidades na sua análise sendo um recurso para o qual estarei mais desperta no futuro.

Quanto ao facto de as Questões-aula serem realizada com recurso a jogos, nomeadamente sob a forma de sopa de letras e palavras cruzadas, possibilita um momento que permite avaliar as aprendizagens dos alunos ao mesmo tempo que eles realizam uma atividade prazerosa. No caso desta turma esta tipologia de Questão-aula foi bem recebida e teve resultados muito positivos, quer tenha sido utilizada em contexto de sala de aula quer como TPC. Neste sentido no futuro utilizar elementos lúdicos quando preparar algumas das Questões-aula será um aspeto a considerar.

2.3.5. Aula dia 29 de novembro de 2022

Data e Horário: A aula decorreu no dia 29 de novembro de 2022 com a duração de 90 min das 11h40 às 13h10

Turma: 8º D

Lições: 37 e 38

Sumário: O reinado de D. José I: A ação do Marquês de Pombal. Análise de documentos.

Recursos didáticos utilizados: Manual, Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Escola Virtual, *Escape Room*, *Kahoot*, Questão-aula.

Descrição da aula: A aula começou com os alunos a colocarem os telemóveis na caixa e a sentarem-se nos seus lugares. Em seguida procedeu-se à redação do sumário da presente aula. Comecei por perguntar se existiam dúvidas relativamente à aula

anterior. Após com recurso ao diapositivo 2 do Ppt. localizei no tempo a ação da nossa aula, nomeadamente que a mesma diria respeito ao reinado de D. José I. Em primeiro lugar comecei por expor oralmente com recurso ao diapositivo 3 do Ppt. quem era D. José I e pontos-chave do seu reinado, neste ponto um dos alunos perguntou “vamos falar do terramoto hoje?” ao que respondi de forma afirmativa “sim vamos, mas ainda não é agora mais para a frente na aula”, tendo os alunos ficado entusiasmados com o tema.

Terminada esta parte perguntei como se chamava a escola onde nos encontramos, ao que os alunos responderam “Escola Secundária Quinta do Marquês” ao que eu questionei “quem era o Marquês?” e um aluno respondeu “Marquês de Pombal”, seguidamente perguntei se sabiam quem tinha sido o Marquês de Pombal, ao que os alunos responderam que já tinham ouvido falar, em seguida exemplifico algumas das respostas dadas pelos alunos: “foi o homem que mandou matar os nobres”, “expulsou os jesuítas”, “Foi alguém importante e hoje tem uma praça com o seu nome”, “reconstruiu Lisboa depois do terramoto”, “Não foi ele que disse tratem dos vivos e enterrem os mortos depois do terramoto?”. Após realizar este *brainstorming* com os alunos e tendo em consideração o que foi dito por eles, com recurso ao diapositivo 4 do Ppt. (Vide Figura 75) abordamos quem foi Sebastião José de Carvalho e Melo, mais conhecido por Marquês de Pombal⁵⁰, esclarecendo alguns aspetos sobre o mesmo. Neste ponto realizamos também a análise da pintura de Sebastião José de Carvalho e Melo de Joana do Salitre presente no diapositivo 4 do Ppt., primeiro dando tempo de os alunos observarem a imagem e depois analisámos em conjunto, salientando os símbolos e aspetos relevantes da mesma.

⁵⁰ No presente trabalho como forma de facilitar, tal como aconteceu em sala de aula, no decorrer da descrição quando nos estivermos a referir a Sebastião José de Carvalho e Melo utilizaremos o seu título Marquês de Pombal.

Sebastião José de Carvalho e Melo



Sebastião José de Carvalho e Melo - Joana do Salitre

- Foi embaixador do Rei D. João V em Londres e Viena
- No reinado de D. José I foi Secretário de Estado dos Negócios Estrangeiros da Guerra e depois Secretário de Estado dos Negócios Interiores do Reino
- Comandou os destinos do Reino e impulsionou grandes mudanças económicas, políticas, sociais e urbanas
- Títulos: Conde de Oeiras (1759) e Marquês de Pombal (1769)

Figura 75 Diapositivo 4 sobre quem foi Sebastião José de Carvalho e Melo

No momento seguinte da aula retrocedemos um pouco no tempo fazendo uma síntese do final do reinado de D. João V e como se encontrava a situação económica do reino com recurso ao esquema presente no diapositivo 5 do Ppt., que tínhamos abordado numa das últimas aulas, como forma de introdução e contextualização à temática seguinte da aula: As medidas económicas aplicadas pelo Marquês de Pombal para fazer face à crise que se tinha instalado no reino. Depois abordámos as medidas económicas que o Marquês de Pombal implementou em Portugal com recurso aos diapositivos 6 e 7 do Ppt. Comecei por explicar que as medidas aplicadas se dividiam em duas fases (1ª Fase – Fomento Comercial - Criação de Companhias Comerciais e 2ª Fase - Apoio e promoção do Desenvolvimento Industrial (Manufaturas) e Medidas Protecionistas) explicando em que tinha consistido em cada uma delas. No diapositivo 6 analisei em conjunto com os alunos o mapa referente às “*Manufaturas portuguesas no tempo do Marquês de Pombal*” identificando quais tinham sido as manufaturas que se tinham desenvolvido mais nesta fase e as localizações das mesmas. Com recurso ao esquema cronológico presente no diapositivo 7 do Ppt. expliquei de forma mais detalhada as duas fases, explicando que companhias comerciais foram criadas e quais as suas funções, e ainda o investimento nas manufaturas e as medidas protecionistas, como por exemplo a proibição da importação de chapéus.

Após as medidas económicas aplicadas pelo Marquês de Pombal, abordamos as medidas políticas implementadas pelo Marquês de Pombal como forma de fortalecimento do poder do Estado, nomeadamente a criação do Erário Régio, da Intendência-Geral da Polícia, da Real Mesa Censória e da Real Junta do Comércio. Aqui expliquei qual era a função de cada uma e a razão pela qual cada uma delas foi criada, com recurso ao diapositivo 8 do Ppt. (Vide Figura 76).

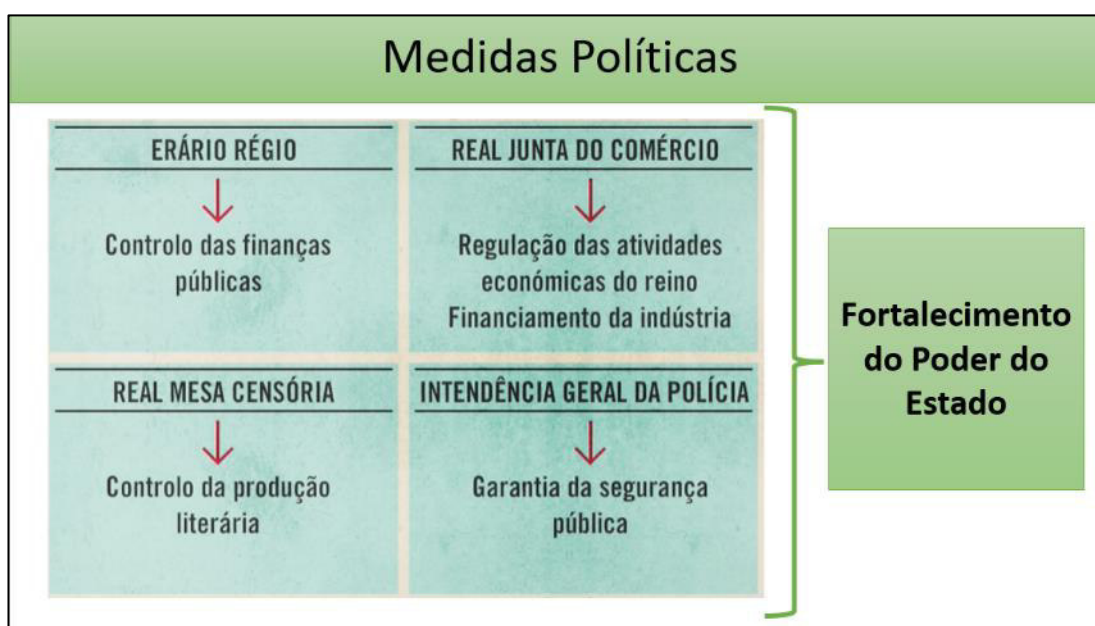


Figura 76 Diapositivo 8 sobre as medidas políticas implementadas pelo Marquês de Pombal

O momento da aula que se seguiu foi recebido com muito entusiasmo pelos alunos uma vez que era uma temática que eles tinham já demonstrado grande interesse, o terramoto de Lisboa de 1755. Começamos por falar da enorme devastação que foi causada pelo terramoto, que foi o pior que a História tem memória em Portugal, não só pelo sismo de grande magnitude, mas também pelo que se lhe sucedeu, as réplicas, um tsunami e os incêndios. Começamos por analisar a reconstituição presente no diapositivo 9 do Ppt. e seguidamente visualizamos parte do vídeo da RTP ensina “O terramoto de Lisboa de 1755” como forma de exemplificar a magnitude da destruição do terramoto e dos eventos que se seguiram. Analisámos ainda o documento “1 A - O terramoto de Lisboa (1 de novembro de 1755)” escrito por Pierre de Cormatin da página 114 do manual (Vide Figura 77), que descrevia a magnitude do impacto do Terramoto e do que lhe sucedeu. Neste sentido pedi a um aluno que lesse o documento questionando-o sobre alguns aspetos do mesmo.

1 Terramoto em Lisboa (1 de novembro de 1755)

A

Abre-se a terra, e Lisboa é absorvida com os seus habitantes. [...] Os edifícios se abalam, e em um momento desabam uns sobre outros. Uma nuvem de poeira escurece o sol, deixando peneirar só a luz necessária para alumiar o mais triste dia. [...] Trabalhos de dez séculos são destruídos em dois minutos por um abalo de terra. Prostram-se os templos, separam-se as abóbadas, e na sua queda esmagam numerosos fieis que assistiam ao serviço divino. [...] Os grandes estavam confundidos com os pequenos, e os ricos com os pobres: a morte fere indistintamente. [...] Lisboa ficou reduzida a um monte de ruínas, com as ruas juncadas de cadáveres. [...] O incêndio acabou de consumir o que escapara do terramoto. O mar, saindo do seu leito, ameaça absorver o resto dos habitantes de Lisboa.

Pierre de Cormatin (autor francês, contemporâneo de Pombal),
A Administração do Marquês de Pombal, Bonecos Rebeldes, Lisboa, 2010

Figura 77 Documento do manual “1 A -Terramoto em Lisboa (1 de novembro de 1755)” Fonte: Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: História sob Investigação 8. Maia: Porto Editora p. 114

Terminada a análise do documento perguntei aos alunos se conheciam as expressões populares “Cai o Carmo e a Trindade” e “Resvés Campo de Ourique”, obtendo uma resposta afirmativa. Neste sentido salientei que ambas tiveram a sua origem com o Terramoto de Lisboa, explicando o significado de cada uma delas. Para finalizar a temática analisámos a gravura referente ao Terramoto presente no diapositivo 10 do Ppt. Nesta fase os alunos questionaram-me sobre aspetos do foro das ciências naturais, os quais incluíam as diferentes terminologias científicas utilizadas quando falamos de Terramotos, por exemplo, “qual é a diferença entre um Terramoto e um Sismo?”, “Um Tsunami tinha de ter sempre uma onda?”, “Qual a diferença entre um Maremoto e um Tsunami?”. Neste sentido consultei os meus apontamentos, nos quais tinha algumas das respostas, para responder às questões que tinham sido colocadas e as que não sabia responder fui confirmar para depois poder responder. Aproveitei também esta temática e o questionamento dos alunos para reforçar e abordar “o que fazer no caso de um sismo”, abordando algumas medidas, regras de segurança e atitudes que devemos no caso de ocorrer algum.

No seguimento do Terramoto abordamos as consequências do mesmo e a ação do Marquês de Pombal para a reconstrução de Lisboa começando com a visualização do filme da Escola Virtual “*A reorganização de Lisboa após o Terramoto de 1755: O reordenamento urbano*” avisando os alunos que após a sua visualização iria colocar

perguntas. Terminada a visualização fui colocando questões sobre os aspetos abordados no mesmo selecionando diferentes alunos para responder, em seguida enumero algumas das perguntas realizadas aos alunos sobre o filme: “Em que data ocorreu o terramoto e que dia era esse?”, “Onde estava a maior parte da população?”, “Como era a estrutura de Lisboa antes do Terramoto?”, “Como ficou Lisboa depois do terramoto?”, “O que foi feito para que as pessoas não esquecessem 1755?”. Em seguida com recurso ao diapositivo 11 do Ppt. realizei uma síntese das características do Urbanismo Pombalino (Vide Figura 78). No diapositivo 12 analisámos, tendo em consideração as características enunciadas no filme e sintetizadas no diapositivo 11, a imagem do plano da reconstrução de Lisboa e no diapositivo 13 com recurso a imagem presente expliquei aos alunos o que consistia um sistema de gaiola.

O Urbanismo Pombalino



- ✓ Avenidas largas, retilíneas e perpendiculares.
- ✓ Construção de passeios para peões.
- ✓ Instalação de rede de esgotos.
- ✓ Edifícios com altura e fachada similares e uma estrutura mais resistente aos sismos
- ✓ Construção de uma praça central , com estátua equestre do rei D. José.

Praça do Comércio – Postal ilustrado do século XIX

Figura 78 Diapositivo 11 sobre o Urbanismo Pombalino

Na fase seguinte da aula abordámos as medidas sociais implementadas pelo Marquês de Pombal. Comecei por expor oralmente as medidas com recurso ao diapositivo 14 do Ppt., salientando a promoção da Burguesia e a redução dos privilégios da Nobreza e Clero. Continuando nesta linha de pensamento abordamos a tentativa de regicídio de 3 de setembro de 1758 e as suas consequências. Neste ponto um dos alunos perguntou o que significava regicídio tendo o colega do lado prontamente respondido que “era o assassinato de um rei”. Aproveitei esta oportunidade para reforçar a ideia que embora tivesse apenas sido uma tentativa foi

encarado como um crime de lesa-majestade sendo as consequências para os considerados culpados particularmente severas e cruéis. Comecei por descrever o que aconteceu naquela noite quando D. José regressava a Barraca Real e a seguidamente realizei a descrição dos acontecimentos que daí resultaram. Numa primeira fase começamos por abordar o que tinha acontecido à família dos Távora e ao Duque de Aveiro considerados culpados do crime. Aqui com recurso ao diapositivo 16 (Vide Figura 79) analisámos a imagem alusiva à execução dos Távoras e do Duque de Aveiro, salientando aos alunos a violência das execuções e tendo muitos dos membros sido submetidos à tortura, destacando que as execuções foram de cariz público, estando D. José e a corte presentes na mesma. Assim reforçar a ideia de que os culpados foram executados e humilhados de forma muito pública, foram ainda destituídos dos seus bens, viram os seus títulos serem-lhes retirados e os seus brasões apagados de todo o reino. Quando abordamos o Processo dos Távoras salientei que ainda na atualidade existe um grande debate sobre o mesmo entre os historiadores existindo diferentes perspetivas sobre o mesmo.

Medidas Sociais

Condenação à morte da família dos Távoras e do Duque de Aveiro



A execução dos Távoras e do Duque de Aveiro a 13 de Janeiro de 1759

Figura 79 Diapositivo 16 sobre a execução dos Távoras e do Duque de Aveiro

Numa segunda fase abordamos outra consequência da tentativa de assassinato de D. José I, a expulsão dos Jesuítas do reino, uma vez que estes foram considerados cúmplices. Depois pedi a um aluno para ler o documento de Oliveira Marques referente à submissão das ordens privilegiadas no tempo do Marquês de Pombal, presente no

diapositivo 18 do Ppt., pedindo-lhe que analisasse o documento considerando o que tínhamos abordado anteriormente na aula. Seguiu-se a visualização do filme da Escola Virtual “*A governação do Marquês de Pombal: medidas políticas e económicas*” como consolidação de aprendizagens, avisando novamente os alunos que iria fazer questões após a visualização. Em seguida enumero algumas das perguntas realizadas aos alunos sobre o vídeo “Quem chamou o Marquês de Pombal para o governo?”, “Que organismos foram criados para fortalecer o poder do rei?”, “Que medidas económicas foram aplicadas?”, “De que forma as medidas económicas afetaram a sociedade?”, “Qual foi a reação do Marquês de Pombal à tentativa de regicídio?”. Posteriormente a este momento realizamos exercícios interativos da Escola Virtual sobre as temáticas abordadas até então na aula como forma de consolidação e validação dos conteúdos abordados, para este efeito selecionei um aluno diferente para responder a cada exercício, sendo que no final do mesmo validava com a turma a resposta dada.

Para finalizar a matéria da aula realizei uma exposição oral sobre as reformas realizadas na educação pelo Marquês de Pombal com recurso ao diapositivo 20 do Ppt. Realizei em seguida uma síntese dos conteúdos abordados em aula com recurso ao esquema do diapositivo 21 do Ppt. (Vide Figura 80), e após como forma de síntese final os alunos visualizaram o filme da Escola Virtual “*Já te explico 18 – Governação Pombalina*”. Entreguei aos alunos e projetei com recurso ao diapositivo 23 um esquema resumo sobre o Antigo Regime.

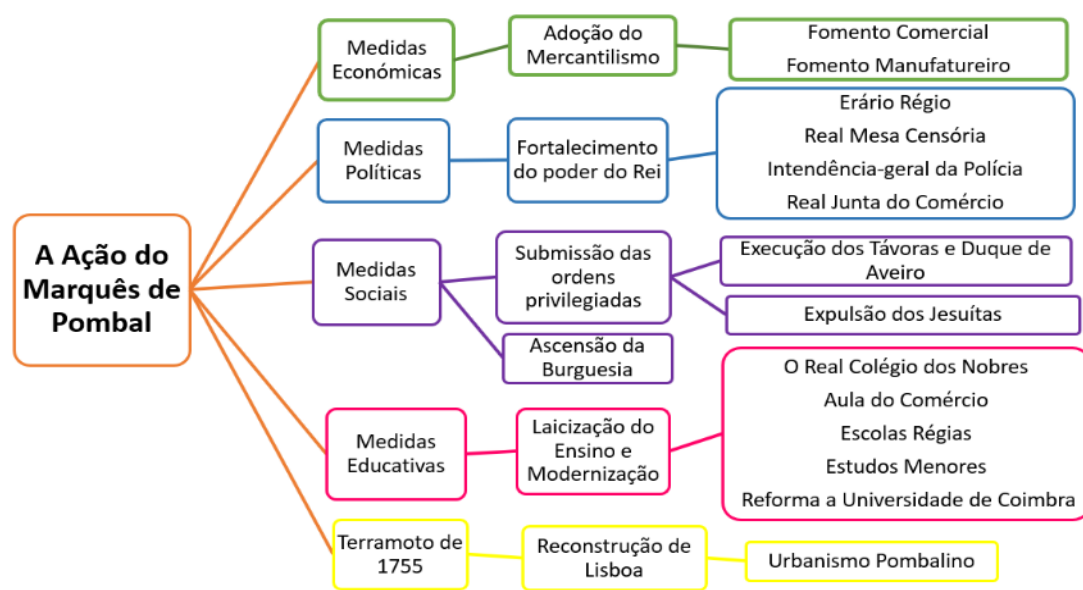


Figura 80 Diapositivo 21 Síntese da ação do Marquês de Pombal

O momento da aula que se seguiu foi a realização da *Escape Room*. Aqui tive de adaptar o meu plano inicial pois a aplicação desformatava nos telemóveis não sendo possível os alunos realizarem no mesmo, assim sendo realizamos a *Escape Room* (Vide Figura 81). em conjunto sendo a mesma projetada no quadro. Numa primeira fase foram explicadas as novas regras onde tínhamos apenas cinco min para escapar da sala, tinham de ser rápidos a responder e a seleção de quem respondia era realizada de forma aleatória da seguinte forma: Para a primeira questão eu diria um número de alguém da turma e essa pessoa respondia, se respondesse corretamente avançaríamos para o próximo desafio e esse aluno diria também um número de forma aleatória e seria o aluno com esse número a responder ao próximo desafio, realizando sempre este esquema até conseguirmos terminar o jogo. Os alunos demonstraram interesse na realização da tarefa colaborando na mesma, contudo quando esta terminou um dos alunos ficou chateado de não ter sido selecionado para responder a nenhuma pergunta, batendo com o punho na mesa e levantando-se. Aqui tive de intervir recordando-lhe que ainda estava em sala de aula, que aquele comportamento não era aceitável e que ele deveria ter mais calma que iriam existir mais oportunidades. Após o aluno sentou-se e pediu desculpa. Findado este momento a aula prosseguiu sem intercorrências e iniciámos a próxima atividade da aula, o *Kahoot*.



Figura 81 Exemplo de questão da Sala 1 da *Escape Room*

No momento final da aula os alunos realizaram um *Kahoot* (Vide Figura 82) sobre os conteúdos abordados em sala de aula, sendo que antes de começarem foram recordadas as mesmas. Durante a realização do Kahoot existiram problemas com a internet o que condicionou a participação de alguns alunos na atividade. Como forma de solucionar autorizei a que os alunos se juntassem com outros a meio da atividade para a conseguirem realizar. Ainda durante a realização deste *Kahoot* em específico os alunos estavam muito entusiasmados esquecendo-se que estavam em sala de aula tendo sido necessário parar a atividade e dizer que “ou paravam e faziam pouco barulho ou acabava-se o *Kahoot*”. Após esta intervenção os alunos acalmaram e a mesma prosseguiu sem intercorrências. No final da aula foi entregue a Questão-aula para TPC⁵¹ e distribuídas aos alunos a Questão-aula realizada na aula anterior já corrigida.



Figura 82 Exemplo de pergunta do Kahoot sobre o Marquês de Pombal realizado na aula

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Na maior parte da aula os alunos participaram de forma ordeira na mesma, colaborando nas atividades propostas e realizando perguntas pertinentes sobre a matéria lecionada. Referir que nesta aula em particular os alunos estavam muito irrequietos e entusiasmados com os eventos sucedidos não só na aula de cidadania que envolveram a escolha do amigo secreto e o planeamento dos ornamentos de Natal, bem como os

⁵¹ Estas foram recolhidas na aula seguinte lecionada pela Professora Cooperante e entregues na última aula antes das férias de Natal

resultados dos jogos do mundial de futebol aa decorrer na altura. Mencionar que durante a aula existiu a necessidade de chamar a atenção a alguns alunos que estavam a ter conversas paralelas sobre variados assuntos. Neste sentido foi necessário durante a aula interromper a mesma em alguns momentos para chamar os alunos à atenção pedindo para não fazerem barulho, não perturbarem a aula e prestarem atenção. Uma das vezes que estavam a fazer mais barulho, acabei por ficar em silêncio e aguardei que acalmassem, sendo que nesta fase foram os próprios alunos que pediram aos colegas para pararem com o barulho que era uma falta de respeito. Aqui alguns alunos da turma demonstraram um grande sentido de responsabilidade e também de liderança, uma vez que após a sua intervenção fez-se silêncio na sala. Outra das estratégias que surtiu efeito foi ter dito aos alunos que ou faziam pouco barulho e se comportavam bem ou não havia jogo para ninguém, os alunos como queriam realizar o *Kahoot* no final da aula obedeceram ao pedido. Salientar também que tive de chamar a atenção de duas alunas que estavam a brincar com tesouras na sala de aula alertando-as que se podiam magoar e que ali não era a aula de trabalhos manuais.

Neste ponto referir que aquando da realização da *Escape Room* um dos esqueceu-se momentaneamente que estava em sala de aula e deu um murro na mesa por não ter sido selecionado para participar na mesma, tendo de chamar o aluno à atenção desse aspeto. Mais tarde em conversa com a Professora Cooperante percebi melhor a reação do aluno durante o jogo tendo em consideração as circunstâncias que o rodeavam. Tal como nós os alunos têm um passado e experiências de vida diferentes que nos conduzem a agir de determinada maneira, devendo o professor ter esse aspeto em consideração durante a sua abordagem pedagógica. O *Kahoot* final foi um momento recebido com grande entusiasmo por parte dos alunos que demonstraram interesse na sua realização, contudo a maioria dos alunos estava demasiado entusiasmada esquecendo-se que estavam em sala de aula sendo necessário recordá-los do mesmo. Aqui destacar que como ocorreram problemas de internet durante os mesmos que a certo ponto comprometeram a participação de alguns membros da turma optou-se por não incluir o presente *Kahoot* na avaliação dos alunos para não os prejudicar.

Momento de reflexão: Durante esta aula, como já tinha feito anteriormente, procurei que a mesma fosse mais interativa, existindo um equilíbrio entre o meu discurso para explicar determinados assuntos e a participação dos alunos durante a aula. Deste modo

procurei incentivar os alunos a participar nos diferentes momentos da aula, convidando-os a colocar questões que tivessem de forma ordeira, permitindo-lhes abordar por exemplo com mais ênfase a temática do terramoto que lhes despertava tanto interesse, bem como convidando-os a participar nas diferentes atividades planeadas, tais como, análise de fontes, a responder perguntas sobre a matéria, no Kahoot. No decorrer da aula fui utilizando um sistema de perguntas-respostas com o intuito de que os alunos solidificassem os conhecimentos aprendidos na aula, sendo uma forma interativa de o fazer e de os envolver no processo ao mesmo tempo que me permitia fazer uma avaliação dos conhecimentos adquiridos durante a aula. Assim sendo foi alternado no decorrer da aula momentos mais expositivos com momentos de participação interativa por parte dos alunos. Durante a aula procurei ainda analisar com os alunos diferentes tipologias de fontes históricas indo de encontro às competências que devem ser desenvolvidas pelos alunos previstas no PASEO. Nesta aula para além do recuso às fontes outro recurso didático utilizado foi uso de filmes. Neste sentido como já salientei anteriormente, os filmes constituem-se como um recurso didático muito rico, variado, versátil e atrativo para a maioria dos alunos, sendo que no decorrer desta aula procurei utilizar diferentes filmes com diferentes propósitos, tais como, sintetizar conteúdos, demonstrar ideias e como forma de avaliar os alunos.

Uma das temáticas que suscitou grande interesse dos alunos foi o Terramoto de Lisboa de 1755. Desde o início da aula, quando os alunos se aperceberam que iríamos abordar o reinado de D. José I e a ação do Marquês de Pombal que a primeira pergunta que fizeram foi vamos falar do terramoto, ao que a minha resposta foi afirmativa, mas que não seria ainda. Até ao momento de abordar o terramoto, havia sempre um aluno a perguntar se era agora que ia falar, existindo uma grande expectativa do mesmo. Eis que chegou a hora de abordar o terramoto.

Neste momento a atenção dos alunos foi quase total prestando atenção ao que eu dizia, bem como participando nas atividades propostas como a análise do filme e do documento. Quando abordava a temática foi “bombardeada” com várias perguntas de cariz científico, mais ligados à componente das ciências naturais e não tanto com a história. Os alunos fizeram-me várias perguntas como se eu fosse professora de Ciências e não de História, tendo que para lhes responder recuperar algumas noções da minha formação em ciências e recorrer a alguns apontamentos que tinha realizado, prevendo a possibilidade de existirem perguntas dessa natureza, uma vez que os alunos

conheciam que eu era Enfermeira e que tinha feito o meu percurso académico inicial pela área das ciências. Embora seja humanamente impossível para o professor controlar todos os fatores que possam ocorrer numa sala de aula e prever o que nela possa acontecer, isto não signifique que o professor não se prepare para algumas eventualidades que saiba que existe uma grande possibilidade de acontecer.

Neste sentido a capacidade de adaptação do professor às necessidades dos alunos é fundamental destacando que para tal o professor de História tem de ser capaz de dominar a matéria que está a lecionar e ter ainda mais conhecimentos para além da mesma, neste caso em diferentes áreas do conhecimento, utilizando-os em seu favor e permitindo-lhe atuar como um guia para os seus alunos, tal como aconteceu comigo com a temática do terramoto nesta aula. Neste caso os meus conhecimentos desta temática em particular permitiram-me transpor a mesma para além da História, interrelacionando com a disciplina de Ciências Naturais, bem como alertando os alunos para aspetos de cidadania que devem ser do conhecimento de todos. Salientar mais uma vez que todos nós somos seres humanos com vivências diferentes e que as mesmas devem ser utilizadas em prol do processo de ensino-aprendizagem e como promotores de uma relação pedagógica entre os alunos e o professor.

Aqui queria destacar que embora tivesse planeado a realização da atividade da *Escape Room* com outros contornos (os alunos realizarem nos seus telemóveis) esta não foi possível devido à incompatibilidade da mesma com alguns modelos de telemóvel, o que levou a que tivesse de adotar uma estratégia diferente, neste caso projetá-la e realizar em conjunto com a turma. Este pequeno contratempo coloca-nos a refletir, mais uma vez, que o professor deve ter sempre um plano de reserva, estando deste modo pronto para lecionar a sua aula ou realizar as suas atividades de uma outra forma. Numa próxima vez que realizar uma *Escape Room* poderei utilizar uma estratégia um pouco diferente como por exemplo antecipadamente combinar com os alunos levarem os computadores para a escola. A capacidade de adaptação às situações imprevistas que possam surgir constitui-se como uma competência fundamental para o professor.

Ainda fazendo uma breve reflexão sobre o uso dos jogos em contexto de sala de aula, mais concretamente alguns aspetos que não correram tão bem na presente aula. Nesta aula tive experiências menos positivas com o uso dos jogos e que merecem

ser alvo de reflexão. A primeira a situação do aluno que ficou chateado por não participar nas respostas da *Escape Room* e que deu um murro na mesa, gritando “que não era justo!”, a segunda que os alunos estavam tão entusiasmados com o jogo do *Kahoot* que não estavam a respeitar as regras querendo apenas jogar e ganhar esquecendo-se que estavam na sala de aula e a terceira que durante a implementação dos jogos existiram problemas que foram externos ao mesmo e que condicionaram a sua ação, em particular as condições de internet. Se por um lado podemos dizer que o uso dos jogos é potenciador para a aprendizagem dos alunos atuando como um facilitador do mesmo, possuindo enumeras vantagens, não podemos, contudo, ser inteiramente idealistas dizendo que estes não têm desvantagens no seu uso. Tal como os outros recursos didáticos os jogos têm de ser utilizados pelo professor com um objetivo em mente, de forma ponderada e cuidada, considerando os potenciais efeitos que possam causar nos alunos. Se por um lado os jogos trazem consigo uma componente mais lúdica permitindo aos alunos aprender ou consolidar aprendizagens enquanto de divertem e alguns deles permitem inclusive ao professor avaliar o aluno tendo um feedback imediato (como por exemplo os *Kahoot* e os *Quiz*) devemos ter atenção que existe uma linha ténue em que o jogo didático e o jogo de entretenimento/recreativo, que podem ser confundidos pelos nossos alunos. Neste ponto recordar que os jogos são considerados como recursos didáticos e educativos se permitirem ao jogador desenvolver capacidades e competências importantes para o seu processo de ensino-aprendizagem, bem como se existir um equilíbrio entre a sua função educativa e lúdica (Kishimoto, 1998; Costa, 2011).

Assim sendo quando aplicamos os jogos em sala de aula temos de ter em consideração este equilíbrio para não perder o controlo da aula e perder de vista o objetivo com que usamos o próprio jogo. Nesta aula quando estávamos a realizar os jogos em certos momentos este equilíbrio perdeu-se, sendo necessário recuperá-lo adotando uma atitude mais firme com os alunos recordando-lhes que estavam em contexto de sala de aula e que não se esquecessem que tudo contava para a avaliação. Ainda nesta linha de pensamento temos de ter em atenção os sentimentos que os jogos despertam nos alunos, referindo-me aqui a um forte sentimento de competição, neste caso não me estou a referir a uma competição saudável, mas sim uma competição desmensurada que pode conduzir a um mal-estar entre os alunos, tendo consequências bastante negativas.

Outro aspeto que gostaria de salientar aqui relativo aos jogos, como acontece com outros recursos por vezes, estão dependentes de condições alheias aos mesmos, referindo-me neste caso à realização do *Kahoot* que para além de estar dependente da utilização de telemóvel por parte dos alunos, está dependente das condições da ligação à internet. Quando usamos estas plataformas dependentes do uso da internet corremos sempre o risco de devido a problemas de ligação estas deixem de funcionar, como aconteceu na presente aula. Não querendo com isto dizer que não as devemos usar, mas sim estar cientes que existe a possibilidade de que devido a condições que não controlamos estas não funcionem da maneira que esperamos. Neste sentido mais uma vez apelar a capacidade do professor se adaptar às diferentes situações que surgem, bem como às dificuldade e contratemplos, providenciando uma resposta em conformidade, não permitindo que as mesmas prejudiquem os alunos e o funcionamento das aulas.

Ao longo da aula foi também necessário chamar a atenção de alguns alunos por diferentes motivos sendo que nessa altura tive de adotar uma postura mais firme. Assim outro aspeto a refletir sobre esta aula foi a agitação dos alunos e a forma de a controlar. No decorrer da aula foram adotadas diferentes estratégias para fazer face à agitação dos alunos e estabilização da aula, desde o chamar verbalmente, o chamar a atenção com o som da caneta a bater a mesa, a ameaça de cancelar de uma atividade que eles gostavam e o silêncio, umas mais eficazes que outras. Num dos momentos em que os alunos estavam mais irrequietos e a fazer cada vez mais barulho, o bater com a caneta na mesa e o chamar verbalmente à atenção já não estava a surtir efeito, tentei então utilizar outra estratégia para apelar ao silêncio da turma, que já tinha recorrido em IPPI e que tinha surtido efeito na altura. A estratégia que adotei foi encostar-me a parede, ficar a olhar em silêncio para a turma e deixar que continuassem a falar, em pouco tempo oiço “Calem-se que a professora quer falar!”, e nisto ao serem os próprios colegas a solicitar a restante turma parou de falar e eu perguntei se podia continuar ao que responderam que sim, pedindo os alunos desculpa. Com esta estratégia procurei que fossem os próprios alunos a tomar consciência das suas ações e responsabilizando-os das mesmas sendo que surtiu o efeito desejado, tendo os alunos permanecido em silêncio e apenas participando quando solicitado ou quando tinham dúvidas.

Ainda neste sentido em alguns momentos da aula alguns alunos queriam colocar dúvidas, mas devido ao barulho dos colegas não conseguiam, neste ponto tive de intervir recordando os alunos de um aspeto fundamental para a nossa vida: o respeito pelo próximo. Desta forma aproveitei para recordar aos alunos que deveriam respeitar todos os presentes e as suas intervenções se eles próprios também esperavam ser respeitados. Disse também aos alunos que deveriam ouvir as dúvidas dos colegas pois poderiam ser as suas também. Neste ponto salientar que as interações que se estabelecem dentro do contexto da sala de aula entre os diferentes intervenientes têm um profundo impacto no processo de ensino-aprendizagem podendo potenciar ou condicionar o mesmo. Daí a importância da relação estabelecida entre professor-aluno para o processo de ensino-aprendizagem, esta deve ser assente no respeito mútuo e na promoção de um ambiente propício à aprendizagem.

As relações estabelecidas entre alunos e professores, as formas de comunicação, os aspetos emocionais, as dinâmicas da sala de aula, todos eles combinados fazem parte da organização do trabalho do professor e devem ser tidos em consideração pelo mesmo, uma vez que estes são elementos que influenciam o processo de ensino-aprendizagem (Libâneo, 2006). Em suma no decorrer da aula tentei que os alunos fossem participantes ativos da mesma sem nunca perder a perspectiva de ser um marco de referência para os alunos respeitando-os mas também exigindo o seu respeito em troca, ou seja, inculcando neles o respeito de modo a conseguir controlar as interações que se estabelecem na sala de aula, tentando controlar o ritmo da aula e não deixar que o ritmo da aula e os alunos me controlem a mim, tendo a noção que neste ponto ainda tenho muito a aprender com o tempo e a experiência.

2.3.6. Aula dia 20 de dezembro de 2022

Neste subcapítulo apenas referir que uma vez que era o último dia de aulas antes das férias de Natal, as aulas tiveram um cariz um pouco diferente do habitual. Assim sendo a abordagem às aulas neste ponto será realizada de maneira diferente.

Data e Horário: As aulas decorreram no dia 20 de dezembro de 2022 tendo a aula de Cidadania e Desenvolvimento decorrido das 10h00 às 10h45 com duração de 45 min e a aula de História com a duração de 90 min sido realizada das 11h40 às 13h10.

Turma: 8º D

Recursos didáticos utilizados: Computador, Projetor, Quadro, Ppt., Materiais para a realização do jogo do Bingo.

Descrição das aulas:

Aula de Cidadania e Desenvolvimento: Na aula de Cidadania e Desenvolvimento foi realizada a troca de presentes entre os amigos secretos⁵², atividade em que eu também estava incluída. Como forma de ser mais dinâmico e por sugestão dos alunos, a pessoa que ia dar a prenda ia para a frente da sala, dizendo características da pessoa que lhe tinha calhado e os restantes de forma ordeira iam tentando adivinhar. Quando a turma adivinhava a pessoa, esta dirigia-se à frente da sala e recebia o seu presente, abrindo-o naquele momento. Após receber o seu presente era a vez dessa pessoa dar ao seu amigo secreto. Continuamos este processo até ao final da aula.

Aula de História: A aula começou com a entrega das questões-aula corrigidas. Em seguida na primeira parte da aula de História realizou-se com os alunos a atividade do Bingo da História com os conteúdos abordados na disciplina ao longo do semestre. No primeiro momento os alunos formaram grupos de dois e sentaram-se. Em seguida foram distribuídas as cartelas e as fichas de jogo pelos grupos. Após foram projetadas e explicitadas as regras de funcionamento do jogo (Vide Figura 83).

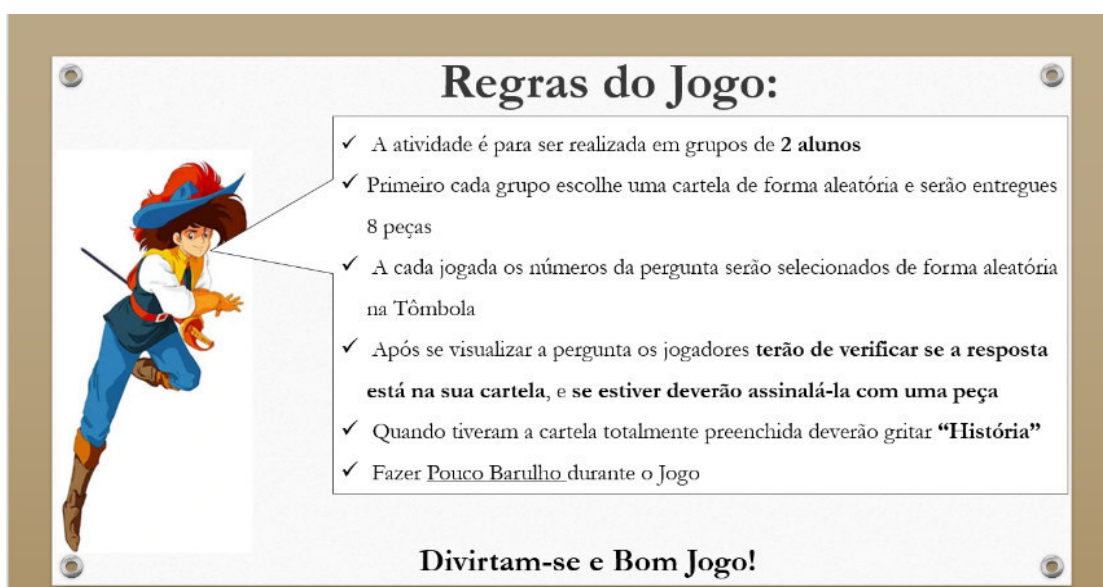


Figura 83 Diapositivo com as Regras do Bingo da História

⁵² Esta atividade tinha sido proposta pela Professora Cooperante à turma, na qual tive o privilégio de ser incluída, tendo o sorteio sido realizado previamente na aula de Cidadania e Desenvolvimento de dia 29 de novembro de 2022.

Em cada jogada era sorteada o número da pergunta na tómbola⁵³, em seguida era projetada a pergunta (Vide Figura 84) e lida para todos saberem a pergunta. A pergunta era acompanhada por uma música com duração de cerca de 30 segundos e que correspondia ao tempo que os alunos tinham para procurar a resposta na cartela.

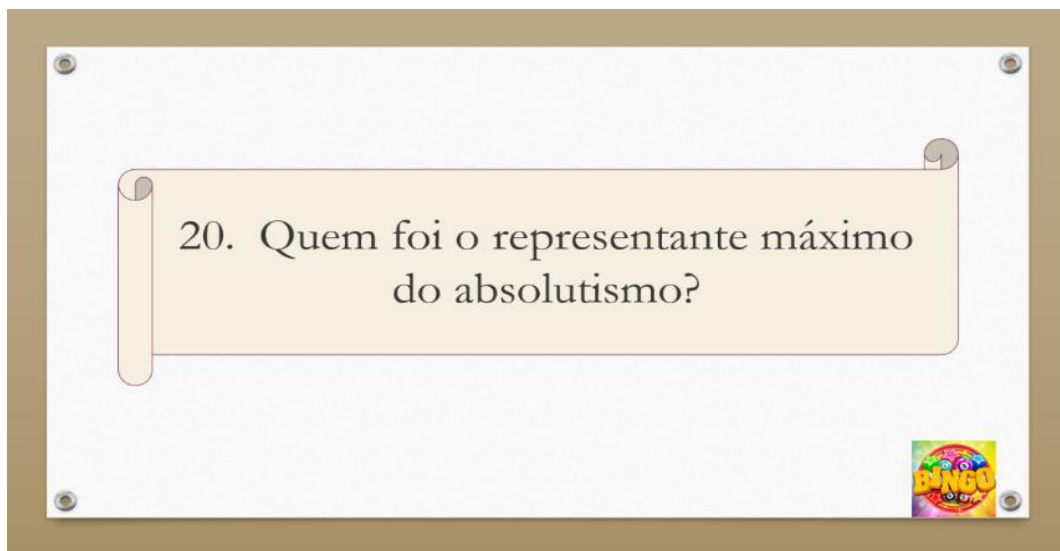


Figura 84 Exemplo de pergunta do Bingo da História

O jogo decorreu sem intercorrências e com a participação dos alunos até ao momento em que um grupo gritou “História”. Após conferi as respostas presentes na cartela confrontando-as com as perguntas que tinham saído. Conferidas as respostas e validada a cartela era hora de entregar o prémio aos vencedores, uma caixa de chocolates (Vide Figura 85). Após distribuí por todos um certificado de participação individual com o nome de cada aluno e um chupa-chupa⁵⁴ (Vide Figura 86).

⁵³ Neste ponto aceitei a sugestão dos alunos e a tómbola em cada jogada era rodada por um aluno. Após sair o número da pergunta esperava que este regressasse ao seu lugar para projetar a pergunta correspondente.

⁵⁴ Os prémios de vencedor e participantes foram comprados por minha iniciativa como forma de premiar os alunos pela sua participação na atividade, sendo que me certifiquei previamente que podiam ser consumidos pelos alunos confirmando que não existiam problemas de saúde que condicionassem a sua ingestão. Já os certificados cumpriam também esse propósito e também serviam como forma de incentivo para continuarem o seu percurso escolar e de lembrança pelo tempo que tínhamos passado juntos.



Figura 85 Fotografia dos materiais do Bingo da História e dos prémios dos vencedores



Figura 86 Certificado de Participação

Terminada esta atividade entreguei aos alunos os questionários sobre os jogos utilizados em sala de aula para preencherem⁵⁵, dei-lhes tempo para o fazerem, indo de forma individual junto deles sempre que tinham uma dúvida e depois recolhi-os quando terminaram. Após a recolha dos questionários de forma espontânea os alunos da turma fizeram-me uma pequena surpresa e homenagem dizendo algumas palavras de apreço e realizando uma salva de palmas, a qual eu agradei e retribui. Concluído

⁵⁵ Vide subcapítulo 3. *Análise e Reflexão sobre os questionários entregues aos alunos sobre os Jogos utilizados em IPPII*

este momento a aula continuou primeiro com alguns jogos da “forca” com conteúdos relacionados com a matéria lecionada onde um aluno ia ao quadro colocar os espaços em branco para os restantes adivinharem a palavra, de salientar que este momento do jogo da forca foi totalmente improvisado, e após os alunos realizaram um *Kahoot* especial de Natal com perguntas de cultura geral⁵⁶. Na parte final da aula os alunos colocaram uma música e fizeram um karaoke. Terminada a aula fizemos as nossas despedidas e desejei a todos muitas felicidades.

Os Alunos (competências, postura, comportamento, atitude e a interação): Os alunos demonstraram interesse em participar nas diferentes atividades planeadas para aquele dia. Os alunos estavam muito entusiasmados com as diferentes atividades, com destaque para a troca de prendas e para o bingo. Estas foram aulas com um cariz diferente que contribuíram para fomentar a relação com a turma e entre os membros da turma. Contudo em alguns momentos das aulas foi necessário recordar aos alunos que embora fossem aulas mais descontraídas, que ainda estávamos numa sala de aula, o que significava que tinham de cumprir as regras.

Momento de reflexão: Estas duas aulas tiveram uma dinâmica um pouco diferente do habitual. Uma vez que era a última aula antes das férias de Natal. Relativamente à troca de presentes entre a turma este era um momento muito aguardado. No ano letivo anterior os alunos já tinham feito esta atividade com a Professora Cooperante e tinham gostado de a realizar. Neste sentido perguntei aos alunos como tinham feito no ano anterior e eles disseram que iam para a frente da sala e diziam características do amigo secreto para a turma adivinhar, sendo que sugeriram se poderíamos fazer da mesma forma ao que eu concordei. Devo dizer que ao ser incluída nesta atividade pela turma se constituiu como uma enorme alegria, não só porque me permitiu criar laços diferentes com a turma, mas também pelo significado da inclusão, fruto de uma boa relação pedagógica estabelecida com a turma no decorrer do semestre.

Relativamente à aula de história, no que diz respeito à atividade do bingo esta foi muito apreciada pelos alunos. Referir que a escolha do jogo foi da autoria dos alunos, numa das aulas perguntei aos alunos que jogo preferiam jogar se o bingo ou o

⁵⁶ Este *Kahoot* resultou de um pedido feito pelos alunos da turma para lhes preparar um *Kahoot* com perguntas de cultura geral para poderem jogar durante a última aula antes das férias, o qual tinha uma função mais lúdica do que os realizados anteriormente.

trivial, sendo que a maioria da turma escolheu o bingo. Neste sentido teve início a ideia de realizar com os alunos um Bingo da História, o qual teria uma estrutura semelhante ao bingo tradicional, mas com uma vertente pedagógica na qual os alunos tinham de mobilizar os diferentes conteúdos aprendidos ao longo do semestre. Assim após explicadas e projetadas as regras o jogo começou. Aqui importa dizer que a projeção e a explicação das regras de funcionamento, tal como já tinha acontecido previamente no *Kahoot*, é fundamental para a realização dos jogos. A projeção ajuda a que seja mais fácil os alunos interiorizarem e perceberem as regras do jogo. Sem regras não podemos realizar um jogo, as regras são imprescindíveis quando jogamos um jogo estando presentes em todos eles, devendo ser devidamente esclarecidas para que o mesmo possa funcionar. Para além disso uma das vantagens do uso dos jogos em sala de aula para vários autores é exatamente que permite o estabelecimento de regras, que ensina e incentiva os alunos a cumpri-las.

Outra vertente dos jogos trabalhada com o Bingo da História foi a capacidade de trabalho em equipa, uma vez que para a realização da atividade os alunos tinham de trabalhar em conjunto para a resolver. Terminada a atividade do Bingo da História foram entregues aos vencedores um prémio simbólico (uma caixa de chocolates), contudo achei que não só os vencedores deveriam ser premiados como também toda a turma deveria ser pela sua participação na atividade. Deste modo resolvi entregar um certificado de participação individual preenchido à mão e um chupa-chupa a todos os alunos da turma. Referir aqui que antes de entregar os doces como prémio confirmei novamente se algum dos alunos tinha algum impedimento de saúde para os comer, como por exemplo se tinham alergias alimentares. Ao entregar aos alunos os certificados estes ficaram surpreendidos e comovidos pelos mesmo serem individualizados e por ter escrito o nome de cada um manualmente no certificado. Aqui salientar que achei que era importante que os certificados fossem individualizados, pois cada aluno é um individuo próprio que deve ser reconhecido na sua unicidade.

Em suma no decorrer das minhas aulas lecionadas um dos recursos didáticos que procurei explorar foram os jogos, procurando aplicá-los em contexto de sala de aula e explorar a sua imensa versatilidade, tentando sempre utilizá-los de forma ponderada procurando respeitar o equilíbrio lúdico e educativo dos mesmos, como já foi referido anteriormente. Neste sentido com o intuito de compreender se os jogos

aplicados em sala de aula tinham cumprido o seu objetivo major, ou seja, procurar compreender se os jogos aplicados em sala de aula tinham cumprido a sua função educativa, neste caso se os alunos tinham conseguido aprender ao mesmo tempo que se divertiam, entreguei após a realização do bingo aos alunos da turma um questionário sobre os jogos utilizados durante IPPII como forma de perceber a perspectiva dos alunos da turma sobre o uso dos jogos em contexto de sala de aula e em prol do processo de ensino aprendizagem, a qual será realizada uma breve análise e reflexão no subcapítulo seguinte.

O momento que se seguiu à recolha confesso que me apanhou de surpresa, não estava à espera de que de forma espontânea os alunos dissessem aquelas palavras de apreço pelo meu trabalho desenvolvido com eles e me realizassem uma salva de palmas. Naquele momento senti-me lisonjeada pela ação dos alunos, senti também uma sensação de dever cumprido, de reconhecimento pelo esforço realizado por mim durante o semestre e que tinha criado uma relação com aqueles alunos, sendo algo que irei guardar na minha memória com carinho enquanto me for possível. Este momento proporcionado pelos alunos serviu e servirá como forma de incentivo para continuar o meu caminho enquanto futura professora, procurando dar sempre o meu melhor, tentando sempre proporcionar um ambiente facilitador da aprendizagem dos alunos estabelecido numa relação professor-aluno baseada no respeito mútuo.

3. Análise e reflexão sobre os questionários entregues aos alunos sobre os Jogos utilizados em IPPII

Com o intuito de compreender como tinham sido percecionados os jogos utilizados em IPPII e tendo em consideração o tema escolhido para o relatório final, realizei um pequeno questionário⁵⁷ aos alunos, sendo que em seguida apresentarei os resultados do mesmo. Neste sentido pedi aos alunos que ao preencherem fossem o mais sinceros e verdadeiros quando fossem responder de modo a ter um feedback o mais real possível, reforçando que os mesmos eram anónimos. No questionário participaram 18 dos 20 alunos da turma. Com o questionário não se pretendia uma análise exaustiva do tema do uso dos jogos em contexto de sala de aula, até porque para isso seria necessária uma amostra significativamente maior, mas sim compreender o impacto do uso dos

⁵⁷ Vide Anexo IX

jogos na turma em questão e perceber como era percebida a temática do uso dos jogos em sala de aula sobre o ponto de vista dos alunos da turma, procurando compreender se correspondia às expectativas realizadas sobre a temática. Assim os questionários aplicados tinham como objetivo major compreender se os jogos aplicados em sala de aula tinham cumprido o seu objetivo naquela turma em concreto, neste caso se os alunos tinham conseguido aprender ao mesmo tempo que se divertiam. Reforçar mais uma vez que os questionários foram aplicados tendo em consideração a lei da Proteção de Dados, sendo por isso os seus dados anónimos e usados apenas para fins académicos.

O Questionário foi dividido em duas partes, sendo elas: Parte I. *Dados Gerais* e Parte II. *Quanto aos jogos utilizados em sala de aula (Kahoot, Escape Room e o Bingo)*. A parte II era ainda dividida em: 1. *Kahoot*; 2. *Escape Room*; 3. *Bingo*; 4. *No Geral*. As questões foram elaboradas tendo em consideração a população alvo, por exemplo, nas questões que envolviam a escala de *Likert* foi utilizada uma escala de faces que acompanhava as diferentes opções para facilitar a sua compreensão pelos alunos.

3.1. Análise das respostas dos alunos às perguntas do Questionário

3.1.1. I. *Dados Gerais*

Neste ponto foram colocadas perguntas que procuraram caracterizar a amostra populacional do questionário, sendo que os alunos que responderam ao questionário tinham as idades compreendidas entre os 12 e os 14 anos, mais concretamente 1 aluno com 12 anos, 15 alunos com 13 anos e 2 com 14 anos (Vide Gráfico 2). Relativamente ao género dos participantes 10 responderam feminino, 7 responderam masculino e 1 aluno deixou a questão em branco.



Gráfico 2 Idades dos participantes no questionário

No que diz respeito à questão “*1. Gostas de jogar?*” a resposta dos alunos foi unânime, obtendo 18 respostas afirmativas. Relativamente à pergunta aberta “*1.1. Se sim dá um exemplo de jogos que gostes de jogar?*” as respostas foram variadas sendo as mais comuns, jogos de cartas, jogos de tabuleiro (tendo os alunos referido por exemplo o Cluedo, o Xadrez e o Monopólio), Videojogos para o computador e *Playstation* (tendo os alunos referido alguns exemplos, tais como, o *Minecraft* e o *Fifa*), palavras cruzadas, sopas de letras, jogos tipo *Quiz* e ainda referiram o *Kahoot*.

3.1.2. II. Quanto aos jogos jogados em sala de aula (*Kahoot*, *Escape Room* e o *Bingo*)

3.1.2.1. 1. O *Kahoot*

As perguntas colocadas neste ponto procuram avaliar os *Kahoot* realizados em contexto de sala de aula sob a perspetiva dos alunos abordando diferentes aspetos referentes aos mesmos, nomeadamente diversão, motivação, aprendizagens efetuadas, clareza das regras, dificuldades sentidas e avaliação geral da atividade, que serão descritos em seguida.

Relativamente à primeira pergunta “*1.1. Diverti-me a realizar o Kahoot?*” (Vide Gráfico 3) os resultados foram os seguintes 7 alunos responderam que se divertiram muito; 10 que se divertiram e 1 aluno respondeu que foi indiferente.

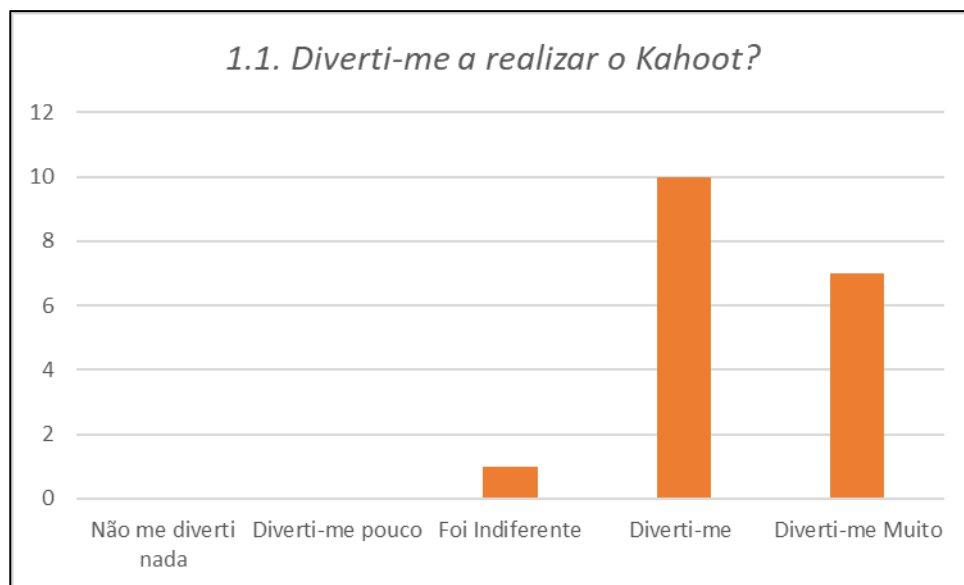


Gráfico 3 Respostas dos alunos à questão "1.1. Diverti-me a realizar o Kahoot?"

Na segunda pergunta "1.2. Senti-me motivado a participar?" 7 alunos responderam que se sentiram muito motivados, 10 sentiram-se motivados e 1 aluno referiu sentir-se pouco motivado. Relativamente à pergunta "1.3. As regras de funcionamento do Kahoot foram claras?" 14 alunos responderam que concordavam totalmente e 4 alunos responderam que concordavam. Quanto à pergunta "1.4. O Kahoot ajudou-me a consolidar as aprendizagens?" (Vide Gráfico 4) 17 alunos responderam que sim e 1 aluno respondeu que não tinha opinião.

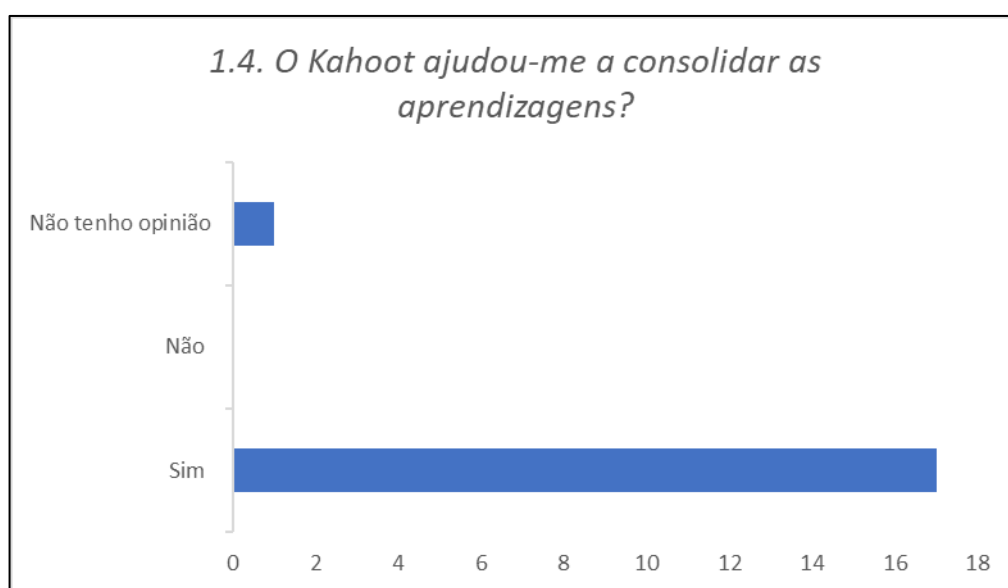


Gráfico 4 Resposta dos alunos à pergunta "1.4. O Kahoot ajudou-me a consolidar as aprendizagens?"

No que diz respeito à pergunta “1.5. Senti dificuldades em realizar os Kahoot?” a resposta dos alunos foi unânime: Não. Seguindo a resposta anteriormente dada pelos alunos à pergunta anterior “1.5.1. Se sim quais?” a presente pergunta não obteve teve respostas. A pergunta que se seguia era “1.6. Considero o Kahoot uma boa motivação para aprender?” (Vide Gráfico 5) 15 alunos responderam que concordam totalmente, 2 alunos que concordam e 1 aluno respondeu que era indiferente.

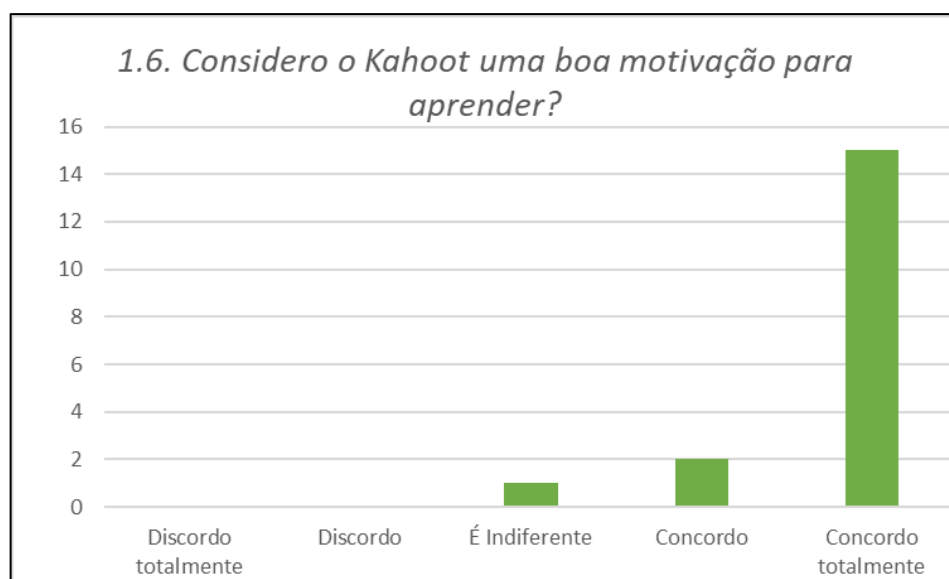


Gráfico 5 Resposta dos alunos à questão "1.6. Considero o Kahoot uma boa motivação para aprender?"

A última pergunta relativamente ao Kahoot consistia numa avaliação qualitativa dos diferentes Kahoot realizados em contexto de sala de aula. Os alunos deveriam responder à questão “1.7. No geral que classificação atribuis aos Kahoot realizados em sala de aula?” (Vide Gráfico 6) tendo a resposta dos alunos sido a seguinte: 3 atribuíram-lhe a classificação de Bom, 8 atribuíram-lhe a classificação de Muito Bom e 7 atribuíram-lhe a classificação de Excelente.

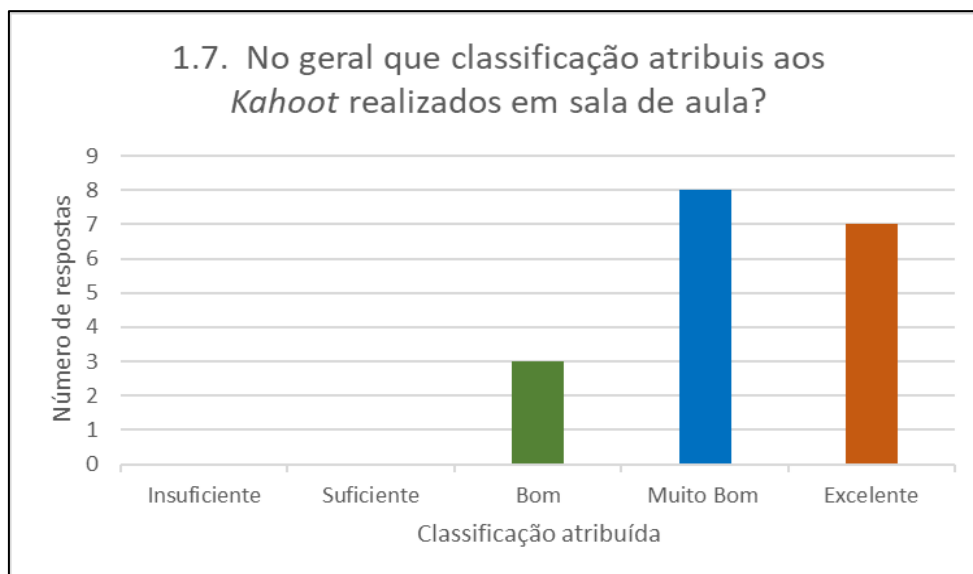


Gráfico 6 Resposta dos alunos à questão “1.7. No geral que classificação atribuis aos Kahoot realizados em sala de aula?”

3.1.2.2. 2. A Escape Room

No que diz respeito à primeira pergunta relativa à atividade *Escape Room* “2.1. Diverti-me a realizar a Escape Room?” (Vide Gráfico 7) 10 alunos responderam que se divertiram e 8 responderam que se divertiram muito.

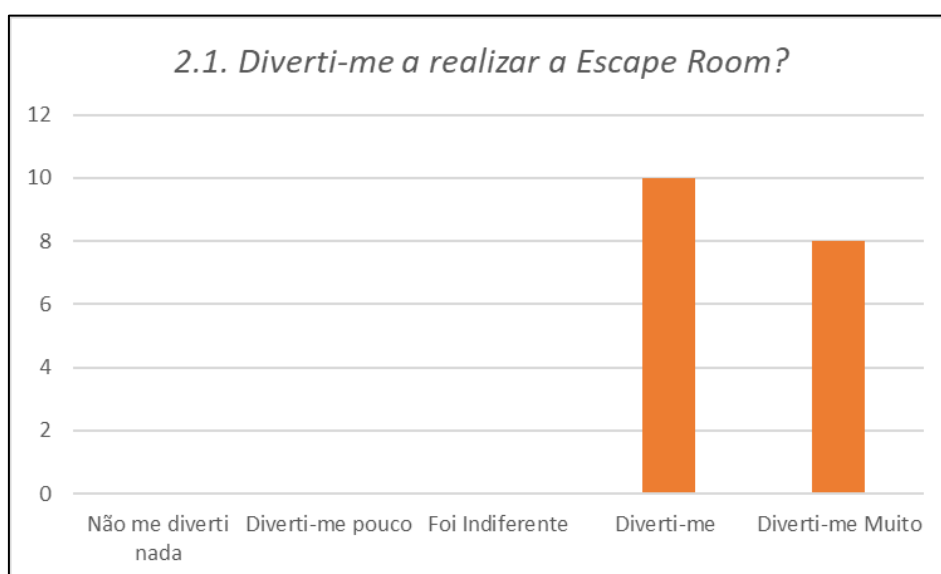


Gráfico 7 Resposta dos alunos à pergunta “2.1. Diverti-me a realizar a Escape Room?”

Quanto à segunda pergunta intitulada “2.2. *Senti-me motivado a participar na Escape Room?*” 10 alunos responderam que se sentiram motivados e 8 que se sentiram muito motivados a participar. Relativamente à pergunta “2.3. *A Escape Room ajudou-me a consolidar as aprendizagens?*” 16 alunos responderam que sim e 2 não tinham opinião sobre o assunto. Relativamente à última pergunta sobre a atividade “2.4. *No geral que classificação atribuis à Escape Room realizada em sala de aula?*” (Vide Gráfico 8) os alunos avaliaram a atividade da seguinte forma: 4 atribuíram-lhe a classificação de Bom; 8 atribuíram-lhe a classificação de Muito Bom e 6 atribuíram-lhe a classificação de Excelente.

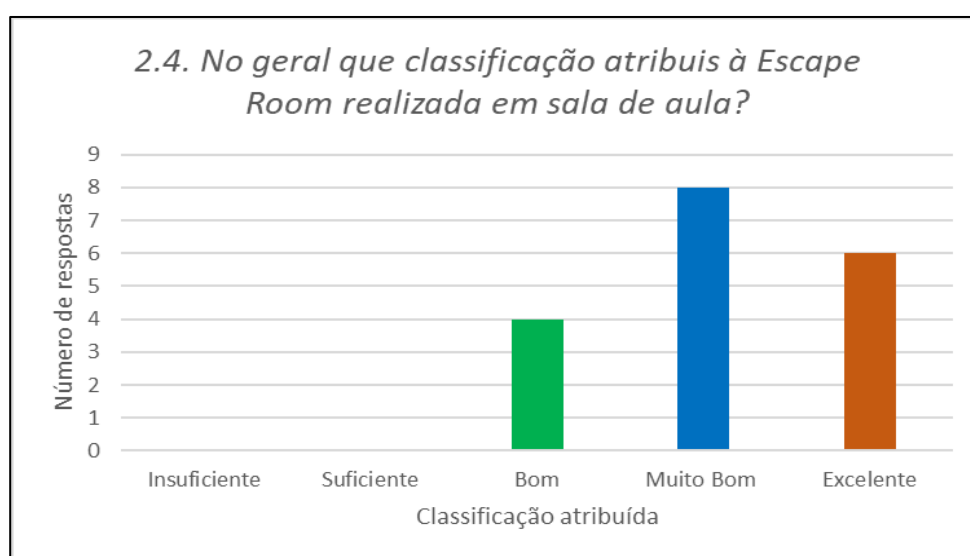


Gráfico 8 Resposta dos alunos à questão "2.4. No geral que classificação atribuis à Escape Room realizada em sala de aula?"

3.1.2.3. 3. O Bingo

Relativamente à atividade do Bingo da História, os alunos na primeira pergunta intitulada “3.1. *Diverti-me a realizar o Bingo?*” (Vide Gráfico 9) 12 alunos responderam que se tinham divertido muito, 5 responderam que se tinham divertido e 1 respondeu que lhe foi indiferente. Na pergunta que se seguiu “3.2. *Senti-me motivado a participar no Bingo?*”⁵⁸ 7 alunos responderam que se sentiram motivados e 10 alunos sentiram-se muito motivados a participar.

⁵⁸ Neste ponto apenas referir que existiu um aluno que deixou as restantes perguntas do questionário em branco, pelo que o total de alunos nas seguintes questões do questionário passa a ser 17 em vez de 18.

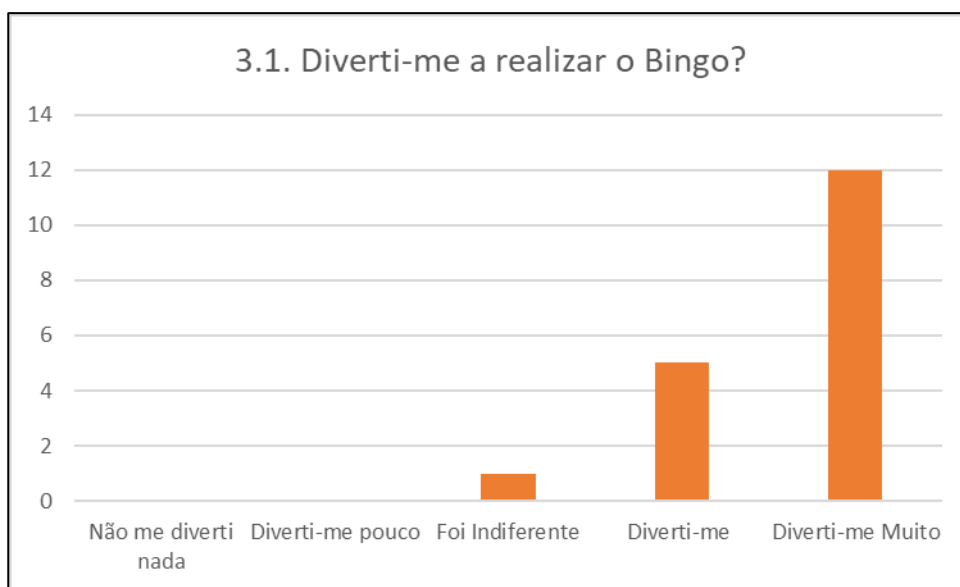


Gráfico 9 Resposta dos alunos à questão “3.1. Diverti-me a realizar o Bingo?”

Relativamente as regras do Bingo abordadas na questão seguinte “3.3. *As regras de funcionamento do Bingo foram claras?*” 1 aluno respondeu que foi indiferente, 4 alunos responderam que concordam e 12 concordaram totalmente com a pergunta efetuada. Uma vez que o Bingo foi uma atividade realizada em equipa a pergunta que se seguiu foi realizada nesse sentido “3.4. *Senti-me motivado a trabalhar em equipa?*” (Vide Gráfico 11) onde 5 alunos responderam que se sentiram motivados, 11 responderam muito motivados e um aluno acrescentou um espaço em branco, onde escreveu “depende” e assinalou essa opção que acrescentou, tendo a sua resposta sido considerada nula.



Gráfico 10 Resposta dos alunos relativamente à questão "3.4. Senti-me motivado a trabalhar em equipa?"

Relativamente à pergunta “3.5. *O Bingo ajudou-me a consolidar aprendizagens?*” (Vide Gráfico 10) 16 alunos responderam que sim e 1 aluno respondeu que não tinha opinião.

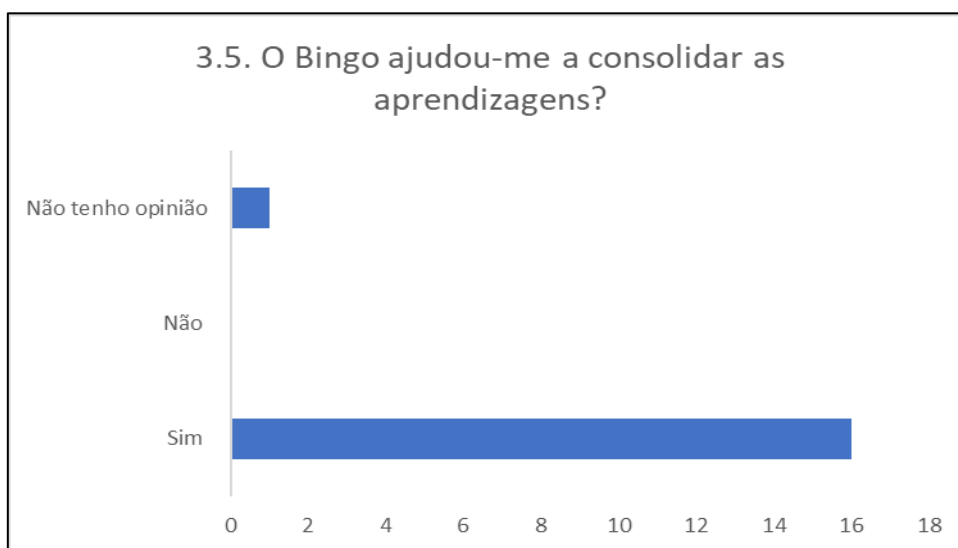


Gráfico 11 Resposta dos alunos à questão "3.5. O Bingo ajudou-me a consolidar aprendizagens?"

No que diz respeito à pergunta “3.6. *Senti dificuldades em realizar o Bingo?*” a resposta dos alunos foi unânime: Não. Seguindo a resposta anteriormente dada pelos alunos à pergunta anterior “3.6.1. *Se sim quais?*” a presente pergunta não obteve teve respostas. Relativamente à última pergunta sobre a atividade “3.7. *No geral que classificação atribuis ao Bingo realizado em sala de aula?*” (Vide Gráfico 12) os alunos avaliaram a atividade da seguinte forma: 1 aluno atribuiu-lhe a classificação de Bom, 9 alunos atribuíram-lhe a classificação de Muito Bom e 7 alunos atribuíram-lhe a classificação de Excelente.

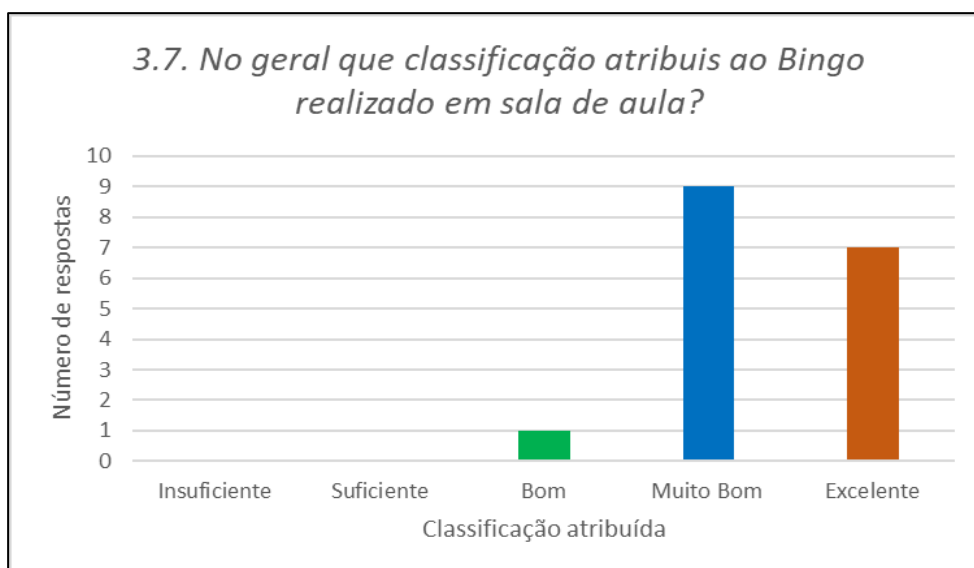


Gráfico 12 Resposta dos alunos à questão 3.7. No geral que classificação atribuis ao Bingo realizado em sala de aula?

3.1.2.4. 4. No Geral

Na parte final do questionário foram colocadas perguntas gerais sobre o uso dos jogos em contexto de sala de aula. A primeira pergunta era de escolha múltipla com possibilidade de os alunos assinalarem várias respostas e intitulava-se “4.1. *Qual (ais) dos Jogos gostaste mais de jogar durante as aulas?*” sendo que os alunos responderam a questão da seguinte forma (Vide Gráfico 13): 12 alunos assinalaram o *Kahoot*, 4 alunos assinalaram o *Quiz*, 2 assinalaram a Sopa de Letras, 4 assinalaram as Palavras Cruzadas, 9 assinalaram a *Escape Room*, 9 assinalaram o Bingo e 4 alunos assinalaram a hipótese Todos de igual forma.

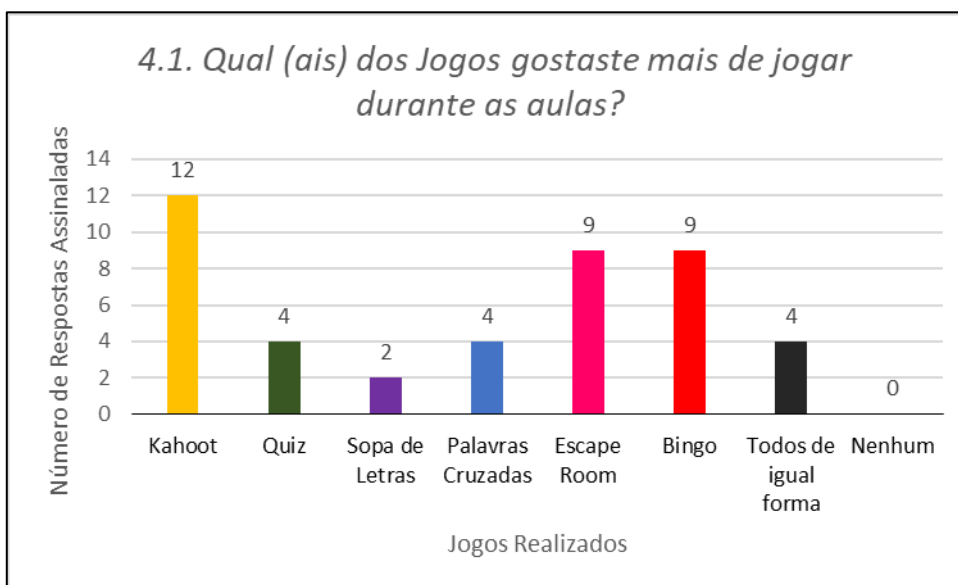


Gráfico 13 Resposta dos alunos à questão "4.1. Qual (ais) dos Jogos gostaste mais de jogar durante as aulas?"

A pergunta que se seguiu foi "4.2. O uso de jogos contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina de História?" 5 alunos concordaram e 12 concordaram totalmente (Vide Gráfico 14). Relativamente à pergunta "4.3. Considero que desenvolvi competências na disciplina de História através da aprendizagem pelos jogos?" 7 alunos responderam que concordam e 10 alunos responderam que concordam totalmente (Vide Gráfico 15).

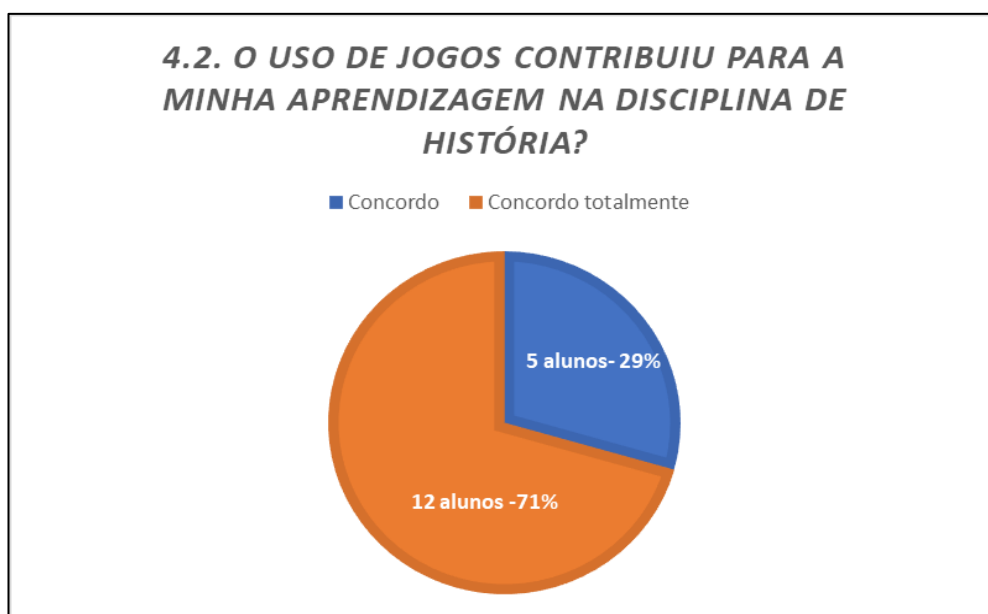


Gráfico 14 Resposta dos alunos à questão "4.2. O uso de jogos contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina de História?"

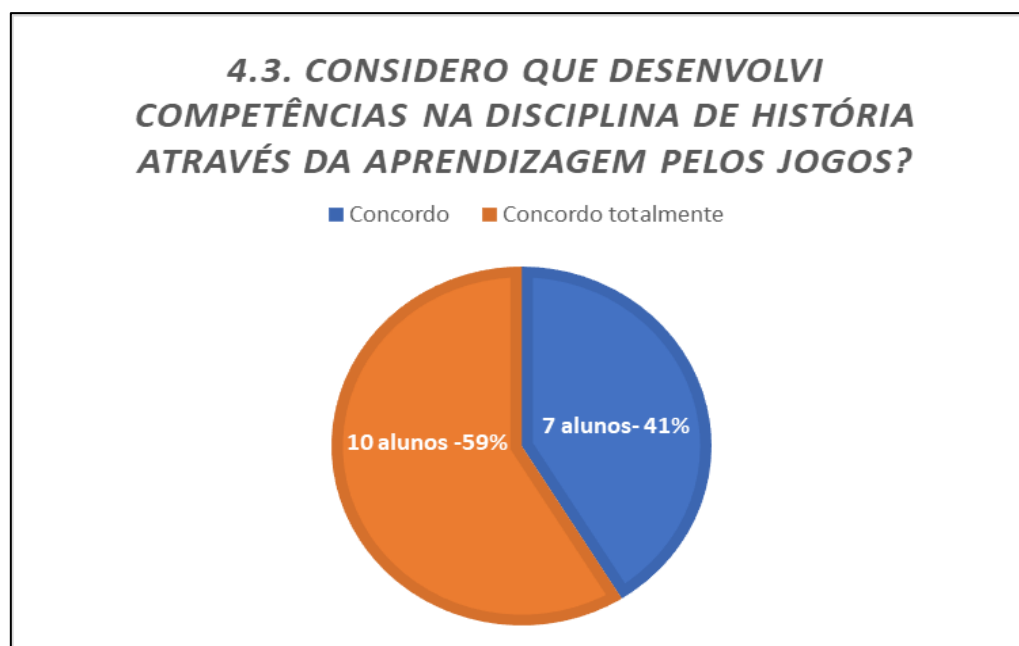


Gráfico 15 Resposta dos alunos à questão "4.3. Considero que desenvolvi competências na disciplina de História através da aprendizagem pelos jogos?"

No que diz respeito à pergunta seguinte “4.4. *Gostarias que os jogos fossem mais utilizados nas aulas como recursos de aprendizagem?*” 16 alunos responderam que sim e um aluno referiu não ter opinião. Relativamente a última pergunta do questionário era uma pergunta aberta “4.5. *Sugestões de outros jogos que gostasses de ver aplicados em sala de aula*, em seguida enumero algumas das respostas que os alunos deram: “O jogo da Forca sobre a História”, “podíamos criar um tabuleiro de jogo sobre história e no final de cada aula fazer *Quiz* sobre a matéria dada”, “mímica”, “jogo da glória com perguntas da matéria dada para prosseguir o jogo”, “monopólio da vida real”, “mais jogos tipo bingo e assim!”, “acho que os jogos apresentados foram suficientes não tenho mais sugestões”, “Não sei gosto dos que já jogamos”.

3.2. Reflexão e balanço geral dos jogos utilizados na turma de IPPII considerando os resultados obtidos no Questionário

Neste ponto procurarei realizar um balanço geral das respostas dadas pelos alunos no questionário. Relativamente aos alunos que responderam ao questionário é notável que todos gostam de jogar, sendo que os jogos que gostam de jogar são variados, indo de desde videojogos a jogos de tabuleiro. No que diz respeito ao *Kahoot* no geral a

turma considerou que era uma atividade divertida e motivadora, sendo as regras da mesma claras e a qual conseguiram realizar sem dificuldade. A grande maioria da turma considera que o *Kahoot* é uma grande motivação para aprender e no geral avaliaram os *Kahoot* realizados a um nível Muito Bom/Excelente. Em suma os alunos da turma consideraram o *Kahoot* como uma atividade lúdica e promotora do processo de aprendizagem. No que diz respeito à *Escape Room*, ainda que não tivesse decorrido como inicialmente planeava, foi uma atividade que os alunos consideraram como divertida e motivadora, que permitia consolidar aprendizagens e que no geral os alunos avaliaram a um nível de Muito Bom. Assim sendo os alunos consideram a atividade da *Escape Room* como divertida e motivadora do processo de aprendizagem. Relativamente ao Bingo da História, a maioria da turma considerou uma atividade muito divertida e muito motivadora, salientando a maioria da turma que as regras de participação foram muito claras. Para a maioria da turma a atividade do Bingo também foi muito motivadora do trabalho em equipa. No geral a turma avaliou a atividade do Bingo da História ao nível Muito Bom. Em suma para os alunos a atividade do Bingo da História foi uma atividade simultaneamente divertida, motivadora, promotora da aprendizagem e do trabalho em equipa.

No que respeita aos aspetos mais gerais dos jogos em primeiro lugar destacar que o predileto dos alunos da turma foi o Kahoot, seguido da *Escape Room* e do Bingo, sendo que quatro alunos referiram que gostavam de todos de igual forma. No que diz respeito às palavras cruzadas e à sopa de letras embora os alunos tivessem gostado de realizar as mesmas ficando entusiasmados nas aulas, ficaram um pouco mais atrás nas preferências dos alunos. Neste sentido destacar que os jogos, na maioria dos casos, que os alunos mais gostaram foram aqueles que foram mais interativos e que envolviam uma participação mais ativa. Os alunos na sua maioria referem que o uso dos jogos em sala de aula contribuiu para a sua aprendizagem da disciplina de História, bem como que desenvolveram competências através dos mesmos. Para finalizar a maioria da turma referiu que gostava que os jogos fossem mais utilizados em contexto de sala de aula, dando sugestões pertinentes de exemplos de jogos, algumas que terei em consideração no futuro para utilizar em contexto de sala de aula.

Resumindo no que diz respeito à turma do 8º D considero que uso dos jogos enquanto recurso didático surtiu um efeito muito positivo, sendo um recurso valioso que contribuiu para o processo de ensino-aprendizagem da turma, sendo uma mais-

valia para o mesmo, tendo sido utilizado em várias vertentes e ocasiões distintas, e também que fomentou a relação pedagógica entre mim e a turma.

4. Outras atividades desenvolvidas durante a Prática Profissional

4.1. O Conselho de Turma

Data e Horário: O conselho de turma decorreu no dia 4 de fevereiro de 2022 pelas 10h45 min

Turma: 7º D⁵⁹

Descrição: No final do primeiro semestre de aulas no núcleo de estágio foi realizada a reunião relativa à avaliação do primeiro semestre do ano. A Diretora de Turma começa por dar a informação sobre as reuniões efetuadas com os encarregados de educação. Em seguida é abordado o facto de um aluno da turma ter sido convidado a participar na comissão de autoavaliação da escola. Um dos temas abordados durante o conselho de turma é uma situação delicada de um aluno relacionada com o ambiente familiar e de comportamentos de risco do mesmo alertando todos os membros do conselho de turma para esta situação.

Durante a reunião foram abordados os casos dos alunos com NEE fazendo a articulação com o ensino articulado e a professora do ensino especial incentivando os professores a não “desistir” desses alunos. Os diferentes membros do conselho fazem uma análise em conjunto das características e do desenvolvimento individual no decorrer do semestre de cada aluno, fazendo um pequeno resumo, apresentando e discutindo as suas avaliações do semestre que vão culminar na nota do aluno. No final é feito uma avaliação geral sobre o comportamento dos alunos. Em seguida é realizada por parte dos professores constituintes sugestões de melhoria com o intuito de ajudar os alunos como por exemplo a troca de posicionamento dos alunos na sala de aula no semestre seguinte. Nesta fase é feito também uma avaliação dos alunos que necessitam de apoio escolar.

Na presente reunião é ainda realizado uma avaliação das atividades no primeiro semestre como por exemplo: visitas de estudo; o dia europeu do deporte escolar; a

⁵⁹ O 7º D é o atual 8º D a quem foram lecionadas as aulas de IPPII

troca de presentes no Natal (na disciplina de Cidadania e Desenvolvimento); entre outras, realizando o balanço das mesmas. Nesta reunião preparam também as atividades do próximo semestre, como por exemplo o marco de correio no dia de São Valentim. A reunião termina com a avaliação dos docentes relativamente à algumas temáticas como as Necessidades educativas; Desenvolvimento de competências; Propostas de resolução; Interdisciplinaridade; Envolvimento com a turma; Envolvimento com o Encarregado de Educação; entre outras. A reunião termina com a despedida dos membros do conselho que não estarão presentes no semestre seguinte, uma vez que, como já foi dito previamente, o núcleo de estágio funciona por semestres existindo disciplinas que apenas funcionam durante um semestre, e com as boas-vindas aos professores do novo semestre.

Momento de Reflexão: A participação no conselho de turma constitui-se como mais-valia uma vez que me permitiu complementar a visão daquilo que é o trabalho de docente na escola. Estas reuniões permitem aos seus membros discutir e procurar soluções em conjunto para os problemas que surgem no decorrer das salas de aulas e não só. Tal como foi possível observar no conselho de turma os alunos são influenciados pelo seu contexto social, económico e familiar, sendo que estes vão ter uma grande influência no seu processo de ensino-aprendizagem para os quais os professores devem estar despertos. Ao serem abordados no conselho de turma estes contextos e alguns problemas que deles surgem através da exposição dos mesmos permite não só lançar um alerta para os mesmos como também em conjunto procurar uma tentativa de resolução dos mesmos. Neste conselho de turma foi possível observar como são as dinâmicas entre os diferentes professores das diferentes áreas com destaque para o trabalho em equipa para a resolução dos diferentes problemas que surgem no ambiente da sala de aula.

4.2. As Aulas de Cidadania aos 8º anos – Saúde: Primeiros Socorros

Neste subcapítulo optou-se por não fazer a separação individual das formações informais de primeiros socorros lecionadas aos 8º anos da ESQM no âmbito da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, mas sim um balanço conjunto de todas. De notar também que estas aulas foram lecionadas no âmbito da parceria estabelecida com o Projeto de Promoção e Educação para a Saúde da ESQM.

Turmas: Todos os 8º anos

Datas: 15/11/2022 (8ºD), 04/01/2023 (8ºC), 05/01/2023 (8ºA), 06/01/2023 (8ºE), 09/01/23 (8º B), 11/01/2023 (8ºF)

Duração: 45 min cada sessão

Sumário: Como prestar primeiros socorros em caso de Hemorragia Nasal, Obstrução da Via Aérea, Perda de Consciência e Paragem Cardiorrespiratória.

Recursos didáticos utilizados: Computador, Ppt., Manequim de Suporte Básico de Vida, Colchão

Descrição das aulas no geral: As aulas começavam pela minha apresentação e agradecimento pelo convite e oportunidade de estar a realizar a formação. Em seguida começava por perguntar qual é a primeira coisa a fazer quando prestamos primeiros socorros, na sua maioria os alunos das diferentes turmas diziam respostas do género “chamar o 112”, “ver se respira”, “pedir ajuda”, “fazer manobras de reanimação”, apenas numa turma um aluno disse “verificar a segurança”⁶⁰. Assim começava sempre a formação por clarificar que o primeiro ponto quando ajudamos alguém é avaliar as questões de segurança, pois não queremos nós próprios tornarmo-nos noutra vítima. Em seguida começávamos por abordar o que fazer no caso deles ou de verem alguém a “deitar sangue do nariz” (Hemorragia nasal). Aqui com recurso ao diapositivo 5 do Ppt. e com exemplos práticos explicava o que tinham de fazer.

No momento seguinte das aulas abordávamos a questão do engasgamento (Obstrução da Via Área) seguindo um algoritmo para a sua resolução. Nesta fase solicitava um voluntário entre os alunos para me ajudar a demonstrar os passos a seguir em caso de engasgamento. Terminava a síntese de ideias com a visualização de um vídeo do INEM sobre a Obstrução da Via Aérea. Em seguida abordava o que fazer em caso de Perda de Consciência com recurso aos diapositivos 10 e 11 do Ppt. Seguidamente abordava a cadeia de sobrevivência, salientava a importância dos 3 C’s (Confirmar, Comunicar e Comprimir) no caso de estarmos perante uma Paragem Cardiorrespiratória e também salientava a importância da ação de cada um de nós

⁶⁰ No final da aula com esta turma a professora que estava com eles referiu que na turma muitos deles eram escuteiros que já tinham tido formações neste âmbito e por isso já tinham umas noções básicas da temática.

enquanto cidadão para salvar uma vida. Começamos por abordar como confirmar se a vítima estava a respirar (estimulação verbal “Está-me a ouvir!” e estimulação tátil, e em seguida realizar o VOS (Ver o Tórax, Ouvir o ar e Sentir o ar) e que aqui tínhamos duas hipóteses de acordo com o estado da vítima colocar a vítima em Posição Lateral de Segurança ou iniciar manobras. Seguidamente abordávamos a questão do Comunicar, ou seja, o pedir ajuda. Primeiro reforçava sempre a importância de um primeiro pedido de ajuda indiferenciado “Alguém me ajude” e um segundo pedido de ajuda mais especializado - o ligar ao 112. Aqui salientava algumas indicações úteis que os alunos deveriam saber quando ligam para o 112. Terminado esta fase abordava primeiro o caso de a vítima estar a respirar e como os alunos a colocavam em Posição Lateral de Segurança, salientando quando esta deve ou não ser utilizada, solicitando um voluntário para demonstrar como o realizava. Em seguida os alunos visualizavam um vídeo do INEM como forma de síntese de ideias.

No momento seguinte da aula abordávamos o que fazer no caso de a vítima não estar a respirar mais concretamente como realizar as manobras de suporte básico de vida, as compressões torácicas de forma correta exemplificando num manequim (Vide Figuras 87 e 88) e com recurso ao diapositivo 19 do Ppt. Seguidamente fazia referência às situações em que as manobras devem ser interrompidas. Terminado perguntava aos alunos se tinham alguma dúvida que quisessem colocar. Após para finalizar a sessão colocava a música dos Bee Gees *Stayin' Alive*⁶¹ e convidava os alunos a praticar as compressões no manequim sob a minha supervisão (Vide Figura 89).



Figura 87 Fotografia dos Manequins de Primeiros Socorros utilizados na formação

⁶¹ O ritmo desta música é o recomendado para a realização correta do ritmo das compressões.

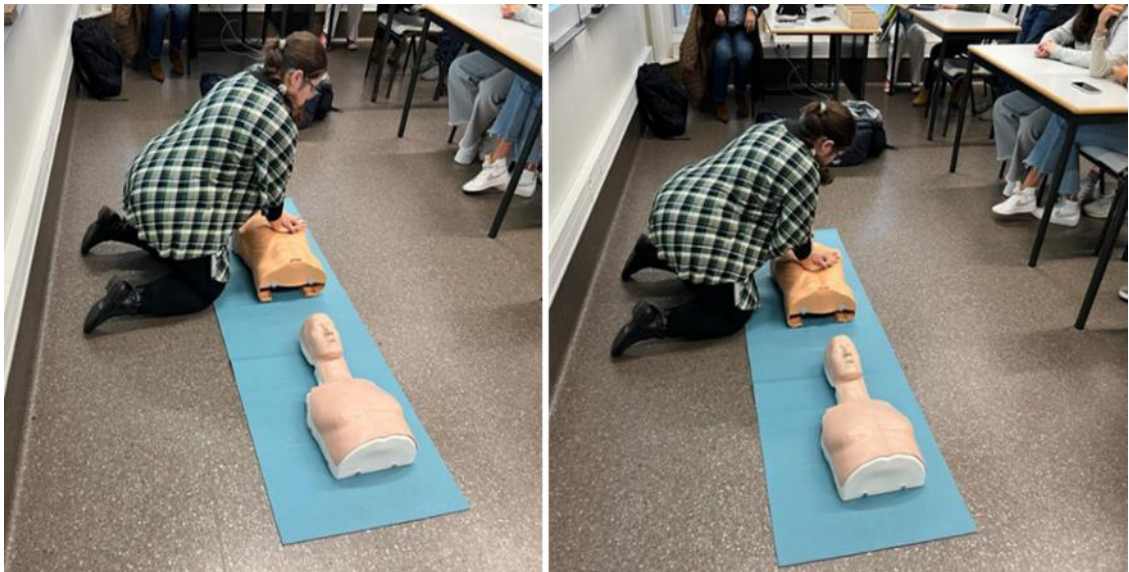


Figura 88 Fotografias minhas a exemplificar as manobras de Suporte Básico de Vida



Figura 89 Fotografias dos alunos a praticar as manobras de Suporte Básico de Vida sob a minha supervisão

Momento de reflexão: Em primeiro lugar dizer que considero que estas formações são de extrema importância pois uma ação precoce pode salvar uma vida, e como referi ao longo da formação as situações em que é necessário prestar primeiros socorros podem ocorrer nos mais diversos locais, nem sempre estamos perto de um hospital ou com um profissional de saúde logo ao lado, sendo assim é fundamental enquanto cidadãos sabermos como atuar nestas situações, pois um dia pode acontecer com cada um de nós. Não querendo com isto dizer que no final da formação esperava que os alunos iriam saber tudo o que lhes tentei ensinar, isso seria uma ideia utópica dado o tempo que disponha e a complexidade do tema, mas sim que ficassem com uma ideia básica do que fazer em determinadas situações relacionadas com os primeiros socorros que possam surgir. Neste sentido um dos pontos que achei importante foi dar espaço aos alunos para partilharem as suas experiências relativamente aos diferentes tópicos que foram abordados bem como criar um espaço seguro para que pudessem expor as suas dúvidas. Como foi uma aula lecionada em moldes diferentes os alunos demonstraram interesse na mesma e em colaborar com as diferentes atividades.

Embora a maior parte dos alunos tenha compreendido a importância da sessão demonstrando maturidade e responsabilidade, existiram alguns alunos que levaram a mesma para a brincadeira revelando uma certa falta de maturidade e compreensão da importância da mesma. Referir que quando foi a altura de praticar existiram dois “tipos” de aluno uns que queriam praticar, e até mais do que uma vez, e outros que por timidez se estavam a inibir de o fazer. Relativamente a estes últimos tentei estimulá-los com o apoio das professoras e dos restantes colegas, dizendo que não deveriam ter vergonha de ir experimentar, mesmo que fizessem mal eu estava ali para ajudar e corrigir, o que o que interessava era tentarem fazer ali para poderem ter uma noção para o caso de acontecer na realidade, destacando mais uma vez a importância de uma intervenção precoce.

Em suma considerei esta oportunidade como uma mais-valia para todos os intervenientes e como forma de colocar em prática o que aprendi enquanto Enfermeira, contribuindo para a educação em saúde e cidadania daqueles alunos.

4.3. Formação Informal aos Colegas do Mestrado sobre Primeiros Socorros

Neste subcapítulo apenas se fará uma breve menção à formação informal ministrada aos colegas do mestrado sobre como prestar os primeiros socorros em algumas situações. A formação informal decorreu no dia 7 de novembro de 2022 durante o horário da aula de IPPII. A ideia desta formação surgiu das conversas tidas nos intervalos com os meus colegas de mestrado e da necessidade deles de saber o que fazer no caso de ocorrer uma situação de saúde adversa, não só em contexto escolar como também no caso de ocorrer noutros locais da comunidade. Aqui não poderia deixar um agradecimento ao Professor Miguel Monteiro por ter autorizado a realização da presente formação e de ter cedido o tempo da aula para a mesma.

Considero que, tal como referi anteriormente, todos nós enquanto cidadãos deveríamos saber prestar os primeiros socorros, pois essa ação pode salvar uma vida. Os primeiros momentos de ajuda à vítima são de extrema importante, por exemplo no caso de uma Paragem Cardiorrespiratória uma ação precoce nos primeiros 2 min aumenta exponencialmente a hipótese de sucesso da recuperação da vítima. Neste sentido foi planeada a presente formação com o objetivo major o de transmitir noções básicas de como atuar e prestar os primeiros socorros em algumas situações específicas de saúde. Assim sendo foram escolhidas as temáticas tendo em consideração as situações mais prováveis de acontecer em contexto escolar e tendo em consideração os pedidos dos colegas. Durante a mesma foram então abordadas as seguintes temáticas: Epistaxis; Feridas; Traumatismo dos Membros; Traumatismo Crânio Encefálico; Hipoglicémia; Perda de Consciência; Posição Lateral de Segurança; Convulsão; Obstrução da Via Aérea e Paragem Cardiorrespiratória. Gostaria de salientar que foi uma formação desafiante de preparar, mas também que realizei com muita vontade, indo de encontro a minha vocação enquanto enfermeira. Com isto dizer que a minha função enquanto formadora nesta ação de sensibilização foi a de sensibilizar os colegas para a importância que cada um de nós pode ter numa situação em que seja necessário ajudar alguém e como o fazer de forma correta.

Com esta formação não pretendia que fosse apenas eu a debitar os meus conhecimentos, não querendo com isto dizer que não houvesse uma parte mais teórica, mas sim que procurei um balanço entre teoria, prática e partilha de experiências. Assim

sendo tentei que a mesma tivesse um cariz mais prático e utilitário recorrendo ao longo da formação a várias demonstrações práticas de como atuar, bem como a abertura ao diálogo com os colegas, fomentando a partilha de conhecimentos e experiências entre todos. A formação foi também um espaço que permitiu aos colegas retirarem algumas dúvidas sobre situações concretas de primeiros socorros às quais tentei responder o melhor que sabia considerando a minha formação e experiência na área e também considero que a formação se constituiu como um espaço de partilha de diferentes experiências individuais face a diferentes situações de saúde/doença, o que se constituiu como uma mais-valia para a turma. Neste sentido importa refletir que enquanto seres humanos temos um passado, assim enquanto preparava esta formação e durante a mesma incentivei os colegas a partilhar as suas experiências e conhecimentos sobre a temática. Apenas uma pequena nota embora tenha sido uma formação básica a título informal esta foi exaustiva cobrindo várias temáticas dos primeiros socorros e obtendo um *feedback* bastante positivo dos participantes. Gostaria também de salientar e agradecer a colaboração dos colegas durante a realização da mesma, não só pela partilha de experiências, como pelas perguntas colocadas e também aos que se voluntariaram para me ajudar enquanto fazia as demonstrações práticas.

Em suma ao realizar as formações, embora de forma informal, em primeiros socorros foi uma sensação incrivelmente recompensadora no sentido em que foi possível juntar os dois mundos que tanto me dizem respeito em prol de um bem comum e que são fundamentais para a nossa vida em sociedade: a Saúde e a Educação.

4.4. Formação em contexto escolar: Gamificação em Contexto Educativo

Tendo em consideração a temática escolhida para abordar no presente relatório tive a oportunidade de frequentar a formação ministrada no concelho onde estou a lecionar destinada aos professores dos diferentes agrupamentos do mesmo. Aqui agradecer a mais uma vez à minha Professora Cooperante por me ter inscrito na mesma e também a todos os membros responsáveis pela formação por me terem deixado participar. Esta formação decorreu desde 17 de novembro até 19 de dezembro com a temática da *Gamificação em contexto Educativo* tendo as sessões decorrido em formado misto (presenciais e assíncronas). Ao longo das sessões foram abordadas diferentes

plataformas relacionados com jogos e como os mesmos poderiam ser utilizados em prol do processo de ensino-aprendizagem.

Neste sentido com a formação foi possível perceber quais dos recursos e plataformas que existem são mais adequados para uma determinada faixa etária ou disciplina a lecionar. Referir ainda que a formação era aberta a diferentes áreas e níveis de escolaridade o que considero que é extremamente enriquecedor, permitindo a partilha de diferentes visões sobre a temática. Foi também com a formação que aprendi como realizar uma *Escape Room* na plataforma do *Genially* que apliquei em contexto de sala de aula. Para a formação foi realizado um trabalho final que envolvia a criação de uma atividade para uma turma, tendo eu optado por fazer uma *Escape Room* que no final dava acesso a um *Kahoot*. Este trabalho foi apresentado à turma da formação o que se constituiu como um momento de partilha entre os diferentes formandos. As apresentações dos colegas foram uma mais-valia com as quais aprendi imenso e pude ver a possibilidade de aplicação da gamificação noutras disciplinas, bem como a aplicação de diferentes plataformas em diferentes contextos, algumas das quais irei tentar aplicar no futuro em contexto escolar.

Em suma considero que ter frequentado esta formação durante o IPPII se constituiu como uma mais-valia não só em termos académicos como também contribuiu para o meu desenvolvimento pessoal e futuro profissional enquanto docente.

Considerações Finais

O presente relatório constitui-se como mais um tijolo na construção do caminho que é o Mestrado em Ensino de História. Com o presente relatório pretendia-se dar ao leitor uma visão daquilo que foi o meu percurso nesta viagem do mestrado, sendo o resultado da junção de todas as experiências e memórias desse tempo, acompanhado claro por uma vertente mais científica e analítica. Neste sentido apenas dizer que foi numa primeira fase realizada uma seleção criteriosa das mesmas uma vez que seria impossível descrever todas neste relatório.

Relativamente à preparação das aulas que lecionei tentei utilizar os diferentes recursos didáticos que tinha o meu dispor tentando dinamizar as aulas, promovendo um ambiente facilitador e promotor da aprendizagem, tentando ir ao encontro ao preconizado no PASEO e nas AE. Ao escolhermos os nossos recursos didáticos devemos fazê-lo de forma consciente e orientada, ou seja, devemos ter um fim para a sua ação e não apenas utilizá-los porque sim. Neste sentido o professor ao ensinar História de modo planear a sua ação e a sua execução tem à sua disposição uma panóplia de recursos didáticos que funcionam simultaneamente como incentivadores e promotores da aprendizagem dos alunos, como por exemplo os jogos, a análise de fontes, o manual da disciplina, as Ppt. ou os filmes. Em suma o ensino de história constitui-se como um território extremamente fértil para o desenvolvimento e aplicabilidade de metodologias mais ativas e modernas conduzindo a uma participação mais ativa do aluno, contudo como já referi estas devem ser previamente selecionadas pelo professor devendo ser utilizadas com precaução e sentido. Aqui importa salientar que o professor deve utilizar os recursos e/ou procedimentos ao seu alcance com o intuito de incentivar os alunos a estudar e aprender no decorrer de toda a sua aula e não apenas no seu início ou final, promovendo a participação ativa do aluno no decorrer da aula procurando despertar a sua motivação e interesse em determinado assunto (Haydt, 2009).

Um dos recursos didáticos que utilizei mais no decorrer do mestrado e que acabou por se constituir como o tema do presente relatório foram os jogos. Os jogos enquanto recurso didático ocuparam um lugar especial na minha forma de ensinar desde muito cedo, permitindo aulas mais interativas e que fomentam o envolvimento e participação dos alunos nas mesmas. Na introdução foram levantadas algumas

questões orientadoras às quais procurei dar uma resposta com o presente relatório. Neste sentido podemos dizer que os jogos, devido as suas características únicas, têm um papel de destaque neste novo paradigma da escola atuando como promotores e facilitadores das aprendizagens dos alunos. O uso dos jogos em contexto de sala de aula, como podemos ver ao longo deste relatório, traz consigo inúmeras vantagens para o processo de ensino e aprendizagem dos alunos na escola. Quando existe um equilíbrio entre a sua função lúdica e a sua função educativa os jogos tornam-se verdadeiros aliados do professor permitindo uma aprendizagem simultaneamente divertida e educativa. Deste modo os jogos promovem uma aprendizagem ativa do aluno e o desenvolvimento de competências a vários níveis que estão preconizadas nos documentos orientadores, com destaque para o PASEO.

Os jogos como foi visível nas aulas e no questionário aplicado são estratégias de ensino bastante apelativas, motivadoras e apreciadas pelos alunos. Por sua vez a disciplina de História constitui-se como um terreno muito fértil para o uso de jogos, permitindo inúmeras possibilidades do uso dos mesmos em prol da aprendizagem dos alunos. Como vimos ao longo deste relatório a existência de vários jogos, aliada à sua versatilidade e as características únicas da disciplina de História, fazem com que o uso dos jogos no ensino da mesma sejam uma mais-valia. Com isto não quero dizer que os jogos devam ser o único recurso utilizado na sala de aula, mas sim que este deve ser utilizado em conjunto com os demais recursos didáticos e de forma ponderada pelo professor, potenciando nesse sentido a aprendizagem dos alunos.

Em suma os jogos se utilizados de forma ponderada e planeada constituem-se como um grande aliado do professor no processo de ensino e aprendizagem atuando como um promotor e facilitador do mesmo, proporcionando uma aula mais interativa e uma aprendizagem mais divertida e motivadora para o aluno.

Enquanto lecionava as minhas aulas fui passando por diferentes momentos, que se constituíram como momentos promotores da minha aprendizagem, levando-me a analisá-los de forma crítica e reflexiva com o intuito de continuar a evoluir enquanto ser humano, sempre com a consciência que estamos sempre a aprender ao longo da nossa vida. Estes momentos nem todos foram positivos, mas cada um deles obrigou-me a refletir e a ponderar a minha ação, permitindo-me crescer e aprender com eles. Não aprendemos apenas quando as coisas correm bem, mas também os nossos erros

podem ser encarados como momentos de aprendizagem e reflexão, procurando aprender com eles e como fazer melhor numa outra situação semelhante. Neste sentido importa salientar que nunca nos podemos esquecer que independentemente de sermos alunos ou professores, somos todos seres humanos com características e necessidades diferentes. Assim ao planear e executar as minhas aulas tentei ter este fator em consideração tentando adequar as minhas estratégias de ensino aos alunos que tinha em sala de aula.

No decorrer do estágio tive a oportunidade não só de assistir às aulas lecionadas pela Professora Cooperante como também de assistir a aulas lecionadas pela minha colega de estágio, o que se traduziu em momentos de aprendizagem, de partilha de conhecimentos e experiências, permitindo-me observar diferentes abordagens para lecionar uma aula. Tive ainda a oportunidade de frequentar uma formação em contexto escolar que abarcava professores de diferentes graus de ensino com experiências e formas de ensinar diferentes, o que se constituiu como uma mais-valia permitindo enriquecer o meu conhecimento. Deste modo podemos dizer que não existem dois professores iguais, cada um tem um percurso de vida diferente o que nos leva a agir de formas diferentes e cada um de forma individual tem de encontrar a sua própria forma para ser professor, sendo que este processo se faz em conjunto os outros valorizando assim o conhecimento profissional docente (Nóvoa, 2017).

Seguindo esta linha de pensamento tive ainda a oportunidade de utilizar a minha experiência profissional em Enfermagem durante o IPPII para realizar Educação para a Saúde e promoção de uma cidadania ativa, nomeadamente para realizar ações de formação informal e sensibilização sobre a temática dos primeiros socorros na ESQM e aos colegas de mestrado. Cada um de nós tem diferentes experiências e conhecimentos que devem ser colocados ao serviço de um bem comum com o intuito de nos desenvolvermos a um nível pessoal e para que consigamos ser melhores professores e cidadãos, contribuindo para um melhor processo de ensino-aprendizagem não só dos nossos alunos, como de nós próprios e dos que nos rodeiam. Deste modo estas ações, embora com níveis de profundidade diferentes, tinham o objetivo de sensibilizar os participantes para a importância da prestação de primeiros socorros em determinadas situações, salientando que podem ocorrer em qualquer lugar, devendo cada um de nós ter noções básicas para conseguir atuar.

Para finalizar quero destacar que a profissão de professor é segundo Nóvoa (2017) uma profissão do humano na qual existe uma ligação íntima entre as dimensões pessoais e profissionais que se vão influenciar mutuamente, mais concretamente uma ligação entre a forma de ensinar e a “pessoa” que é o professor, sem nunca nos esquecermos que é uma profissão feita de e para seres humanos tendo por isso uma forte componente relacional. Assim sendo devo dizer que as experiências que vivenciei ao longo dos anos influenciaram sem dúvida a minha prática profissional e vão influenciar a pessoa que quero ser enquanto professora, tal como nos diz Nóvoa (2017, p. 1121) “nas profissões do humano há uma ligação forte entre as dimensões pessoais e as dimensões profissionais. No caso da docência, entre aquilo que somos e a maneira como ensinamos”.

Resumindo esta viagem que foi o mestrado em ensino da História constituiu-se como uma oportunidade única de aprendizagem sobre o que significa ser professor, permitindo-me refletir sobre os aspetos relacionados com o ensino e a aprendizagem. No mestrado tive a oportunidade de passar por diferentes experiências que me levaram a crescer e a desenvolver enquanto pessoa e também a oportunidade e o privilégio de conhecer diferentes pessoas com diferentes perspetivas e experiências de vida, que cada uma a sua maneira trouxe contributos à minha aprendizagem e que contribuíram para o meu desenvolvimento pessoal e profissional.

Referências Bibliográficas

Amado, J., Freire, I., Carvalho, E. & André M. J. (2009). O lugar da afectividade na Relação Pedagógica. Contributos para a Formação de Professores. *Sísifo. Revista de Ciências da Educação*. 8, pp. 75-86

Barradas, R. & Lencastre, J. (2017). Gamification e Game-Based Learning: Estratégias eficazes para promover a competitividade positiva nos processos de ensino e de aprendizagem. *Investigar em Educação*. II (6) pp. 11-37

Costa, O. (2011). *O jogo didáctico como estratégia de aprendizagem*. (Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação na Área de Análise e Intervenção em Educação, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa) Disponível em: <https://run.unl.pt/handle/10362/7025>

Costa, C. (2012). *A Importância do Jogo no processo de Ensino e Aprendizagem de alunos com Perturbação de Hiperatividade e Défice de Atenção*. (Dissertação de Mestrado em Ciências da Educação na Especialidade de Educação Especial, Escola Superior de Educação João de Deus) Disponível em: https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2595/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o_CarinaJoanaCosta.pdf

Carvalho, C. & Conboy, J. (2013). Desenvolvimento cognitivo e da linguagem. In: F. Veiga (Coord.). *Psicologia da Educação – Teoria, investigação e aplicação, Envolvimento dos alunos na escola*. (pp. 67-96). Lisboa: Climepsi Editores.

DGE (2022). *Aprendizagens Essenciais – Ensino Básico – 7.º ano | 3.º Ciclo do Ensino Básico História* Disponível em: http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_7a_ff.pdf

DGE (2022). *Aprendizagens Essenciais – Ensino Básico – 8.º ano | 3.º Ciclo do Ensino Básico História* Disponível em: http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/3_ciclo/historia_3c_8a_ff.pdf

Escola Secundária Quinta do Marquês (s.d.). *Projeto Educativo e Curricular 2021-2024*

Grando, R. (2004). *O Jogo e a Matemática no Contexto da Sala de Aula*. São Paulo: Paulus

Haydt, R. (2009). *Curso de Didática Geral*. (8ª edição). São Paulo: Editora Ática

Ide (2017). O jogo e o fracasso escolar. In T. Kishimoto (Org.), *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. (pp. 205- 247). São Paulo: Cortez Editora

Kishimoto, T. (1990). Brinquedo na educação: considerações históricas. *Ideias*. (7) pp. 39-45

Kishimoto, T. (1995). O Jogo e a Educação Infantil. *Pro-Posições*. 6 (2 [17]) pp. 46-63

Kishimoto, T. (1998). *O Jogo e a Educação Infantil*. (2ª Edição). São Paulo: Pioneira

Kishimoto, T. (2002). Frobel e a concepção do jogo infantil. In T. Kishimoto (Org.), *O Brincar e as suas Teorias*. (pp. 57-58) São Paulo: Thomson

Kishimoto, T. (2017). O Jogo e a Educação Infantil. In T. Kishimoto (Org.), *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. (pp. 29-102) São Paulo: Cortez Editora

Libâneo, J. (2006). *Didática*. São Paulo: Cortez Editora

Lima, R. (Professor) (2020). *1.º webinar | Gaming, Gamificação e Aprendizagem*. [Filme]. Escola Virtual

Macedo, L., Petty, A., Passos, N. (2005). *Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed

Matoso, J. (2019). *A Escrita da História*. Lisboa: Temas e Debate - Círculo dos Leitores

Ministério da Educação & DGE (Ed.) (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*

Monteiro, M. (2021). Património, Memória e Identidade. *Mátria XXI* número especial evocativo pp. 571- 589

Monteiro, M. (2001). *Didáctica da História – Teorização e Prática, algumas reflexões*. Lisboa: Plátano Edições Técnicas

Morreira, M. A. (1999). *Teorias de Aprendizagem*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA

Nóvoa, A. (2017). Firmar a posição como professor, afirmar a profissão docente. *Cadernos de Pesquisa*. 47 (166), pp. 1106-1133

Papalia, D. & Feldman, R. (2013). *Desenvolvimento Humano*. (12ª Edição). Porto Alegre: AMGH Editora

Piaget, J. & Inhelder, B. (1997). *A psicologia da criança*. (3ª Edição). Porto: Edições Asa

Pinheiro, C. (Professor Bibliotecário). (2017). *Webinars DGE: Jogos e Gamificação na Educação*. [Filme]. Direção Geral de Educação

Proença, M. C. (1992). *Didáctica da História*. Lisboa: Universidade Aberta

Sprinthall, N. & Sprinthall, R. (1993). *Psicologia Educacional - Uma abordagem Desenvolvimentista*. Alfragide: McGraw-Hill.

Torgal, L. (2014). *História que História?*. Lisboa: Temas e Debate - Círculo dos Leitores

Vankúš, P. (2005). History and Present of Didactical Games as a Method of Mathematics' Teaching. *Acta Didactica Universitatis Comenianae Mathematics*. 5 pp. 54-68

Vygotsky, L. (1994). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. (5ª Edição). São Paulo: Martins Fontes

Vygotsky (2010). Aprendizagem e Desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. In: L. Vygotsky, A. Luria & A. Leontiev, *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem*. (11ª edição) (pp. 103-117). São Paulo: Ícone Editora

Sites consultados:

Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

<https://parque-escolar.pt/pt/escola/172> acedido em 14/01/2022

<http://www.esqm.pt/> acedido em 06/01/2023

<https://infoescolas.mec.pt/> acedido em 06/01/2023

Manuais escolares utilizados:

Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). *HSI: História sob Investigação 8*. Maia: Porto Editora

Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia: Porto Editora

Anexos

Anexo I - Planificações das Aulas Lecionadas

Aulas de IPPI

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 25 /02 /22 | Lições nº 14 e 15 | Tempo: 90 min

Domínio - 1. Das sociedades recolectoras às primeiras civilizações

Subdomínio - 1.2. Contributos das primeiras civilizações - A Civilização Egípcia

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Localizar em representações cartográficas, de diversos tipos, locais e eventos históricos (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I);

Questões Orientadoras: - Como viviam os egípcios? Quem eram os egípcios? Como é que era o Faraó representado?

Sumário: A organização económica, social e política: o caso egípcio. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
O Caso egípcio: a organização económica, social e política	<p>Relacionar a organização socioeconómica e política institucional das primeiras civilizações urbanas com os recursos existentes nos espaços em que se implantaram;</p> <p>Identificar/aplicar os conceitos: sociedade estratificada; poder sacralizado; escravatura;</p>	<p>-1.º momento - Abertura da Aula e Introdução</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redação do sumário da aula • Síntese de ideias chave da aula anterior realizada por um aluno • Introdução ao Domínio/Subdomínio e levantamento das ideias prévias dos alunos. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Levantamento das ideias prévias dos alunos “Brainstorming” sobre a civilização egípcia utilizando o quadro para fazer síntese das ideias ➤ Diálogo orientado pela professora para a introdução ao Subdomínio e ao respetivo enquadramento espaciotemporal e contexto com base em fontes <ul style="list-style-type: none"> ✓ A Localização geográfica do Egipto: Análise de mapas presentes no diapositivo 3 ✓ Cronologia do Antigo Egipto: Análise de um friso exemplificativo presente no diapositivo 4 e breve caracterização 	<p>2</p> <p>4</p> <p>15</p>	<p>- Caderno diário</p> <p>- Quadro</p> <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i> diapositivos 2-5 	<p>- Observação das respostas dadas.</p> <p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p>

		<p>dos seus períodos e dinastias</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ A Fauna e a Flora do Egíto: Análise de imagens representativas da mesma e características no diapositivo 5 <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A organização económica <ul style="list-style-type: none"> ➤ O Nilo <ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise em conjunto com os alunos da sua importância para o desenvolvimento e prosperidade da civilização egípcia; as estações- as cheias com recurso à fonte 3 “esquema de desenvolvimento das cheias do Rio Nilo: O calendário agrícola egípcio” da p. 34 do manual e aos diapositivos 6 e 7 ✓ O deus Hapi e o seu culto, leitura e análise 	25	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i>- diapositivos 6-11; <i>Quiz</i> diapositivos 12-46; ➤ Escola Virtual <p>- Manual pp. 34-35</p> <p>- Livro <i>Mitos e Lendas do Antigo Egíto</i> pp. 152-158</p>	
--	--	--	----	--	--

		<p>de excertos do Hino ao Nilo presente no manual p. 34 e no livro <i>Mitos e Lendas do Antigo Egípcio</i> pp. 152-158</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ As principais atividades económicas da civilização egípcia: observação de uma iconografia da época relacionando-a com as mesmas ➤ Visualização dos filmes da Escola Virtual “<i>Civilização dos Grandes Rios: Egípcia</i>” e “<i>As Atividades Económicas no Egípcio</i>” ➤ Realização de <i>Quiz sobre a economia egípcia</i> <ul style="list-style-type: none"> • A organização social e política <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise das características da sociedade egípcia com recurso aos diapositivos 48 e 49 ➤ Análise dos esquemas da sociedade egípcia presente no power point e da pirâmide social egípcia presente na p. 36 do manual ➤ Com a participação dos alunos na atividade “<i>Como seria viver na sociedade egípcia se eu fosse...</i>” apresentação das características e função de cada 	27	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i>- diapositivos 47-61; <i>Quiz</i> diapositivos 62-96 ➤ Escola Virtual <p>- Manual pp. 36 a 39</p>	
--	--	--	----	---	--

		<p>membro com recurso aos diapositivos 50-57</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise da iconografia do Sarcófago do faraó Tutancámon, a presença e significado dos símbolos faraónicos com recurso aos diapositivos 58 e 59 ➤ Exposição oral sobre as dinastias faraónicas e os principais faraós com recurso ao diapositivo 60 ➤ Análise da fonte 4 o poder e o estatuto do faraó da p. 39 do manual e resposta às perguntas 3 e 4 de <i>“à conversa ... com as fontes”</i> da p. 38 ➤ Visualização do vídeo da Escola Virtual <i>“Civilização Egípcia: organização social e política”</i> ➤ Realização de <i>Quiz sobre a política e sociedade da Civilização Egípcia</i> <p>3.º momento - Síntese da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas utilizando mapas conceptuais com as ideias chave em conjunto com os alunos partindo de um sistema de perguntas e respostas 	10	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i>-diapositivos 97-98 	
--	--	--	----	--	--

		<p>4.º momento - Encerramento da Aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcação do TPC (Resposta “à conversa com ... as fontes” das pp. 34 e 36 do manual) para a próxima aula • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos</p>	<p>2</p> <p>5</p>	- Manual pp. 34 e 36	
--	--	---	-------------------	----------------------	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Araújo, L. (2001). “Egipto”. In Araújo, L. (Dir.), *Dicionário do Antigo Egipto*. Lisboa: Caminho pp. 209-306
- Araújo, L. (2017). *Mitos e Lendas do Antigo Egipto*. Lisboa: Clássica Editora
- Beaumont, E. (coord.) (2003). *Imagem : O Antigo Egipto*. França : Éditions Fluères
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Carames, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Ryan, D. (2016). *O Antigo Egipto: Por Cinco Deben ao Dia*. Lisboa: Editorial Bizâncio
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 02/03/2022 | Lição nº 16 | Tempo: 45 min

Domínio - 1. Das sociedades recolectoras às primeiras civilizações

Subdomínio - 1.2. Contributos das primeiras civilizações - A Civilização Egípcia

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I);

Questões Orientadoras: Em que é os egípcios acreditavam? Como é que se começou a conhecer o corpo humano?

Sumário: Correção do TPC da aula anterior. A Religião dos egípcios: as suas crenças, costumes e cultos. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
A Religião do Antigo Egipto: - Deuses, - Crenças - Costumes - Cultos	Identificar/aplicar o conceito: politeísmo;	1.º momento - Abertura da Aula • Redação do sumário • Verificação e Correção do TPC	2 6	- Caderno diário - Manual pp. 34 e 36	- Observação das respostas dadas. - Participação dos alunos.

		<p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Religião Egípcia: Deuses, Crenças e Cultos <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral das características da Religião Egípcia com recurso ao dispositivo 2 do <i>power point</i> ➤ Atributos e características dos principais deuses (Amón-rá; Osíris, Ísis, Hórus e Anúbis) dispositivos 3 a 7 do <i>power point</i> ➤ O mito de Osíris e o Julgamento dos Mortos. Análise da iconografia do Julgamento dos Mortos: Fonte 1 “o Tribunal de Osíris” da página 40 do manual e presente no <i>power point</i> dispositivo 8 ➤ Análise do processo de mumificação com recurso à F5 “Reconstituição idealizada de uma mumificação do Antigo Egipto” da página 46 do manual <p>3.º momento - Síntese:</p>	25	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i>, diapositivos 2-9 <p>- Manual pp. 40 e 41; 46-47</p>	<p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Verificação do TPC</p>
--	--	--	----	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Visualização do filme da Escola Virtual “<i>Civilização Egípcia: A religião e o culto dos mortos</i>” como forma de sintetizar as ideias-chave 	3	- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Síntese final recorrendo a um mapa conceptual do Power Point 	3	-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i> diapositivo 11 	
		<p>4.º momento -Encerramento da Aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de <i>Quiz</i> sobre a temática da aula 	4	- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Quiz diapositivos 12-34 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será feita intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos</p>	2		

Bibliografia/webgrafia consultada

- Araújo, L. (Dir.), *Dicionário do Antigo Egipto*. Lisboa: Caminho
- Araújo, L. (2017). *Mitos e Lendas do Antigo Egipto*. Lisboa: Clássica Editora
- Assmann, J. (2005) *Death and Salvation in Ancient Egypt*. Ithaca: Cornell University Press
- Beaumont, E. (coord.) (2003). *Imagem: O Antigo Egipto*. França: Éditions Fluères

- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia: Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Ryan, D. (2016). *O Antigo Egípto: Por Cinco Deben ao Dia*. Lisboa: Editorial Bizâncio
- Sousa, R. (2012). *Em Busca da Imortalidade*. Lisboa: Esquilo
- Sousa, R. (2009). *Iniciação e Mistério no Antigo Egípto* Lisboa: Esquilo
- Wilkinson, R. (2003). *The Complete Gods and Goddesses of Ancient Egypt*. Londres: Thames & Hudson Ltd
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 15 /03 /22 | Lição nº 22 e 23 | Tempo: 90 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.1. Os Gregos no século V a. C.: o exemplo de Atenas

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Localizar em representações cartográficas, de diversos tipos, locais e eventos históricos (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I)

Questões Orientadoras: Quem eram os Gregos? Como se vivia em Atenas?

Sumário: A Grécia Antiga: cronologia e localização. Atenas do século V a. C.: economia e sociedade. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
Antiguidade Clássica - A Grécia:	Reconhecer os contributos da	Tempo de intervalo com supervisão - 1.º momento - Abertura da Aula • Redação do sumário	10 2	-Caderno Diário	- Observação das respostas dadas.

<p>o exemplo de Atenas do século V a. C. (cronologia, localização, economia e sociedade)</p>	<p>civilização helénica para o mundo contemporâneo;</p> <p>Identificar/aplicar os conceitos: cidade-estado; cidadão; meteco; escravo; economia comercial e monetária;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introdução ao Domínio e Subdomínio a lecionar e levantamento das ideias prévias dos alunos. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Levantamento das ideias prévias dos alunos “<i>brainstorming</i>” sobre a civilização grega e utilização do quadro para fazer síntese das ideias ➤ Diálogo orientado pela professora para a introdução ao Domínio/Subdomínio, com respetivo enquadramento espaciotemporal e contexto, com base em fontes <ul style="list-style-type: none"> ✓ A Localização geográfica do Grécia: Análise de mapas da p. 59 do manual (F3 “o mundo grego no século V a. C.”) e do diapositivo 2 ✓ As características do terreno grego análise da F1 “Relevo característico da Grécia” da p. 58 do manual e do diapositivo 3 	<p>15</p>	<p>- Quadro</p> <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>Power Point</i> diapositivos 2-5 <p>-Manual pp. 56-59</p>	<p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p>
--	---	--	-----------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cronologia da Grécia Antiga: Análise de um friso exemplificativo presente no diapositivo 4 ✓ Análise em conjunto com os alunos da expansão grega no Mediterrâneo com recurso ao diapositivo 5 <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • As Cidades-estado Gregas: Formação e Características <ul style="list-style-type: none"> ➤ Explicação das Cidades-estado recorrendo ao esquema conceptual do diapositivo 6 do <i>power point</i> ➤ A organização da <i>Pólis</i>: Análise do diapositivo 7 do <i>power point</i> e da F2 “Reconstituição idealizada da cidade-estado grega ou pólis” da página 58 do manual ➤ Preenchimento pelos alunos do caderno de atividades do “IV Esquema da lição” p. 36 	20	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i>, diapositivos 6-7 <p>-Manual pp. 58-59</p> <p>- Caderno de atividades p. 36</p>	
--	--	---	----	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Correção em conjunto com os alunos do “IV Esquema da lição” • Atenas no século V a.C. <ul style="list-style-type: none"> ➤ A organização económica <ul style="list-style-type: none"> ✓ Visualização do filme da Escola Virtual intitulado “<i>Já te explico! Lição 12: Organização económica e social ateniense</i>” como introdução às temáticas economia e sociedade ✓ Análise da F1 “a economia ateniense” e da F2 “Reconstituição idealizada da ágora de Atenas” da p. 60 do manual ✓ Exposição oral sobre a síntese da economia grega com recurso ao diapositivo 9 ➤ A organização social <ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise em conjunto com os alunos das características da sociedade grega e do papel de cada membro 	25	<p>-Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i>, diapositivos 8-14 ➤ Escola Virtual <p>-Manual pp. 60-61</p>	
--	--	---	----	--	--

		<p>com recurso aos diapositivos 10-14</p> <p>✓ Resumo das características da sociedade Grega com recurso ao diapositivo 15</p> <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preenchimento dos mapas conceptuais do caderno de atividades p. 37 pergunta 3 do <i>“I o que dizem as fontes”</i> e p. 39 <i>“IV Esquema da lição”</i> e correção das atividades em conjunto com os alunos • Preenchimento da ficha de síntese <i>“Vamos Recordar: Sociedade Egípcia vs Grega”</i> e correção da ficha em conjunto com os alunos e projeção das respostas com recurso ao diapositivo 15 <p>4.º momento - Encerramento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esclarecimento de dúvidas 	<p>8</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>- Caderno de atividades pp. 37, 39</p> <p>- Ficha <i>“Vamos Recordar: Sociedade Egípcia vs Grega”</i></p> <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivo 15 	
--	--	--	----------------------------	---	--

		Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.			
--	--	---	--	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Levi, P. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações : Grécia Berço do Ocidente*. Maia : Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/a-organizacao-social-das-polis-gregas-as-diferencas-sociais-e-a-situacao-das-mulheres-h9/> acedido em 10/03/2022
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/as-atividades-economicas-das-cidades-estado-gregas-h7/> acedido em 10/03/2022
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/a-importancia-das-cidades-estados-gregas-na-fixacao-das-populacoes-e-na-relacao-com-outros-povos-h6/> acedido 10/03/2022

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 16 /03 /22 | Lição nº 24 | Tempo: 45 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.1. Os Gregos no século V a. C.: o exemplo de Atenas

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I); Valorizar a dignidade humana e os direitos humanos, promovendo a diversidade, as interações entre diferentes culturas, a justiça, a igualdade e equidade no cumprimento das leis; (A; B; C; D; E; F; G; H; I)

Questão Orientadora: Como é que os atenienses governavam?

Sumário: Atenas do século V a. C.: a democracia ateniense. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
Antiguidade Clássica - A Grécia: o exemplo de	Analisar a experiência democrática de Atenas do século V a.C., nomeadamente a importância do princípio da	1.º momento - Abertura da aula: <ul style="list-style-type: none"> Redação do sumário Breve síntese dos pontos-chave da aula anterior em conjunto com os alunos 	2 2	-Caderno diário	- Observação das respostas dadas. -Participação dos alunos.

		<p>esquema conceptual presente no diapositivo 9</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação de um esquema comparativo entre o Egito e a Grécia (Atenas do século V a. C.) sobre o regime político e a distribuição do poder com recurso ao diapositivo 10 <p>4.º momento - Encerramento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização da Atividade “<i>III-Questão-Lição</i>” do Caderno de Atividades p. 40 seguida de partilha de algumas das respostas dos alunos • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	<p>8</p> <p>2</p>	<p>diapositivos 9-10</p> <p>- Caderno de Atividades p. 40</p>	
--	--	---	----------------------	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Levi, P. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações : Grécia Berço do Ocidente*. Maia : Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/a-democracia-antiga-os-direitos-dos-cidadaos-e-o-exercicio-do-poder-h8/> acedido em 11/03/2022

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 18/03/2022 | Lição nº 25 e 26 | Tempo: 90 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.1. Os Gregos no século V a. C.: o exemplo de Atenas

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I); Promover uma abordagem da História baseada em critérios éticos e estéticos; (A; B; C; D; E; F; G; H; I; J)

Questões Orientadoras: - Porque é que se diz que os Gregos foram grandes artistas? Como é que se divertiam os Gregos? Que outras heranças recebemos dos Gregos?

Sumário: A arte, a cultura, a religião e o quotidiano da Grécia Antiga. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
A arte, a cultura, a religião e o quotidiano da Grécia Antiga	Identificar manifestações artísticas do período clássico	1.º momento - Abertura da aula: <ul style="list-style-type: none"> Redação do sumário 2.º momento - Desenvolvimento da aula:	2	- Caderno diário	- Observação das respostas dadas.

		<p>idealização do Pártenon no diapositivo 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Escultura Grega <ul style="list-style-type: none"> ✓ Apresentação oral do esquema do diapositivo 9 com as características da Escultura Grega ✓ Análise das esculturas presentes nos diapositivos 10 e 11 ➤ A Pintura Grega <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral sobre as características da Pintura Grega com recurso ao diapositivo 12 ✓ Observação e análise das fontes F7 “pintura em vaso cerâmica grego” e F8 “pintura em taça de cerâmica grega” da p.67 do manual. ✓ Visualização dos filmes “<i>Cerâmicas gregas em exposição</i>” da RTP ensina e “<i>A pintura grega</i>” da Escola Virtual <ul style="list-style-type: none"> • O Quotidiano Grego <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise da pintura do diapositivo 13 do <i>power point</i> e da frase “corpo são mente sã” ➤ Comparação entre a educação do homem e da mulher com recurso aos diapositivos 14 e 15 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 13-15 ➤ Escola Virtual 	
--	--	--	----	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Visionamento do filme da Escola Virtual “<i>O dia a dia dos habitantes de Atenas do século V a.C.</i>” • A Cultura Grega <ul style="list-style-type: none"> ➤ Os Jogos Olímpicos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Leitura dos balões da personagem do diapositivo 17 por um aluno sobre os Jogos Olímpicos ✓ Análise da Reconstituição Santuário de Olímpia presente no diapositivo 17 ✓ Análise do programa dos jogos da página 73 do manual e comparação com os Jogos Olímpicos na atualidade ➤ Exposição oral sobre o Teatro Grego com recurso ao diapositivo 18 do <i>power point</i> ➤ Exposição oral sobre a literatura, a filosofia, a matemática, a física, a história e a medicina os contributos da Grécia para estas áreas de saber e os seus principais intervenientes com recurso aos diapositivos 19-24 	25	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 17-24 - Manual pp. 70-73 	
--	--	--	----	--	--

		<p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo dos contributos da Grécia Antiga com recurso ao mapa conceptual do diapositivo 25 • Visionamento do vídeo da Escola Virtual “já te explico lição 15: Cultura grega e o seu legado” <p>4.º momento - Encerramento da aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de um <i>Mega Quiz</i> sobre o Subdomínio - 2.1. <i>Os Gregos no século V a.C.: o exemplo de Atenas</i> • Minivisita virtual à exposição grega do <i>British Museum</i> • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	<p>2</p> <p>2</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>2</p>	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivo 25 ➤ Escola Virtual <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Mega Quiz</i> diapositivos 26-63 <p>-Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Links</i> no diapositivo 64 	
--	--	---	--	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Levi, P. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações: Grécia Berço do Ocidente*. Maia: Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Carames, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Wilkinson, P. (2009). *Myths and Legends An Illustrated Guide to their origins and meanings*. Londres : DK
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>
- <https://www.britishmuseum.org/> acedido em 14/03/2022
- <https://ensina.rtp.pt/artigo/recursos-de-historia/> acedido em 14/03/2022
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/a-arquitetura-a-escultura-e-a-ceramica-gregas-h10/> acedido em 14/03/2022

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 22 /03 /22 | Lição nº 27 e 28 | Tempo: 90 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.2. O mundo romano no apogeu do Império

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Localizar em representações cartográficas, de diversos tipos, locais e eventos históricos (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I); Relacionar, sempre que possível, as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente na região/local onde habita/estuda; (A; B; C; D; E; F; G; H; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I);

Questões Orientadoras: Porque é que os Romanos quiseram conquistar outras terras? Conseguiram os Romanos controlar os povos conquistados? Vivia-se bem em Roma? Quem mandava em Roma?

Sumário: A construção do Império Romano. O Império Romano: a organização económica, social e política. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
<p>O Império Romano: o espaço, o tempo, a economia, sociedade e política</p> <p>A construção do Império Romano e os fatores de união</p>	<p>Referir o espaço imperial romano nos séculos II e III e a sua diversidade de recursos, povos e culturas;</p> <p>Caracterizar a economia romana como urbana, comercial, monetária e escravagista;</p> <p>Compreender que a língua, o Direito e a administração foram elementos unificadores do império;</p> <p>Caracterizar o poder imperial acentuando o seu estatuto</p>	<p>Tempo de intervalo supervisionado</p> <p>- 1.º momento - Abertura da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redação do sumário • Introdução ao Subdomínio e levantamento das ideias prévias dos alunos. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização de um vídeo da Escola Virtual como abertura do Subdomínio “Trailer: O Império Romano” ➤ Diálogo orientado pela Professora para a introdução ao Subdomínio, com o respetivo enquadramento espaciotemporal e contexto, com base em fontes <ul style="list-style-type: none"> ✓ O nascimento de Roma com explicação oral do mito da sua formação (Rómulo e Remo) ✓ Análise do friso cronológico sobre o 	<p>10</p> <p>2</p> <p>10</p>	<p>- Caderno diário</p> <p>- Quadro</p> <p>- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 2-5 ➤ Escola Virtual </p>	<p>- Observação das respostas dadas.</p> <p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Resultados do Kahoot</p>

	<p>sagrado e o controlo exercido sobre as instituições políticas;</p> <p>Identificar/aplicar os conceitos: império; magistrado; administração; Direito; romanização</p>	<p>Império Romano com recurso ao diapositivo 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Análise da localização geográfica de Roma com recurso ao mapa do diapositivo 5 <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Formação do Império <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise e explicação das diferentes fases de expansão do Império Romano com recurso ao mapa do diapositivo 7 ➤ Explicação da importância do exército romano e da <i>pax romana</i> com recurso ao diapositivo 8 ➤ Exposição oral sobre os elementos unificadores do Império com recurso ao diapositivo 9 ➤ A Romanização <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral do significado de Romanização com recurso ao diapositivo 10 do power point 	<p>20</p>	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 7-15 ➤ Escola Virtual ➤ RTP Ensina <p>- Manual pp. 80-83</p>	
--	---	--	-----------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visualização do filme da Escola Virtual “Romanização” ✓ O exemplo da Península Ibérica, exposição oral e exemplificação dos vestígios deixados pela civilização Romana em Portugal com recurso aos diapositivos 10-15 ✓ Visualização do filme da RTP ensina “A romanização da Peninsula Ibérica” 			
		<ul style="list-style-type: none"> • A organização económica <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise das características da economia romana tendo em conta o diapositivo 16 e a análise do mapa da p. 84 do manual ➤ Comparação da economia ateniense e da economia romana com recurso a um quadro esquemático no diapositivo 17 	10	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 16-17 - Manual pp. 84-85 	
		<ul style="list-style-type: none"> • A organização social e política <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral breve da evolução do regime político 	20	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power</i> 	

		<p>romano, da monarquia ao império, com recurso ao <i>power point</i> diapositivo 18</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral das características da sociedade romana no Império com recurso ao diapositivo 19 ➤ Análise da figura do imperador e dos seus poderes com recurso ao diapositivo 20 e ao esquema da p. 86 do manual “<i>F1 O poder imperial e as instituições políticas</i>” ➤ Síntese das características da sociedade romana com recurso ao diapositivo 21 do <i>power point</i> <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apresentação de um esquema comparativo entre o Egipto, a Grécia e Roma sobre o regime político e a distribuição do poder com recurso ao diapositivo 22 • Síntese final sobre as temáticas da aula em conjunto com os alunos <p>4.º momento - Encerramento da Aula:</p>	<p>2</p> <p>4</p>	<p><i>point</i> diapositivos 18 - 21</p> <p>- Manual pp. 86-87</p> <p>- Computador: ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivo 22</p>	
--	--	---	-------------------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> Realização de um <i>Kahoot</i> sobre a economia, a sociedade e política das sociedades egípcia, grega e romana Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	10	- Computador: ➤ Kahoot	
			2	- Telemóveis dos alunos	

Bibliografia/webgrafia consultada

- Cardoso, J. & André, M. (2020). O povoamento romano do Concelho de Oeiras: antecedentes, economia e sociedade (séculos I a.C. a V d.C.). *Estudos Arqueológicos De Oeiras*. Vol. 27, pp. 349-376. Disponível em: <https://eao.cm-oeiras.pt/index.php/DOC/article/view/359>
- Cardoso, J., Cardoso, G., Batalha, L., & Martins, F. (2021). A presença romana, visigótica, islâmica e portuguesa no Centro Histórico de Oeiras: resultados da intervenção arqueológica realizada em 2017 e em 2018. *Estudos Arqueológicos De Oeiras*. vol. 28, pp. 277-336. Disponível em <https://eao.cm-oeiras.pt/index.php/DOC/article/view/368>
- Cornell, T. & Matthewes, J. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações : Roma Herança de um Império*. Maia : Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Caraméz, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- <https://ensina.rtp.pt/etiqueta/romanos/> acedido em 16/03/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data: 23/03/2022 | Lição nº 29 | Tempo: 45 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.2. O mundo romano no apogeu do Império

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Promover uma abordagem da História baseada em critérios éticos e estéticos; (A; B; C; D; E; F; G; H; I; J); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I);

Questões Orientadoras: As cidades romanas eram bem organizadas? Que heranças nos deixaram os romanos?

Sumário: A arquitetura e o urbanismo do Império Romano. Análise de documentos.

DOMÍNIOS PROGRAMÁTICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	AÇÕES ESTRATÉGICAS	Tempo (min)	Recursos	Avaliação
A arquitetura e o urbanismo do Império Romano	Caracterizar a arquitetura romana; Reconhecer os contributos da	1.º momento - Abertura da Aula • Redação do sumário 2.º momento - Desenvolvimento da aula:	2	- Caderno diário	- Observação das respostas dadas.

		<p>suas diferentes tipologias com recurso aos diapositivos 10-12</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Realização da atividade da Escola Virtual “Vamos explorar uma Domus” ➤ Exposição oral sobre a importância dos Aquedutos para a civilização romana visualização do vídeo “Acueducto de Gades” do Youtube <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas abordadas em conjunto com os alunos utilizando um sistema de perguntas e respostas <p>4.º momento - Encerramento da Aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	4		
			2		

Bibliografia/webgrafia consultada

- Cornell, T. & Matthewes, J. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações : Roma Herança de um Império*. Maia : Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Carames, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- <https://ensina.rtp.pt/etiqueta/romanos/> acedido em 16/03/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 7º | Turma: C | Data:25/03/2022 | Lição nº 30 e 31 | Tempo: 90 min

Domínio - 2. A Herança do Mediterrâneo Antigo

Subdomínio - 2.2. O mundo romano no apogeu do Império

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Promover o respeito pela diferença, reconhecendo e valorizando a diversidade: étnica, ideológica, cultural, sexual; (A; B; C; D; E; F; G; H; I); Promover uma abordagem da História baseada em critérios éticos e estéticos; (A; B; C; D; E; F; G; H; I; J); Relacionar, sempre que possível, as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente na região/local onde habita/estuda; (A; B; C; D; E; F; G; H; I)

Questões Orientadoras: Que heranças nos deixaram os romanos? Como se divertiam os romanos?

Sumário: O Império Romano: A arte, a religião, a cultura e o quotidiano. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
O Império Romano: A arte, a religião, a cultura e o cotidiano	Reconhecer os contributos da civilização romana para o mundo contemporâneo;	<p>1.º momento - Abertura da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redação do Sumário • Conclusão da aula anterior <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Arte Romana <ul style="list-style-type: none"> ➢ Visualização do filme do Youtube “<i>Animação em stop motion mostra como a Coluna de Trajano foi construída</i>” ➢ A Escultura Romana exposição oral das características e análise de exemplos da mesma com recurso aos diapositivos 3 e 4 ➢ A técnica de Mosaico - exposição oral das suas características e da sua utilização com recurso aos diapositivos 5 e 6 ➢ A Pintura Romana a introdução da técnica de fresco, exposição 	<p>2</p> <p>10</p> <p>15</p>	<p>- Caderno diário</p> <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apresentação em power point diapositivos 3-4 ➢ Youtube <p>- Caderno da arte pp. 24 e 25</p>	<p>- Observação das respostas dadas.</p> <p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Resultados do Kahoot</p>

		<p>oral sobre a mesma e análise das suas características com recurso a exemplos presentes no diapositivo 7 e no caderno da arte pp. 24-25</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Religião Romana <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização do filme da Escola Virtual “A Religião Romana” ➤ Caracterização da Religião Romana e dos seus cultos em diálogo com os alunos e com recurso aos diapositivos 9-11 do power point ➤ Análise da relação entre a arquitetura e a religião: o exemplo do panteão com recurso aos diapositivos 12 e 13 • O Quotidiano <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Alimentação <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral sobre a alimentação no Império Romano com recurso aos diapositivos 14-18 ✓ Leitura por parte de um aluno de um exemplo de um banquete romano com recurso à p. 93 do manual ➤ A Higiene em Roma 	<p>10</p> <p>15</p>	<p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em power point diapositivos 9-13 ➤ Escola Virtual <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em power point diapositivos 14-21 ➤ Youtube <p>- Manual pp. 90-93</p>	
--	--	---	---------------------	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral sobre o saneamento, os esgotos e as latrinas com recurso ao diapositivo 19 do <i>power point</i>. ✓ Exposição oral sobre as termas romanas e análise de uma reconstituição das termas de Caracala e dos seus componentes com recurso aos diapositivos 20 e 21. ✓ Visualização do minifilme do Youtube sobre o funcionamento do hipocausto “<i>Cyan 2007: Hipocausto</i>”. <ul style="list-style-type: none"> • A Cultura Romana <ul style="list-style-type: none"> ➤ O Coliseu <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral sobre a sua importância para os romanos com recurso aos diapositivos 23 e 24 e às pp. 22 e 23 do caderno da arte ✓ Visualização da cena “<i>Maximus vs Tigre</i>” do filme “<i>O Gladiador</i>” disponível no Youtube (até ao minuto 3,51) 	15	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em <i>power point</i> diapositivos 23-30 ➤ Youtube - Caderno da arte pp. 22 e 23 	
--	--	--	----	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral sobre o Circo Máximo e análise de fontes sobre o mesmo com recurso ao diapositivo 26 ➤ Exposição oral sobre a literatura romana, principais intervenientes e as suas heranças com recurso ao diapositivo 27 ➤ A História a herança de Tito Lívio com recurso diapositivo 28 ➤ O teatro romano: a herança grega e as inovações romanas com recurso ao diapositivo 29 ➤ O latim e a sua influência na atualidade com recurso a um exemplo prático presente no diapositivo 30 <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Síntese da matéria lecionada com sobre o legado romano com recurso ao esquema do diapositivo 31 • Visualização dos filmes “<i>já te explico lição 20: a herança da civilização romana</i>” da Escola Virtual e “<i>Uma</i> 			
			2	- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação em power point diapositivo31 	
			5	- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual ➤ RTP Ensina 	

		<p><i>cidade romana chamada Conímbriga” da RTP ensina</i></p> <p>4.º momento - Encerramento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de um <i>Kahoot</i> sobre a religião, arte, cultura e quotidiano das sociedades egípcia, grega e romana • Esclarecimento de dúvidas sobre a matéria do teste <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	<p>10</p> <p>6</p>	<p>- Computador: ➤ Kahoot</p> <p>- Telemóveis dos Alunos</p>	
--	--	--	--------------------	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Cornell, T. & Matthewes, J. (1991). *Grandes Culturas e Civilizações : Roma Herança de um Império*. Maia : Círculo dos Leitores
- Maia, C., Maia, A., Araújo, J. & Carames, A. (2021). *Vamos à História 7*. Maia : Porto Editora
- Mossé, C. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo Antigo*. Maia: Círculo dos Leitores
- Wilkinson, P. (2009). *Myths and Legends An Illustrated Guide to their origins and meanings*. Londres : DK
- <https://ensina.rtp.pt/etiqueta/romanos/> acedido em 20/03/2022
- <https://nationalgeographic.pt/historia/grandes-reportagens/2176-as-sete-vidas-de-conimbriga> acedido em 20/03/2022

- <https://thearcheology.wordpress.com/tag/pompeia/> acedido em 21/03/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Aulas de IPPII

Disciplina de História | Ano: 8º | Turma: D | Data: 11/11/2022 | Lições nº 29 e 30 | Tempo: 90 min

Domínio - 6. Portugal no Contexto Europeu dos Séculos XVII e XVIII

Subdomínio - 6.2. O Antigo Regime no século XVIII

Competências específicas: Localizar em representações cartográficas, de diversos tipos, locais e eventos históricos (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I);

Questões Orientadoras: - O que foi o Antigo Regime? Como era o poder do Rei? Como se caracteriza o Absolutismo? De que forma a sociedade de ordens contribuiu para o reforço do poder régio?

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: O poder régio, o absolutismo e a sociedade de ordens. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
- O Antigo Regime: O Poder do Rei e a	- Relacionar o absolutismo com a manutenção da sociedade de ordens	1.º momento- Abertura da Aula: • Redação do Sumário	2	- Caderno diário	- Observação das respostas dadas.

		<p>poder sagrado dos reis presente no diapositivo 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral por parte da professora dos Poderes do Rei Absoluto dando o exemplo do Rei Luís XIV ➤ Visualização do vídeo da Escola Virtual “<i>Quem sou eu? Luís XIV</i>” ➤ Análise em conjunto com os alunos do retrato do Rei Luís XIV presente no diapositivo 6 ➤ Análise em conjunto com os alunos do excerto do documento “<i>Resposta do rei francês Luís XIV ao parlamento de Paris</i>” presente no dispositivo 7 ➤ O palácio de Versalhes como símbolo do poder real - visita virtual às divisões chave e análise das mesmas 			
		<ul style="list-style-type: none"> • A Organização Social do Antigo Regime <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Sociedade de Ordens e as suas características - exposição oral e análise 	25	- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint 	

		<p>em conjunto com os alunos das fontes presentes nos diapositivos 10 a 13</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Os Grupos Privilegiados e Não Privilegiados - análise e caracterização dos mesmos através da leitura realizada pelos alunos dos diálogos estabelecidos entre os diferentes representantes da sociedade (diapositivos 15,17 e 20) alternando com uma síntese de conteúdos e análise de fontes (diapositivos 16,18 e 21) <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas abordadas utilizando os mapas conceituais presentes nos diapositivos 22 e 23 <p>4.º momento - Encerramento da aula:</p>	5	<p>diapositivos 10-21</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual <p>- Manual págs. 90-91</p> <p>- Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 10-21 	
--	--	--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Realização de Kahoot sobre a temática da aula • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	10 5	<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kahoot - Telemóveis dos alunos 	
--	--	--	-------------	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: *História sob Investigação 8*. Maia: Porto Editora
- Delumeau, J. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo na Idade Moderna*. Maia: Círculo dos Leitores
- Jenkins, S. (2020). *Breve História da Europa De Péricles a Putin*. Lisboa: Editorial Presença
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/sociedade-e-poder-nas-sociedades-de-antigo-regime-h51/> acedido em 28/10/2022
- https://www.natgeo.pt/photography/2017/08/os-segredos-mais-bem-guardados-de-versalhes?image=Versailles_p67 acedido em 28/10/2022

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 8º | Turma: D | Data: 15/11/2022 | Lições nº 31 e 32 | Tempo: 90 min

Domínio - 6. Portugal no Contexto Europeu dos Séculos XVII e XVIII

Subdomínio - 6.2. O Antigo Regime no século XVIII

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I);

Questões Orientadoras: Como se justificam os diferentes ritmos de evolução agrícola e comercial numa economia pré-industrial? O que é que os países europeus fizeram para enriquecer mais? De que forma as políticas mercantilistas contribuíram para o reforço do poder régio?

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: a economia. Análise de documentos.

DOMÍNIOS PROGRAMÁTICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	AÇÕES ESTRATÉGICAS	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
- O Antigo Regime: a Economia - O Mercantilismo	- Relacionar o absolutismo com a manutenção da sociedade de ordens e com as	1.º momento- Abertura da Aula: • Redação do Sumário • Breve resumo da aula anterior	2 10	-Caderno diário - Exercício mapa conceptual da sociedade e política do Antigo Regime	- Observação das respostas dadas.

	<p>opções mercantilistas.</p> <p>-Diferenciar os ritmos de evolução da agricultura dos ritmos do dinamismo comercial no quadro de uma economia pré-industrial.</p> <p>- Identificar/aplicar os conceitos: mercantilismo; manufatura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realização de um exercício: Preenchimento do mapa conceptual sobre a sociedade e a política do Antigo Regime ➤ Correção da atividade no quadro em conjunto com a turma <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A Economia do Antigo Regime <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização do filme “<i>a economia no Antigo Regime</i>” da Escola Virtual como abertura do tema ➤ A agricultura e o comercio: sua importância para o Antigo Regime exposição oral com recurso aos diapositivos 5 -7 ➤ Análise do documento 2 “<i>as dificuldades na agricultura</i>” da p. 92 do manual ➤ Colbert e o Mercantilismo exposição oral da professora com auxílio dos diapositivos 8 a 10 	50	<ul style="list-style-type: none"> - Quadro - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint mapa por preencher -Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 3-7 - Manual p. 92-93 	<ul style="list-style-type: none"> - Participação dos alunos. - Observação direta e contínua. - Participação e resultados do <i>Quiz</i> e do <i>Crucigrama</i>
--	--	--	----	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise das fontes do documento 4 “<i>A mercantilização da economia</i>” da p. 92 do manual ➤ Análise da pintura de Charles le Brun, “<i>Luis XIV visita os Gobelins com Colbert</i>” ➤ Visualização do vídeo da Escola Virtual “<i>A política mercantilista</i>” ➤ Realização de um mapa conceitual interativo sobre a economia do Antigo Regime da Escola Virtual em conjunto com a turma 			
		<p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualização do vídeo “<i>já t explico 17</i>” da Escola Virtual como forma de síntese do Antigo Regime 	2	-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Síntese final das características da economia, sociedade e política do Antigo Regime com recurso ao esquema do diapositivo 15 	5	-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivo 15 	
		<p>4.º momento - Encerramento da Aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização de <i>Quiz</i> sobre a temática da aula 	6	-Computador:	

		<ul style="list-style-type: none"> • Realização da Questão aula: Crucigrama do Antigo Regime • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	10	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Quiz diapositivos 17-28 - Questão aula - Crucigrama 	
			5		

Bibliografia/webgrafia consultada

- Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: *História sob Investigação* 8. Maia: Porto Editora
- Delumeau, J. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo na Idade Moderna*. Maia: Círculo dos Leitores
- Jenkins, S. (2020). *Breve História da Europa De Péricles a Putin*. Lisboa: Editorial Presença
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/objetivos-e-medidas-da-politica-mercantilista-h52/> acedido em 04/11/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 8º | Turma: D | Data: 22/11/22 | Lição nº 33 e 34 | Tempo: 90 min

Domínio - 6. Portugal no Contexto Europeu dos Séculos XVII e XVIII

Subdomínio - 6.2. O Antigo Regime no século XVIII

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I); Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I)

Questões Orientadoras: Como governou o rei absoluto D. João V? Como estava organizada a sociedade portuguesa no Antigo Regime? Como foi aplicado o mercantilismo em Portugal? Como evoluiu a economia portuguesa no início do século XVIII? O que levou ao abandono do mercantilismo em Portugal?

Sumário: O Antigo Regime no século XVIII: O caso português - O absolutismo joanino, a sociedade e a economia. Análise de documentos.

DOMÍNIOS PROGRAMÁTICOS	APRENDIZAGENS ESSENCIAIS	AÇÕES ESTRATÉGICAS	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
O Antigo Regime no século XVIII: O caso português	Relacionar o absolutismo com a manutenção da	1.º momento - Abertura da Aula <ul style="list-style-type: none"> Redação do Sumário. 	2	- Caderno diário	- Observação das respostas dadas.

<p>-O absolutismo joanino</p> <p>-A sociedade</p> <p>-A economia</p>	<p>sociedade de ordens e com as opções mercantilistas;</p> <p>Identificar/aplicar os conceitos: Antigo Regime; sociedade de ordens; absolutismo; mercantilismo; manufatura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Breve resumo das aulas anteriores. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização do filme da Escola Virtual “<i>O absolutismo régio do Antigo Regime</i>” como forma de abertura da temática e motivação. • Realização de uma breve contextualização temporal do contexto português com recurso ao diapositivo 2 <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <p>O Antigo Regime em Portugal</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>O Absolutismo em Portugal: D. João V</i> <ul style="list-style-type: none"> ➤ O reinado de D. João V e a sua relação com o absolutismo - Exposição oral sobre o mesmo e análise em conjunto com os alunos do seu retrato presente no diapositivo 3. ➤ Leitura e análise da fonte do diapositivo 4 sobre o Rei D João V ➤ As grandes construções do reinado de D. João V: o Palácio-Convento de Mafra e o Aqueduto das Águas Livres - Exploração da sua importância 	<p>4</p> <p>2</p> <p>20</p>	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual <p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivo 2 <p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 3-10 ➤ Escola Virtual 	<p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Participação e resultados do <i>Kahoot</i>.</p>
--	--	---	-----------------------------	---	---

		<p>através da exposição oral e da intervenção dos alunos com recurso aos diapositivos 5 a 8.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Cultura no reinado de D. João V exposição oral e análise de fontes presentes nos diapositivos 9 e 10. 			
		<ul style="list-style-type: none"> • A Sociedade Portuguesa do Antigo Regime <ul style="list-style-type: none"> ➤ Leitura por dois alunos dos diálogos presentes no diapositivo 12 sobre a sociedade portuguesa no Antigo Regime. ➤ Análise das características e particularidades da sociedade portuguesa no Antigo Regime em conjunto com os alunos com recurso ao diapositivo 13. 	15	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 12-13 	
		<ul style="list-style-type: none"> • A Economia Portuguesa no Antigo Regime <ul style="list-style-type: none"> ➤ O Conde da Ericeira e a implementação do mercantilismo em Portugal exposição oral com recurso aos diapositivos 15 e 16. ➤ Análise do documento 4 “<i>Lei Pragmática de 1677</i>” da p. 94 do manual em conjunto com os alunos ➤ Exposição oral sobre os motivos que conduziram ao abandono do 	20	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivo 15-23 ➤ Escola Virtual <p>- Manual: pp. 94-97</p>	

		<p>mercantilismo em Portugal com recurso aos diapositivos 17,18 e 19</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ O Tratado de Methuen <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral com recurso ao diapositivo 19 sobre o que foi o Tratado de Methuen e as suas consequências ✓ Análise em conjunto com os alunos do documento 1 “<i>Tratado de Methuen</i>” da p. 96 do manual <ul style="list-style-type: none"> ✓ Visualização do vídeo da Escola Virtual “<i>O Tratado de Methuen</i>”. ➤ Análise em conjunto com os alunos do gráfico intitulado “<i>O ouro e o comércio externo</i>” com recurso ao diapositivo 22. <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas abordadas em aula utilizando o mapa conceptual com as ideias chave a ser preenchido pelos alunos. <p>4.º momento - Encerramento da Aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização do <i>Kahoot</i> sobre a temática da aula. 			
			12		<ul style="list-style-type: none"> - Esquema Conceptual (Em papel) - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Diapositivo com mapa por preencher
			10		<ul style="list-style-type: none"> - Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kahoot - Telemóveis dos alunos

		<ul style="list-style-type: none"> • Esclarecimento de dúvidas <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	5		
--	--	---	---	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: *História sob Investigação 8*. Maia: Porto Editora
- Delumeau, J. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo na Idade Moderna*. Maia: Círculo dos Leitores
- Marques, A. (2019). *Breve História de Portugal*. (11ª edição) Barcarena: Editorial Presença
- Proença, M. C. (2019). *Uma História Concisa de Portugal*. Lisboa: Temas e Debates - Círculo dos Leitores
- Ramos, R. (coord.) (2009). *História de Portugal*. (8ª edição) Lisboa: Esfera dos Livros
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/o-absolutismo-em-portugal-h53/> acedido em 11/11/2022
- <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-ouro-do-brasil-e-as-leis-pragmaticas/> acedido em 11/11/2022
- <https://ensina.rtp.pt/artigo/aqueduto-das-aguas-livres-e-a-inspiracao-do-tratado-de-vitruvio/> acedido em 11/11/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 8º | Turma: D | Data: 25/11/22 | Lição nº 35 e 36 | Tempo: 90 min

Domínio - 6. Portugal no Contexto Europeu dos Séculos XVII e XVIII

Subdomínio - 6.3. A cultura em Portugal no contexto europeu

Competências específicas: Consolidar a aquisição e utilizar referentes de tempo e de unidades de tempo histórico: antes de, depois de, milénio, século, ano, era (A; B; C; I); Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico (A; B; C; D; F; I) ; Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica (A; B; C; D; F; H; I); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I) Promover uma abordagem da História baseada em critérios éticos e estéticos; (A; B; C; D; E; F; G; H; I; J); Relacionar, sempre que possível, as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente na região/local onde habita/estuda; (A; B; C; D; E; F; G; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem; (A; B; C; D; F; G; I; J)

Questões Orientadoras: Como surgiu o Barroco? Como se caracteriza a arte barroca? De que forma a mentalidade barroca se manifestou no quotidiano? Quais foram as principais manifestações culturais do Barroco?

Sumário: A arte e a mentalidade barroca. As principais manifestações culturais do Barroco. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
O Barroco: a arte e a mentalidade	<p>Caracterizar a arte e a mentalidade barrocas;</p> <p>Identificar/aplicar o conceito: barroco;</p>	<p>1.º momento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redação do Sumário. • Realização de uma Questão-aula - Sopa de Letras. <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <p>O Barroco</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exposição oral da origem do barroco e das suas características com recurso aos diapositivos 2 a 4. • A Arte Barroca <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise das características da Arte Barroca com recurso ao diapositivo 5. ➤ Análise da Arquitetura Barroca com recurso aos diapositivos do PowerPoint (9 a 11) e às fontes presentes nos mesmos. ➤ Análise em conjunto com os alunos da Escultura Barroca com recurso aos diapositivos do PowerPoint (12-14) e às fontes presentes no mesmo. ➤ Análise em conjunto com os alunos da Pintura Barroca com recurso aos 	<p>2</p> <p>8</p> <p>5</p> <p>30</p>	<p>- Caderno diário</p> <p>- Questão-aula Sopa de Letras</p> <p>- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 2-4 </p> <p>-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 5-22 ➤ Escola Virtual </p>	<p>- Observação das respostas dadas.</p> <p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Participação e resultados do Kahoot</p> <p>- Resultados da Questão Aula</p>

		<p>diapositivos do <i>PowerPoint</i> (15 a 18) e às fontes presentes no mesmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização do vídeo da Escola Virtual “<i>A Arte Barroca</i>” e realização de exercícios da Escola Virtual sobre a temática. ➤ Exposição oral sobre as características da música barroca com recurso ao diapositivo 21 análise em conjunto com os alunos de um excerto da música de Vivaldi “<i>Primavera</i>” (diapositivo 22). 			
		<ul style="list-style-type: none"> • A Mentalidade Barroca <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Mentalidade Barroca exposição oral e análise das suas características com recurso ao diapositivo 23 ➤ Exposição oral e análise em conjunto com os alunos da Cultura de Aparência e do Quotidiano no Antigo Regime com recurso aos diapositivos 24 a 26 e às fontes presentes nos mesmos. ➤ Exposição oral sobre a Ópera com recurso ao diapositivo 27 e visualização de uma cena sobre a Ópera <i>O Rapto do Serralho</i> do filme “<i>Amadeus</i>” (diapositivo 28). ➤ Exposição oral sobre os Salões literários com recurso ao diapositivo 29 	10	-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint diapositivo 23-29 	
		<ul style="list-style-type: none"> • O Barroco em Portugal <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral sobre as características originais do Barroco em Portugal com recurso ao diapositivo 30 	15	-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em PowerPoint 	

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Localização com recurso ao mapa presente no <i>diapositivo 31</i> dos principais edifícios barrocos em Portugal ➤ Análise em conjunto com os alunos da Arquitetura Barroca Portuguesa com recurso aos diapositivos do <i>PowerPoint (32 a 34)</i> e às fontes presentes no mesmo. ➤ Análise em conjunto com os alunos da Pintura Barroca Portuguesa com recurso ao diapositivo 35 e às fontes presentes no mesmo. ➤ Análise em conjunto com os alunos da Música Barroca Portuguesa e audição de um excerto de uma música composta por Carlos Seixas com recurso ao diapositivo 36 <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas da aula em conjunto com os alunos <p>4.º momento - Encerramento da Aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização do <i>Kahoot</i> sobre a temática da aula. • Esclarecimento de dúvidas. <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>		<p>diapositivo 30-36</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kahoot - Telemóveis dos Alunos</p>	
--	--	--	--	---	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: *História sob Investigação* 8. Maia: Porto Editora
- Baeta, R. (2012). *Teoria do Barroco*. Salvador-Bahia: Editora da UFBA
- Delumeau, J. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo na Idade Moderna*. Maia: Círculo dos Leitores
- Hauser, A. (1968). *Historia social de la literatura y el arte*. Vol. 2. Madrid: Guadarrama.
- Proença, M. C. (2019). *Uma História Concisa de Portugal*. Lisboa: Temas e Debates - Círculo dos Leitores
- <https://ensina.rtp.pt/explicador/a-arte-barroca-h57/> acedido em 16/11/2022
- <https://ensina.rtp.pt/etiqueta/barroco/> acedido em 16/11/2022
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de História | Ano: 8º | Turma: D | Data: 29/11/22 | Lição nº 37 e 38 | Tempo: 90 min

Domínio - 6. Portugal no Contexto Europeu dos Séculos XVII e XVIII

Subdomínio - 6.2. O Antigo Regime no século XVIII; 6.3. A cultura em Portugal no contexto europeu

Competências específicas: Compreender a necessidade das fontes históricas para a produção do conhecimento histórico; (A; B; C; D; F; I); Utilizar adequadamente fontes históricas de tipologia diversa, recolhendo e tratando a informação para a abordagem da realidade social numa perspetiva crítica; (A; B; C; D; F; H; I); Relacionar formas de organização do espaço com os elementos naturais e humanos aí existentes em diferentes épocas históricas, ressaltando aspetos diferentes e aspetos que permanecem; (A; B; C; D; F; G; I; J); Reforçar a utilização de conceitos operatórios e metodológicos da disciplina de História; (C; D; F; I); Compreender a existência de continuidades e de ruturas no processo histórico, estabelecendo relações de causalidade e de consequência; (A; B; C; D; F; G; I); Relacionar, sempre que possível, as aprendizagens com a História regional e local, valorizando o património histórico e cultural existente na região/local onde habita/estuda; (A; B; C; D; E; F; G; H; I)

Questões Orientadoras: Como é que o Rei aumentou ainda mais o seu poder? O que fez o Marquês de Pombal para recuperar a economia portuguesa? De que forma a reconstrução da cidade de Lisboa ajudou a afirmar o poder absoluto? Que elementos demonstram as mudanças políticas e sociais do projeto pombalino?

Sumário: O reinado de D. José I: A ação do Marquês de Pombal. Análise de documentos.

Domínios Programáticos	Aprendizagens Essenciais	Ações Estratégicas	Tempo médio (min)	Recursos	Avaliação
<p>O Reinado de D. José I</p> <p>A ação do Marquês de Pombal: a intervenção social, política, económica, urbanista e educativa</p> <p>O terramoto de 1755, a tentativa do regicídio de 1758 e a afirmação do poder real</p>	<p>Referir elementos de mudanças políticas, sociais e económicas no projeto pombalino;</p> <p>Destacar a afirmação do poder absoluto no urbanismo pombalino;</p> <p>Compreender a ação dos estrangeirados e do Marquês de Pombal no contexto do pensamento iluminista;</p> <p>Identificar/aplicar os conceitos: estrangeirado; separação de poderes;</p>	<p>1.º momento - Abertura da Aula</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redação do Sumário. • Contextualização em conjunto com os alunos da situação de Portugal no final e após a morte de D. João V <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula:</p> <p><i>O Reinado de D. José I e a ação do Marquês de Pombal</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • O Rei D. José I <ul style="list-style-type: none"> ➢ Quem foi o Rei D. José I e os principais marcos do seu reinado exposição oral com recurso aos diapositivos 2 e 3 • O Marquês de Pombal <ul style="list-style-type: none"> ➢ Quem foi Sebastião de Carvalho e Melo exposição oral e análise dos seus feitos em conjunto com os alunos com recurso ao diapositivo 4. 	<p>2</p> <p>4</p> <p>3</p> <p>4</p>	<p>-Caderno diário</p> <p>- Quadro</p> <p>-Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apresentação digital em PowerPoint diapositivos 2-3 </p> <p>- Computador: <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apresentação digital em PowerPoint diapositivo 4 </p>	<p>- Observação das respostas dadas.</p> <p>- Participação dos alunos.</p> <p>- Observação direta e contínua.</p> <p>- Participação e resultados da Escape Room</p> <p>-Participação e resultados do Kahoot.</p> <p>-Resultados da Questão-aula</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • As medidas económicas desenvolvidas pelo Marquês de Pombal <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise em conjunto com os alunos da situação económica em Portugal no final do século XVIII com o apoio do diapositivo 5 ➤ Análise em conjunto com os alunos das características do mercantilismo pombalino com recurso aos diapositivos 6 e 7 	10	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em <i>PowerPoint</i> diapositivos 6-7 	
		<ul style="list-style-type: none"> • As medidas políticas desenvolvidas pelo Marquês de Pombal <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral com recurso ao diapositivo 8 sobre as reformas efetuadas pelo Marquês de Pombal para o fortalecimento do poder do estado. 	5	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em <i>PowerPoint</i> diapositivo 8 	
		<ul style="list-style-type: none"> • O terramoto e a reconstrução de Lisboa e a sua importância para a afirmação do poder real <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visualização do excerto do filme (até aos 3min e 30 segundos) “<i>O terramoto de Lisboa de 1755</i>” da <i>RTP ensina</i> como forma de exemplificar a magnitude da destruição do terramoto e dos 	15	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em <i>PowerPoint</i> diapositivos 2-3 ➤ <i>Escola Virtual</i> ➤ <i>RTP Ensina</i> 	

		<p>eventos que se seguiram e análise em conjunto com os alunos ao mesmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Análise do documento 1 “<i>Terramoto em Lisboa 1 de novembro de 1755</i>” do manual p. 114 ➤ O Urbanismo Pombalino e a reconstrução de Lisboa e exposição oral e análise das suas características com os alunos. ➤ Visualização do vídeo da Escola Virtual “<i>A reorganização de Lisboa após o Terramoto de 1755: O reordenamento urbano</i>” <ul style="list-style-type: none"> • As medidas sociais desenvolvidas pelo Marquês de Pombal <ul style="list-style-type: none"> ➤ A submissão das ordens privilegiadas e a tentativa de regicídio de D. José I em 1758 exposição oral sobre a temática com recurso aos diapositivos do <i>PowerPoint (15 a 18)</i> análise das fontes presentes no mesmo ➤ Visualização do vídeo da Escola e Virtual “<i>A governação do Marquês de Pombal: medidas políticas e económicas</i>” como consolidação de aprendizagens e resolução de exercícios da Escola Virtual sobre a 	15	<p>- Manual: págs. 112-117</p> <p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em <i>PowerPoint diapositivos 15-20</i> ➤ Escola Virtual 	
--	--	--	----	--	--

		<p>temática em conjunto com os alunos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exposição oral sobre as reformas no ensino efetuadas pelo Marquês de Pombal e sobre a relação entre a expulsão dos jesuítas e a laicização do ensino com recurso ao diapositivo 20 <p>3.º momento - Síntese:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resumo das temáticas abordadas em aula utilizando um esquema conceptual com as ideias chave presente no diapositivo 21 • Visualização do filme “já te explico 18 - Governação Pombalina” da Escola Virtual como síntese de ideias. • Entrega aos alunos de um esquema resumo sobre o Antigo Regime. <p>4.º momento - Encerramento da aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realização da Questão-aula sopa de letras e Entrega das questões-aula realizadas anteriormente aos alunos. • Realização de uma <i>Escape room</i> sobre a temática do Antigo Regime e de um <i>Kahoot</i> sobre a temática da aula 	<p>2</p> <p>2</p> <p>6</p> <p>20</p>	<p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Apresentação digital em <i>PowerPoint</i> diapositivo 21 <p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Escola Virtual <p>- Esquema síntese do Antigo Regime em papel</p> <p>- Questão-Aula Sopa de Letras</p> <p>Computador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Genially</i> 	
--	--	--	--------------------------------------	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Esclarecimento de dúvidas. <p>Nota: A aula será realizada intercalando momentos de exposição oral com momentos de participação interativa por parte dos alunos.</p>	2	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kahoot - Telemóveis dos Alunos 	
--	--	--	---	--	--

Bibliografia/webgrafia consultada

- Amaral, C.; Alves, B.; Tadeu, T. & Vilaça, O. (2022). HSI: *História sob Investigação 8*. Maia: Porto Editora
- Delumeau, J. (Dir.) (2016). *Biblioteca de História Larouse: História do Mundo na Idade Moderna*. Maia: Círculo dos Leitores
- Marques, A. (2019). *Breve História de Portugal*. (11^a edição) Barcarena: Editorial Presença
- Proença, M. C. (2019). *Uma História Concisa de Portugal*. Lisboa: Temas e Debates - Círculo dos Leitores
- Ramos, R. (coord.) (2009). *História de Portugal*. (8^a edição) Lisboa: Esfera dos Livros
- Recursos da Escola Virtual: <https://app.escolavirtual.pt>
- <https://ensina.rtp.pt/etiqueta/marques-de-pombal/> acedido em 26/11/2022
- <https://ensina.rtp.pt/artigo/o-terramoto-de-lisboa-de-1755/> acedido em 27/11/2022

Mestranda: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Disciplina de Cidadania e Desenvolvimento | Ano: 8º | Turmas: A, B, C, D, E, F | Datas: 15/11/2022 (8ºD), 04/01/2023 (8ºC), 05/01/2023 (8ºA), 06/01/2023 (8ºE), 09/01/23 (8º B), 11/01/2023 (8ºF) | Tempo: 45 min

Grupo: 1º Grupo - Saúde

Questões Orientadoras: - Como controlar uma hemorragia nasal? Como ajudar alguém que se engasgou? Como ajudar alguém que perdeu a consciência? Como colocar alguém em Posição Lateral de Segurança? Como chamar o INEM? Como identificar uma Paragem Cardiorrespiratória? O que fazer em caso de Paragem Cardiorrespiratória?

Objetivos da Sessão:

- Compreender o que são primeiros socorros
- Reconhecer a importância da segurança para os primeiros socorros
- Saber o que fazer no caso de Hemorragia Nasal
- Saber o que fazer no caso de Obstrução da Via Aérea
- Saber como atuar em caso de Perda de Consciência
- Saber reconhecer uma Paragem Cardiorrespiratória (PCR)
- Compreender a importância do reconhecimento precoce e intervenção no caso de PCR
- Saber como colocar na Posição Lateral de Segurança
- Saber como atuar numa PCR
- Saber como chamar o 112 e quais os dados a fornecer

Sumário: Como prestar primeiros socorros em caso de hemorragia nasal, obstrução da via aérea, perda de consciência e paragem cardiorrespiratória.

Conteúdos Programáticos	Ações Estratégicas	Recursos	Tempo (min)	Avaliação
Primeiros Socorros <ul style="list-style-type: none"> • Segurança • Hemorragia nasal • Perda de Consciência • Obstrução da Via Aérea • Posição Lateral de Segurança • Paragem Cardiorrespiratória 	<p>1.º momento - Abertura da aula</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Preparação dos materiais ✓ Explicitação das temáticas a abordar e do funcionamento da sessão <p>2.º momento - Desenvolvimento da aula</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Exposição oral por parte da formadora relativamente às temáticas a abordar com recurso aos diapositivos do <i>PowerPoint</i>, com auxílio do manequim e dos alunos para demonstrar exemplos práticos <p>3.º momento - Prática e Encerramento</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ No final da sessão, momento de colocar em prática as aprendizagens efetuadas durante a sessão nomeadamente o que fazer em caso de PCR ✓ Esclarecimento de dúvidas 	<ul style="list-style-type: none"> - Quadro - Computador: Apresentação digital em <i>PowerPoint</i> - Manequim para Suporte básico de vida - Colchão 	<p>5</p> <p>20</p> <p>15</p> <p>5</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observação das respostas dadas. - Participação dos alunos. - Observação direta e contínua.

Bibliografia:

- American Heart Association (2018). *Suporte Básico de Vida- Manual do Profissional*. Texas: American Heart Association
- INEM & GMC (2021). Manual de Suporte Básico de Vida e Desfibrilhação Automática Externa. Disponível em: <https://www.inem.pt/>
- INEM & GMC (2022). *Manual de Suporte Básico de Vida*. Disponível em: <https://www.inem.pt/>
- Reis, I. (2010). *Manual de Primeiros Socorros*. Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular
- <https://www.inem.pt/> acedido em 04/11/2022
- <https://www.youtube.com/user/INEMVIDEOS> acedido em 04/11/2022
- <https://hff.min-saude.pt/primeiros-socorros-como-agir-em-situacoes-de-emergencia/> acedido em 04/11/2022

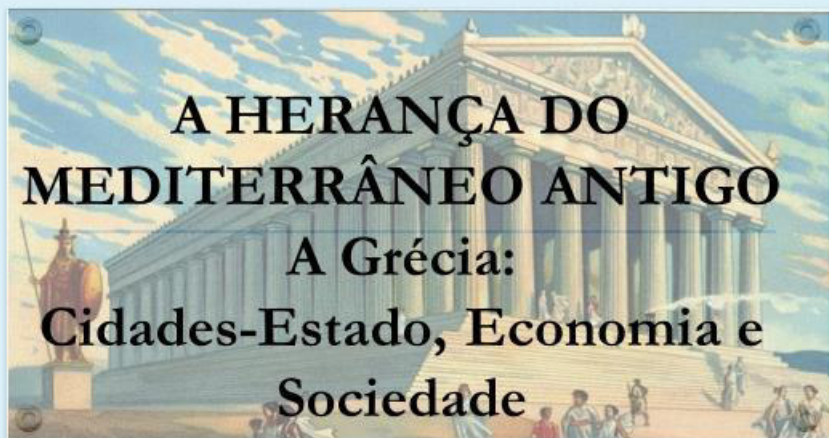
Formadora: Joana Luzia Rodrigues dos Santos

Anexo II - Apresentações Digitais em *Power Point* – Alguns Exemplos

Aula dia 15 de março de 2022



UC: Iniciação à Prática Profissional I
7º Ano
História
Ano letivo: 2021/2022



Autor: Joana Luzia Rodrigues dos Santos
Professora: Ana Vaz

15 de março de 2022

Localização

- Na Europa
- Na Península Balcânica
- No Mediterrâneo Oriental
- Composta por várias ilhas

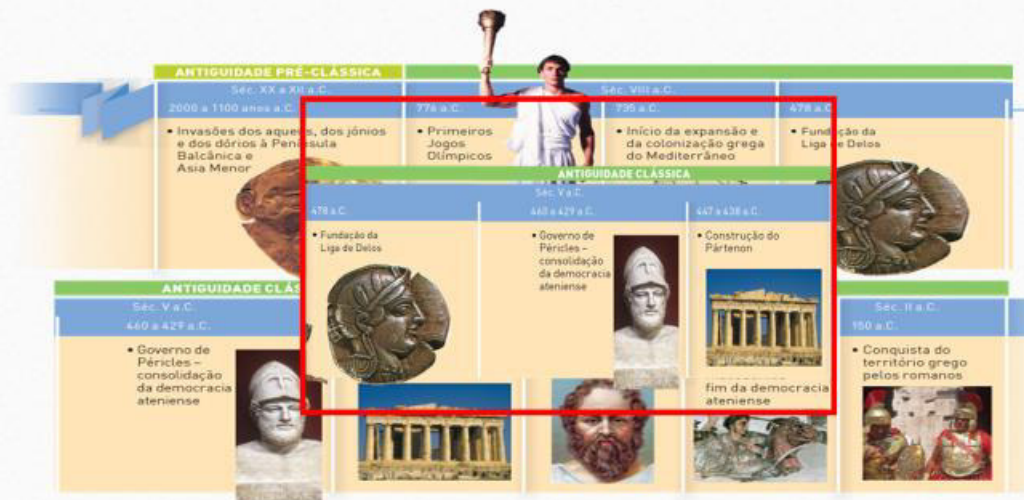
Grécia no século V a. C.
○ Principais pólis gregas (metrópoles)
● Colónias gregas

O Terreno



Paisagem típica Grega

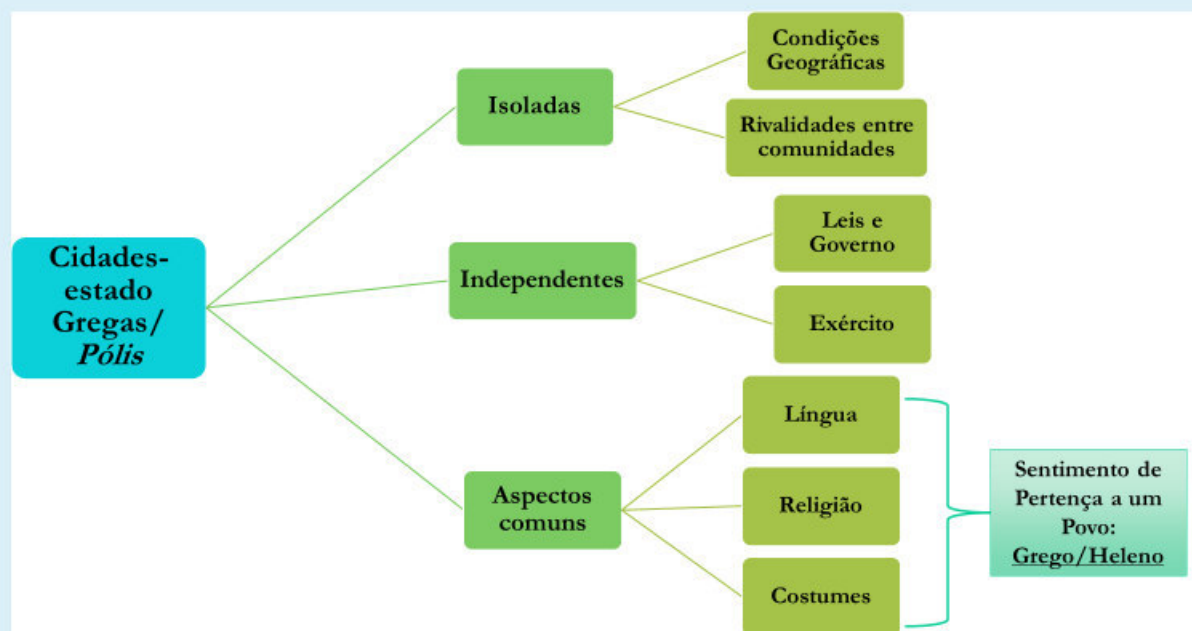
Cronologia



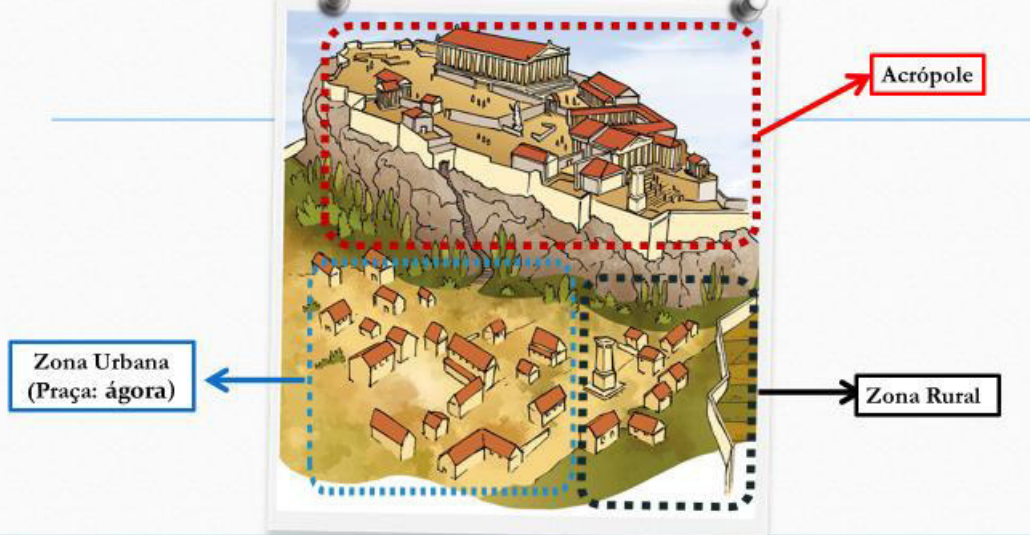
Expansão grega no Mediterrâneo

Motivos:

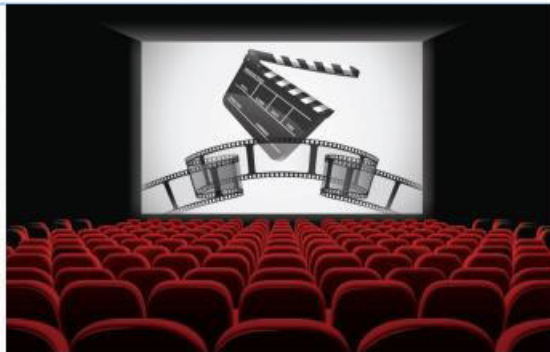
- aumento demográfico;
- pobreza dos solos e escassez de alimentos;
- rivalidades internas;
- procura de áreas de comércio e de terras mais férteis



A organização da Pólis



Vídeo: “Já te explico! Lição 12: Organização económica e social ateniense”



A Economia

Comercial
Marítima
Monetária



Moeda Grega: Dracma

Agricultura
Pecuária
Artesanato
Metalurgia
Construção Naval



Oficina de Ferreiro



Construção Naval

A Sociedade: Cidadãos

Os cidadãos



- Homens **livres atenienses** maiores de 18 anos
- Filhos de **ambos** os Pais Atenienses
- Minoria da População
- Podiam **participar** no governo e na administração da cidade – **Direitos Políticos**
- Possuíam terras
- Que cumpriram serviço militar

Sociedade: As Mulheres



- Livres ou não, **não tinham direitos**
- **Não** participavam na política
- Deviam **obediência** a uma **figura masculina**
- Dedicavam-se aos **trabalhos domésticos**
- **Gerar** filhos **varões**
- Espaço da casa - *Gineceu*

A Sociedade: Metecos



- Homens **livres estrangeiros** sem direitos políticos e cívicos
- Podiam dedicar-se ao **comércio** e ao **artesanato**.
- Não podiam casar com mulheres atenienses nem possuir terras
- Pagavam tributo (**impostos**).
- Prestavam serviço militar.

Sociedade: Escravos



- **Não eram livres**
- Eram Prisioneiros de guerra, pessoas raptadas por piratas ou condenadas
- Eram **propriedade**
- Realizavam os **trabalhos mais duros**
- Grupo social mais numeroso

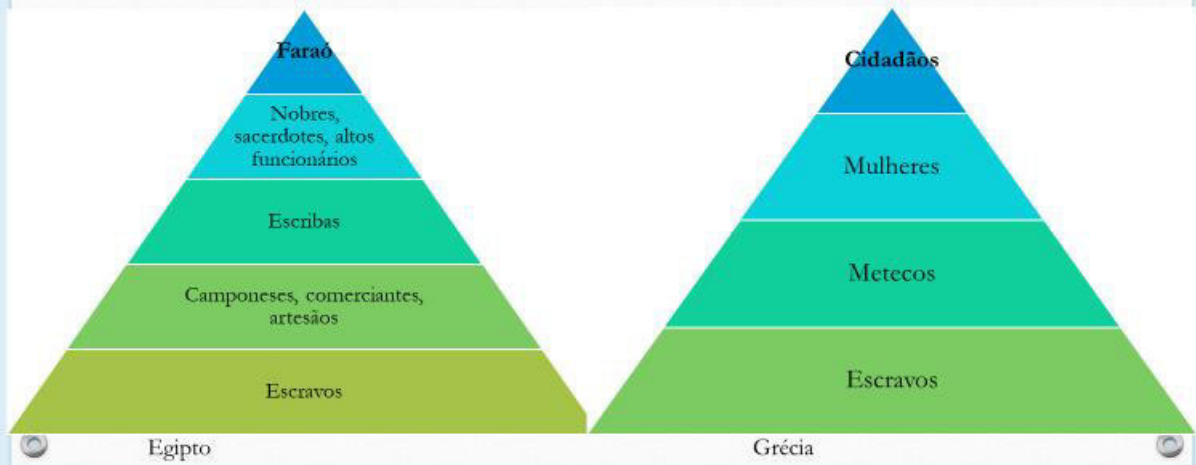
Sociedade Ateniense: Resumo



População da Ática 400 000 habitantes (aprox.)

Cidadãos atenienses 40 000	Mulheres e filhos dos cidadãos 80 000	Metecos (estrangeiros) e suas famílias 80 000	Escravos 200 000
Com direitos políticos		Sem direitos políticos	

Vamos Recordar: Sociedade Egípcia vs Grega



Dúvidas?



Aula dia 11 de novembro 2022

UC: Iniciação à Prática Profissional II
8º Ano
História
Ano letivo: 2022/2023



O ANTIGO REGIME NO SÉCULO XVIII: Política e Sociedade

Autor: Joana Luzia Rodrigues dos Santos
Professora Cooperante: Ana Vaz

Novembro 2022

Antigo Regime: Tempo e Espaço



Entre os Séculos XVI e XVIII

Mapa do Antigo Regime

O Absolutismo: Características



O poder sagrado dos Reis - Jacques Bossuet

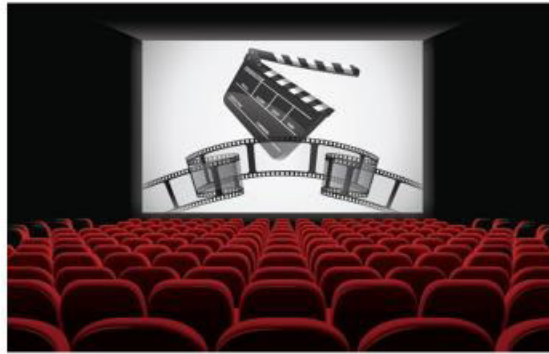


Bossuet

Deus estabeleceu os reis como seus ministros e reia, através deles, sobre os povos. [...] É por isso que nós vemos que o trono real não é o trono de um homem, mas o trono do próprio Deus. [...] A pessoa dos Reis é sagrada [...], atentar contra eles é sacrilégio [...].

Bossuet (bispo de Meaux), *La Politique tirée des propres paroles de l'Écriture Sainte*, Dalloz, 2003

Vídeo: Quem sou eu? Luís XIV



O Absolutismo – A França: O Rei-Sol



Retrato do Rei Luís XIV

- Reinou durante 72 anos
- Expoente máximo do **Absolutismo**
- O seu emblema era o Sol – **Rei-Sol**
- Lema: **“O Estado Sou Eu!”**

É somente **na minha pessoa** que reside o **poder soberano**... É somente **em mim** que os meus tribunais recebem a sua existência e a sua autoridade; [...] É **unicamente em mim** que pertence o **poder legislativo**, sem dependência e partilha, [...] direitos e interesses da Nação [...] estão necessariamente **unidos com os meus e repousam inteiramente nas minhas mãos**.

Resposta do rei francês Luís XIV ao parlamento de Paris, 3 de março 1766



Retrato do Rei Luís XIV



Pintura do casamento de Luís XIV e Maria Teresa

Versalhes



https://www.natgeo.pt/photography/2017/08/os-segredos-mais-bem-guardados-de-versalhes?image=Versailles_p262

A Sociedade



Representação dos Estados do Antigo Regime

A Sociedade



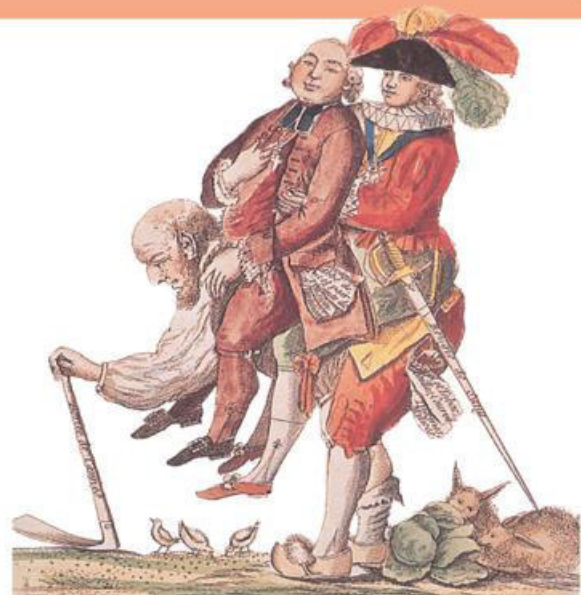
Charles Loyseau (1564-1627)

Não podemos viver todos na mesma condição: é necessário que uns comandem e outros obedeçam. [...] No conjunto da sociedade, uns dedicam-se ao serviço de Deus, outros a defender o Estado pelas armas, outros a alimentá-lo e a mantê-lo. São as três ordens ou estados.

Charles Loyseau, *Tratado das ordens e simples dignidades*, 1613

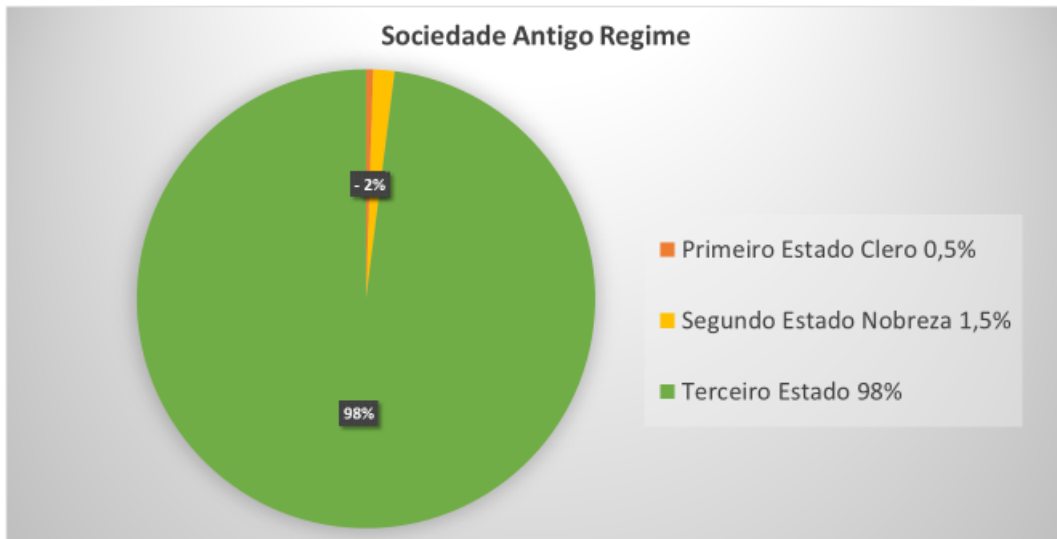
A Sociedade: Características

- Era **hierarquizada e estratificada**
- Dividida em **Três Estados / Ordens**
- **Fraca mobilidade social**
- A sua estrutura assentava no **privilégio e no nascimento**
- **Funções bem delimitadas**
- Aumento da **importância da Burguesia**



Representação dos Estados do Antigo Regime

A Sociedade



Fonte Repartição da população francesa durante o Antigo Regime

A Sociedade: Privilegiados



Primeiro Estado
Clero



Segundo Estado
Nobreza

A Sociedade: Privilegiados - Clero



E eu faço parte do Baixo Clero. Venho do povo, vivo modestamente na minha paróquia junto dos meus paroquianos. Sou também responsável pela escola local

A nossa principal função era o culto religioso

Eu faço parte do Alto Clero. Tenho origens nobres. Vivo rodeado de luxo. Nós os membros do alto clero por vezes desempenhávamos funções políticas e administrativas na corte.



A Sociedade: Privilegiados - Clero

Alto Clero

Cardeais, Arcebispos, Bispos e Abades

Funções: Políticas e Religiosas

Oriundos da nobreza

Baixo Clero

Monges, Frades e Párocos

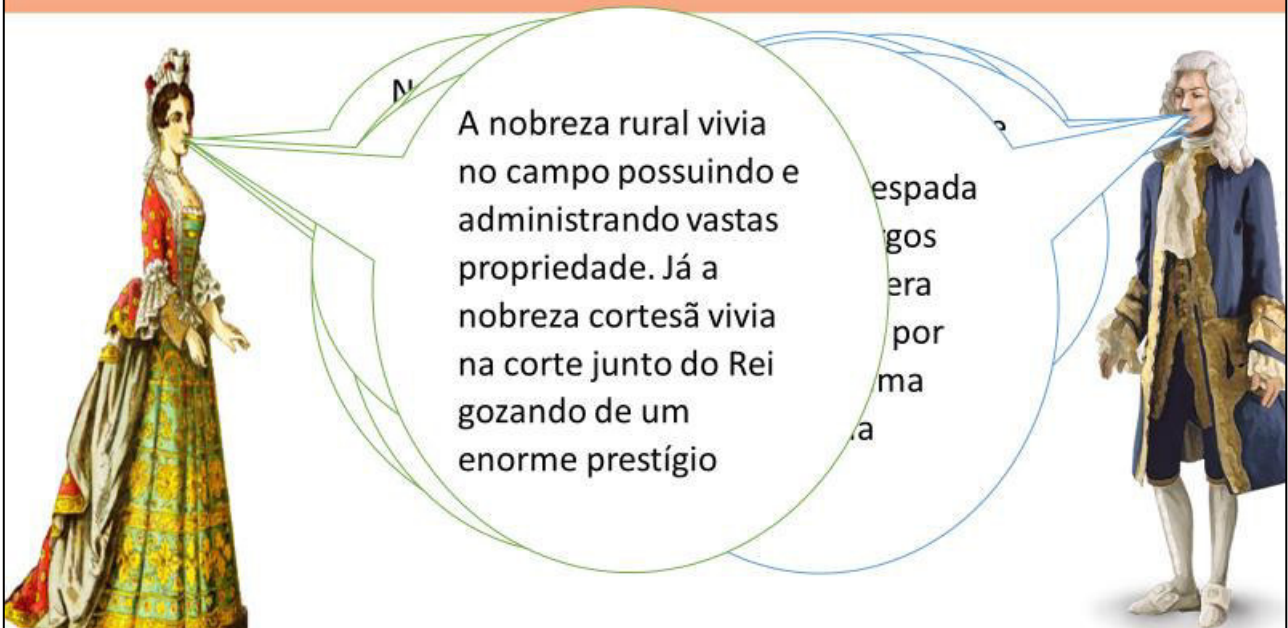
Funções: Religiosas e Ensino

Oriundos do Terceiro Estado



Retrato do Cardeal Mazarin

A Sociedade: Privilegiados – A Nobreza



A Sociedade: Privilegiados – A Nobreza



A Sociedade: Não Privilegiados



Terceiro Estado
Burguesia Povo

A Sociedade: Não Privilegiados – Terceiro Estado



Eu sonho um dia casar com uma nobre ou que o Rei me promova!

Continua a sonhar! Vais mas é continuar a trabalhar

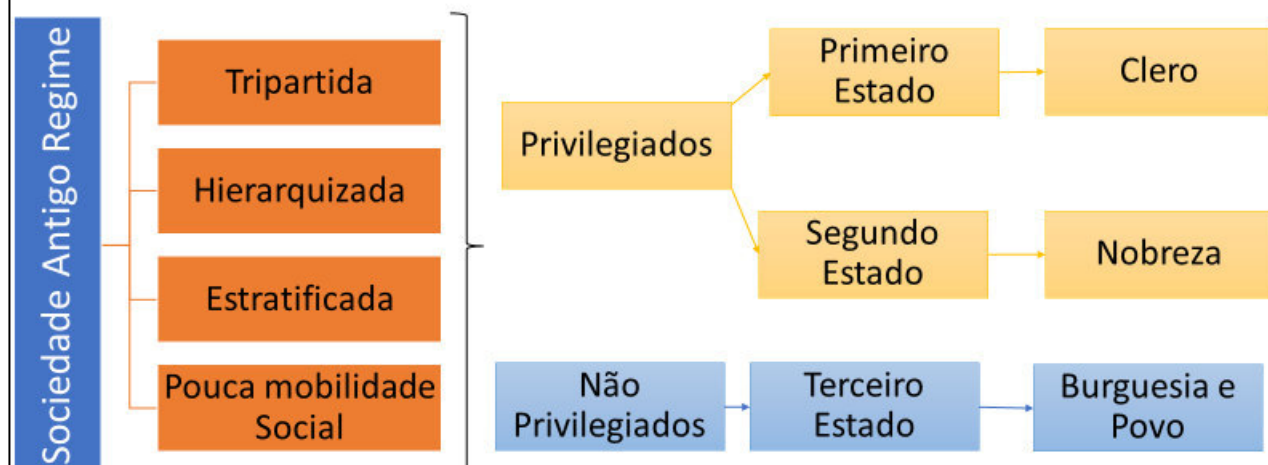


A Sociedade: Não Privilegiados – Terceiro Estado

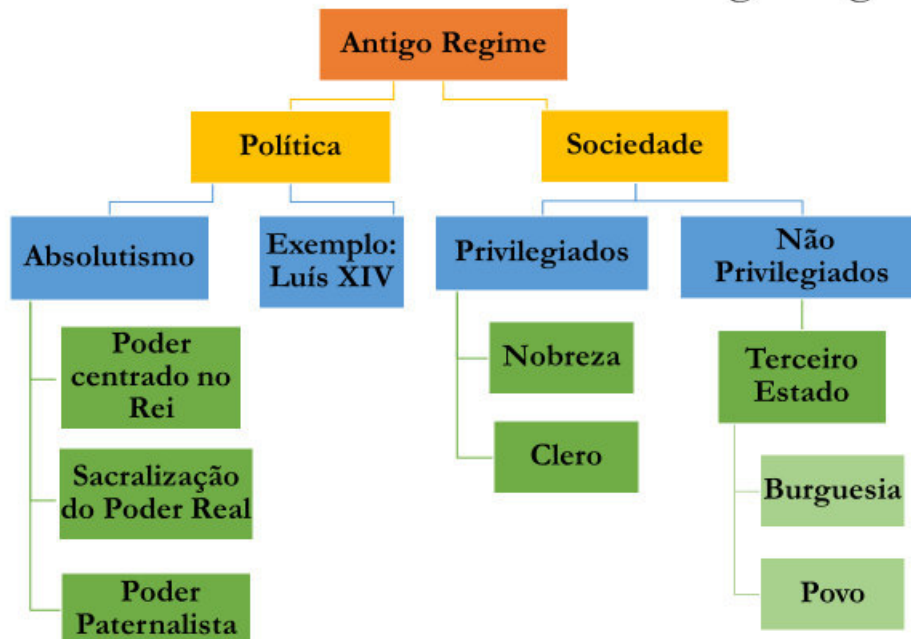


Família de Camponeses, Louis le Nain, 1640

Síntese: A Sociedade do Antigo Regime



Síntese: Sociedade e Política do Antigo Regime



Dúvidas



Hora do Kahoot: Regras



- Utilizar o Nome próprio e inicial do Apelido
- É Individual
- Fazer Pouco Barulho durante o Jogo
- Podem utilizar os telemóveis

Bom Jogo!

Anexo III - O Kahoot

O Kahoot

Neste Anexo serão colocados os *Kahoot* (*Print screen das perguntas e respostas*) utilizados durante as aulas de História lecionadas por mim durante IPPI e IPPII. No total em IPPI foram realizados dois *Kahoot* e em IPPII foram realizados quatro *Kahoot*, não será incluído o *Kahoot* de Natal que foi realizado num sentido lúdico apenas.

Apenas uma breve nota antes da descrição das perguntas, os *Kahoot* em IPPII fizeram parte da avaliação dos alunos, sendo um elemento da mesma, onde o total de perguntas corretamente respondidas por cada aluno seria convertido numa nota qualitativa tendo em consideração a tabela:

<u>Total de perguntas certas</u>	<u>Avaliação qualitativa</u>
8-9	Muito Bom
6-7	Bom
3-5	Suficiente
0-2	Insuficiente

1. Perguntas e Respostas dos Kahoot

1.1. IPPI

1.1.1. Egipto, Grécia e Roma: Economia, Sociedade e Política

No topo da sociedade egípcia estavam...



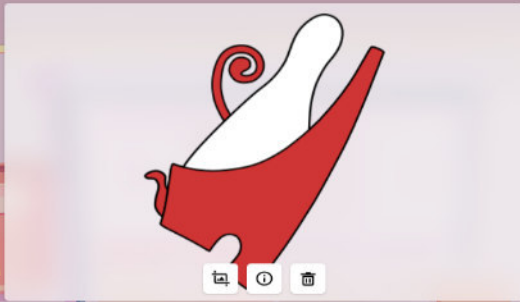
<input type="radio"/> Nobres	<input checked="" type="radio"/> Faraó
<input type="radio"/> Escravos	<input type="radio"/> Escribas

No Egipto os grupos privilegiados eram...



<input type="radio"/> os nobres, os altos funcionários, os sacerdotes	<input type="radio"/> o faraó, os altos funcionários, os artesãos e os sacerdotes
<input checked="" type="radio"/> os nobres, os altos funcionários, os sacerdotes e os escribas	<input type="radio"/> os nobres, os altos funcionários, os escravos e a família do faraó

O chicote, a barba e o ceptro não eram símbolos do faraó



Verdadeiro

Falso

As Pólis eram cidades-estado...



romanas isoladas mas que partilhavam a língua, a religião e os costumes

gregas isoladas mas que partilhavam a língua, a religião e o exército

gregas próximas e que partilhavam a língua, a religião e os costumes

gregas isoladas mas que partilhavam a língua, a religião e os costumes

Os cidadãos eram...



Homens livres com mais de 18 anos filhos de atenienses sem direito político

Homens livres com mais de 30 anos filhos de atenienses com direito político

Homens livres com mais de 20 anos filhos de pai ateniense com direitos

Homens livres com mais de 18 anos filhos de atenienses com direito político

O Helieu...




tinha o poder legislativo e preparava as leis que depois eram votadas

tinha o poder judicial e julgava os crimes de homicídio e contra a religião

tinha o poder judicial e julgava os crimes de desrespeito pela cidade

tinha o poder judicial e julgava todos os crimes

A economia romana era monetária, comercial, urbana e escravagista



Verdadeiro

Falso

O poder do Imperador era...



absoluto e com carácter divino

relativo e com carácter divino

absoluto e com carácter terreno

total e absoluto

Para a unidade do mundo romano contribuíram...



<input type="radio"/> O Direito e a rede de estradas	<input type="radio"/> O Direito, o latim, a rede de estradas e proximidade ao mar
<input checked="" type="radio"/> O Direito, o latim, a rede de estradas e o direito de cidadania	<input type="radio"/> O Direito, o latim, a administração e a agricultura

1.1.2. Egípcio, Grécia e Roma: Arte, Cultura, Religião e Quotidiano

Para além dos Deuses os egípcios veneravam....



<input type="radio"/> O Faraó e o Sol	<input checked="" type="radio"/> O Faraó e o Nilo
<input type="radio"/> O Faraó e a Duat.	<input type="radio"/> O Faraó e os Gatos

Os deuses egípcios assumiam forma humana. Por isso, a religião egípcia é...



<input type="radio"/> politeísta	<input type="radio"/> estranha
<input checked="" type="radio"/> antropomórfica	<input type="radio"/> humanizante

No teatro grego existiam dois géneros: a tragédia e a comédia



Verdadeiro Falso

O que representa a fonte?



A mumificação O julgamento de Osiris
A pesagem da pluma O tribunal de Osiris

Qual a ordem arquitetónica representada na imagem?




Dórica Compósita
Jónica Coríntia

Os Jogos Olímpicos são prova...



<input type="radio"/> do desportivismo do povo grego	<input type="radio"/> da religiosidade do povo ateniense
<input type="radio"/> da boa disposição do povo grego	<input checked="" type="radio"/> da religiosidade e da união do povo grego

Os Gregos deixaram-nos importantes contributos para a atualidade tais como:



<input type="radio"/> a democracia, a medicina, as estradas, a história e a literatura	<input type="radio"/> a democracia, o teatro, a medicina, os aquedutos e as estradas
<input checked="" type="radio"/> a democracia, o teatro, a medicina, a filosofia e os jogos olímpicos	<input type="radio"/> a democracia, o teatro, a arte, o latim e os jogos olímpicos

Os romanos praticavam o culto imperial, familiar e pan-helénico



<input type="radio"/> Verdadeiro	<input checked="" type="radio"/> Falso
----------------------------------	--

A arquitetura romana caracterizava-se pela sua...



▲ monumentalidade, durabilidade e carácter prático



◆ monumentalidade, beleza e carácter prático



● robustez, luminosidade e carácter utilitário



■ monumentalidade, durabilidade e limpeza



Planificação do espaço urbano de modo a adaptar a estrutura das cidades às necessidades e ao bem-estar das populações...



▲ é a definição de *pax romana*



◆ é a definição de romanização



● é a definição de urbanismo



■ é a definição de arquitetura romana



1.2.IPPH

1.2.1. Antigo Regime: Política e Sociedade

Na monarquia absoluta o poder do rei era...



<input type="radio"/> Sacralizado, absoluto e maternalista	<input type="radio"/> Sacralizado, repartido e paternalista
<input checked="" type="radio"/> Sacralizado, absoluto e paternalista	<input type="radio"/> Sacralizado, central e dependente

A quem é atribuída o lema característico do absolutismo "O Estado sou Eu"



<input type="radio"/> Luís XVII	<input checked="" type="radio"/> Luís XIV
<input type="radio"/> Luís XVI	<input type="radio"/> Luís XIII

a origem do poder do rei era...



<input type="radio"/> terrena	<input type="radio"/> civil
<input type="radio"/> laica	<input checked="" type="radio"/> divina

Na sociedade do Antigo Regime a mobilidade social era algo fácil de conseguir.



◆ Verdadeiro



▲ Falso



A vida na corte dos reis absolutistas era...



▲ a) Luxuosa, mas sem convívio entre o rei e a corte



◆ b) Luxuosa, com grandes atos cerimoniais quotidianos, bailes e caçadas



● c) Banal, com grandes atos cerimoniais quotidianos, bailes e caçadas



■ d) Fugaz, com grandes bailes e serões musicais



A sociedade do Antigo Regime era...



▲ Tripartida, sendo os privilegiados em maior número



◆ Tripartida, Igualitária e Estratificada



● Tripartida, Hierarquizada e Escalonada



■ Tripartida, Hierarquizada e Estratificada



Os Monges pertenciam ao...



baixo clero, desempenhavam funções religiosas e oriundos do terceiro estado



alto clero, desempenhavam funções religiosas e oriundos do terceiro estado



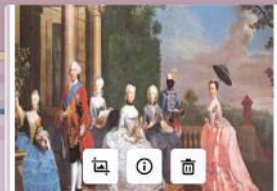
pertenciam ao baixo clero e desempenhavam funções religiosas e políticas



pertenciam ao alto clero, desempenhavam funções administrativas e de ensino



A Nobreza...



pertencia ao primeiro estado, dividindo-se em toga e de sangue



pertencia ao segundo estado, dividindo-se em toga e de sangue



pertencia ao segundo estado, dividindo-se de espada e campestre



pertencia ao segundo estado e tinham todos as mesmas funções e prestígio



O Terceiro Estado era um grupo muito homogêneo



Verdadeiro



Falso



1.2.2. Antigo Regime: O caso português

O representante máximo do absolutismo régio em Portugal foi...



▲ D. Pedro II

◆ D. João IV

● D. Pedro I

■ D. João V

D. João V nunca convocou as Cortes.



◆ Verdadeiro

▲ Falso

Como forma de enaltecimento a sua imagem, o Rei D. João V mandou edificar...



▲ Palácio de Versalhes

◆ O Palácio da Ajuda

● O Palácio-Convento de Mafra

■ O Palácio de Negrais

No final do século XVII, para combater a crise económica foram introduzidas em Portugal medidas mercantilistas pelo...



- Conde de Andeiro
- Conde de Barcelos
- Conde de Vimeiro
- Conde da Ericeira

Em Portugal, as leis Pragmáticas incentivavam a importação de produtos de luxo.



- Verdadeiro
- Falso

No reinado de D. João V a burguesia portuguesa era empreendedora e tinha primazia no comércio ultramarino.



- Verdadeiro
- Falso

O abandono do mercantilismo em Portugal deveu-se...



▲ ao ouro do Brasil e ao Tratado de Wellington

◆ ao bronze do Brasil e ao Tratado de Methuen

● ao ouro de Angola e ao Tratado de Versalhes

■ ao ouro do Brasil e ao Tratado de Methuen

O Tratado de Methuen foi assinado entre...



▲ Portugal e Espanha

◆ Portugal e França

● Portugal e Inglaterra

■ Portugal e Holanda

Podemos concluir que o Antigo Regime se caracteriza...



▲ pelo liberalismo, por uma sociedade de ordens e pelo protecionismo


◆ pelo absolutismo, por uma sociedade igualitária e pelo mercantilismo

● pelo absolutismo, por uma sociedade de ordens e pelo mercantilismo

■ pelo absolutismo, por uma sociedade de ordens e pelo comunismo

1.2.3. O Barroco


O Barroco surgiu em...



Veneza Paris

Roma Lisboa


Os reis utilizavam a arte barroca para...



Sua diversão Impressionar as rainhas.

Gastar o dinheiro dos súbditos. Suscitar a admiração dos seus súbditos.

A Igreja Católica usava a arte barroca para aproximar os fiéis.



Verdadeiro Falso

A Pintura Barroca caracterizava-se...



- por cores suaves e pelo contraste luz e sombra
- pela rigidez e extensão do espaço
- pelo realismo e monotonia
- por cores fortes e movimento

Os edifícios barrocos possuíam uma decoração...



- Muito simples, sem adornos.
- Pouco requintada, com alguns elementos naturalistas.
- Opulenta e ricamente decorada.
- Composta apenas por elementos ligados à religião.

A Escultura Barroca caracterizava-se pela sua frontalidade e rigidez



- Verdadeiro
- Falso

Na Pintura Barroca destacaram-se...



Rubens, Caravaggio, Vermeer



Rubens, Monet, Vermeer



Van Gogh, Caravaggio, Vermeer



Rubens, Caravaggio, Donatello



Quanto mais exuberante era o vestuário mais baixa era a posição social de quem o exibia.



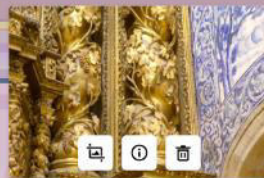
Verdadeiro



Falso



A grande originalidade do barroco português prende-se com as artes decorativas, mais concretamente com o uso...



de ferro e do vidro



de talha dourada e do azulejo



de talha dourada e da madeira



de talha dourada e do ouro



1.2.4. O Reinado de D. José e o Marquês de Pombal

Por que motivo Portugal enfrentou uma crise económica no início do reinado de D. José I?



Grande qualidade das manufaturas portuguesas

Aumento das receitas do comércio do açúcar e tabaco

Aumento das exportações e diminuição das importações

Diminuição das Remessas de Ouro do Brasil em Portugal

Para combater a crise, o Marquês de Pombal adotou práticas mercantilistas, tais como o fomento comercial e manufatureiro



Verdadeiro

Falso

Que medidas políticas tomou o Marquês de Pombal para fortalecer o poder do Estado?




O Erário Régio, a Real Mesa Censória e a Intendência-Geral dos Bombeiros

O Erário Régio, a Real Mesa Censória, a Intendência-Geral da Polícia

O Erário Real, a Real Mesa Censória e a Companhia de Jesus

O Erário Régio, a Academia do Povo e a Real Junta do Comércio

O Erário Régio era responsável pela vigilância dos livros e publicações.



Verdadeiro Falso

O que aconteceu a 1 de novembro de 1755?



Um movimento de revolta em Lisboa
 A tentativa de assassinato de D. José I
 O Terramoto de Lisboa
 A Restauração da Independência

Na nova cidade pombalina, as ruas estreitas deram lugar a...



ruas largas e curvilíneas, paralelas umas às outras.
 pequenas praças e avenidas
 ruas largas e curvilíneas, perpendiculares umas às outras.
 ruas largas e retílineas, perpendiculares umas às outras.

Relativamente as medidas sociais aplicadas pelo Marquês de Pombal podemos destacar...



▲ Aumento dos privilégios das ordens privilegiadas e despromoção da burguesia



◆ A promoção da burguesia e do clero



● A submissão das ordens privilegiadas e a promoção da burguesia



■ A submissão da burguesia e aumento dos privilégios da nobreza



A tentativa de assassinato de D. José I serviu de pretexto para a...



▲ condenação à morte dos Bragança e expulsar os Jesuítas de Portugal



◆ condenação à morte dos Távora e expulsar os Jesuítas de Portugal



● condenação à morte dos Távora e atrair os Jesuítas para Portugal



■ condenação à morte dos Silva e expulsar os Jesuítas de Portugal



A ação do Marquês de Pombal contribuiu para a laicização do ensino em Portugal.



◆ Verdadeiro



▲ Falso



Anexo IV – Um Exemplo de Questão-Aula: A Sopa de Letras

QUESTÃO-AULA

Nome: _____ N.º: _____ Turma: _____

Avaliação: _____ Prof.: _____ Mest. : _____ E.Educação: _____

1. Procura na sopa de letras e preenche os espaços em branco.

E	R	A	R	I	O	M	R	E	G	I	O	O	A
R	C	W	Z	O	U	R	O	D	T	O	E	X	G
A	M	A	T	E	R	R	A	M	O	T	O	N	R
G	N	T	M	W	R	N	F	O	V	K	E	R	I
M	K	A	D	P	B	X	Q	I	I	I	M	E	C
A	L	V	Q	C	O	F	B	D	B	E	A	F	U
T	R	O	V	E	B	N	A	S	K	Q	G	O	L
I	W	R	O	B	E	A	E	V	M	I	N	R	T
C	W	A	R	Z	E	V	R	S	Q	X	Â	M	U
A	T	S	F	H	Q	P	A	R	E	Q	N	A	R
S	O	F	L	X	P	U	Q	C	O	S	I	D	A
H	G	N	H	G	W	A	T	Y	N	C	M	O	Y
M	J	E	S	U	I	T	A	S	S	G	O	R	K
F	B	U	R	G	U	E	S	I	A	I	S	M	O

1. Estilo artístico que se desenvolveu na Europa entre os séculos XVII e XVIII. _____
2. Cognome atribuído ao rei D. José I. _____
3. Catástrofe natural ocorrida no dia 1 de novembro de 1755.

4. Grupo social favorecido pelo Marquês de Pombal. _____
5. A 13 de janeiro de 1759, vários elementos desta família foram executados num descampado perto da Torre de Belém. _____
6. Foram expulsos de Portugal pelo Marquês de Pombal _____
7. Criado pelo Marquês de Pombal era o órgão que verificava aplicação e cobrança dos impostos _____

Soluções e Critérios de Avaliação

Critérios de Correção

Total de questões: 7

Total de pontos: 14 pontos

Cada espaço em branco preenchido corretamente 1 ponto. Cada palavra identificada na sopa de letras corretamente 1 ponto. Erros ortográficos desconta 0,5

Escala: Muito Bom (14-12); Bom (11,5 - 7); Suficiente (6,5 até 3); Insuficiente (2,5 -0)

Soluções

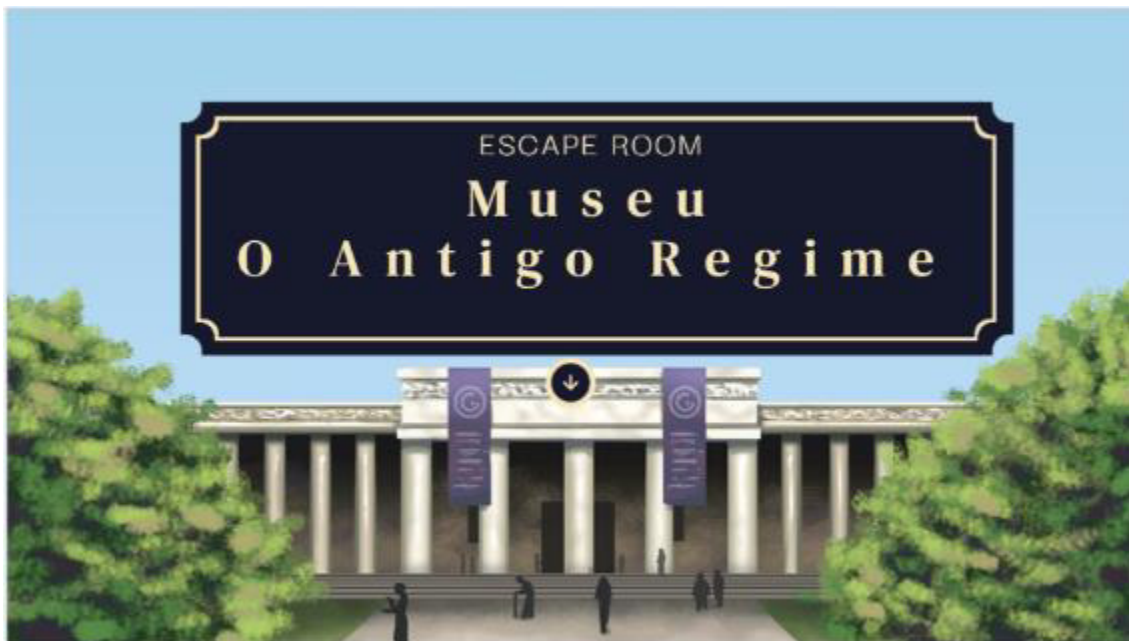
E	R	A	R	I	O	M	R	E	G	I	O	O	A
R	C	W	Z	O	U	R	O	D	T	O	E	X	G
A	M	A	T	E	R	R	A	M	O	T	O	N	R
G	N	T	M	W	R	N	F	O	V	K	E	R	I
M	K	A	D	P	B	X	Q	I	I	I	M	E	C
A	L	V	Q	C	O	F	B	D	B	E	A	F	U
T	R	O	V	E	B	N	A	S	K	Q	G	O	L
I	W	R	O	B	E	A	E	V	M	I	N	R	T
C	W	A	R	Z	E	V	R	S	Q	X	Â	M	U
A	T	S	F	H	Q	P	A	R	E	Q	N	A	R
S	O	F	L	X	P	U	Q	C	O	S	I	D	A
H	G	N	H	G	W	A	T	Y	N	C	M	O	Y
M	J	E	S	U	I	T	A	S	S	G	O	R	K
F	B	U	R	G	U	E	S	I	A	I	S	M	O

1. Barroco
2. Reformador
3. Terramoto
4. Burguesia
5. Távoras
6. Jesuítas
7. Erário Régio

Anexo V - *Escape Room*

Escape Room – Museu: O Antigo Regime

A *Escape Room* era composta por 3 salas com 5 perguntas cada uma, perfazendo um total de 15 perguntas no jogo. Em seguida coloco os *prints screens* da *Escape Room* criada por mim e realizada pelos alunos, intitulada “*Escape Room – Museu: O Antigo Regime*”.



Após terminar a matéria do Antigo Regime, fomos convidados para ir até ao museu pelo Diretor para fazer uma visita.
- No final da visita vão ter uma surpresa! - disse o Diretor.
Em seguida entramos no museu para iniciar a nossa visita, estava tudo a correr bem, até que...
- Mas que barulho foi este!





Oh, não!

Ficamos fechados dentro do museu! Para onde foram todas as obras de arte?

Para resolver o mistério e conseguir sair só há uma maneira! Tens de resolver os desafios em cada sala utilizando os conhecimentos que aprendeste sobre o Antigo Regime. Tens coragem para começar?



1/5

SALA 1

EXIT

Questão 1

O Regime Político do Antigo Regime era...

a Democracia o Absolutismo o Comunismo







1/5

SALA 2

EXIT

Questão 1



Que palácio foi mandado construir por Luis XIV ?

Palácio-Covento de Mafra

Versalhes



2/5

SALA 2

EXIT

Questão 2

A Nobreza de Sangue herdava este estatuto dos antepassados, já a Nobreza de Toga era constituída por membros da burguesia que ascendiam através do favor régio, por casamento ou pela compra de cargos. Esta afirmação é...

Falsa

Verdadeira



3/5

SALA 2

EXIT

Questão 3



Sistema de produção, difundido na Europa nos séculos XVI a XVIII, em que o fabrico era sobretudo manual. Esta é a definição de...

Manufatura Maquinofatura



▶ [SETIM07_00001_000001.d3g...](#)

4/5

SALA 2

EXIT

Questão 4

Completa o espaço em branco: Ao proteger a produção nacional, o mercantilismo ...? ... a intervenção do Estado na economia.

Recusava Defendia



▶ [SETIM07_00001_000001.d3g...](#)



2/5

SALA PRINCIPAL


Questão 2

Completa os espaços em branco
 ----- foi o representante máximo
 do absolutismo em Portugal. -----
 convocou cortes. Como forma de
 exaltação da sua imagem mandou
 construir grandes obras
 como -----

D. João V; Nunca; Palácio-
 Convento de Mafra

D. Pedro II; Nunca; Palácio-
 Convento do Carmo

D. João V; Sempre; Palácio-
 Convento de Mafra



3/5

SALA PRINCIPAL

Questão 3

O abandono do
 mercantilismo em
 Portugal deveu-se...

ao ouro do Brasil e ao
 Tratado de Wellington

ao bronze do Brasil e ao
 Tratado de Methuen

ao ouro do Brasil e ao
 Tratado de Methuen



4/5

MAIN ROOM

Questão 4



A grande originalidade do barroco português prende-se com as artes decorativas, mais concretamente com o uso...

de talha dourada e do ouro

de talha dourada e do azulejo

de talha dourada e de madeira exótica

5/5

SALA PRINCIPAL

Questão 5



O Antigo Regime caracterizava-se pelo...

liberalismo, mercantilismo, sociedade de ordens e arte sacra

absolutismo, mercantilismo, sociedade de ordens e arte barroca

absolutismo, protecionismo, sociedade igualitária e arte barroca

5/5

SALA PRINCIPAL



EXIT

**Chegamos
ao final da
sala!**

CONTINUAR →

©2021, crowd-charts.com

Detailed description: This is a game interface for a museum tour. At the top left, it shows '5/5' indicating the final slide. A yellow box at the top center contains the text 'SALA PRINCIPAL'. In the top right corner, there is a green 'EXIT' button with a white arrow. The main area features a framed portrait of a man with a powdered wig, wearing a blue coat and a red sash, holding a sword. To the right of the portrait, the text 'Chegamos ao final da sala!' is displayed in a large, bold, yellow font. Below this text is a dark button with the word 'CONTINUAR' and a right-pointing arrow. At the bottom left, there is a small white box with a play icon and the text '©2021, crowd-charts.com'.

Parabéns!

Start Over? ↻

*Conseguiste encontrar as obras de arte e
sair do museu!*

Mas a tarefa ainda não acabou!

Falta a surpresa do Diretor: o Kahoot!

*Para começar insere o PIN de jogo:
07014034 e não te esqueças de colocar o
teu nome verdadeiro!*



©2021, Arworks display SL

Detailed description: This is a congratulatory screen for a game. The background shows a classical building with columns and two purple banners hanging from the top, with fireworks exploding in the dark sky. A large yellow text box in the center contains the following text: 'Parabéns!', 'Conseguiste encontrar as obras de arte e sair do museu!', 'Mas a tarefa ainda não acabou!', 'Falta a surpresa do Diretor: o Kahoot!', and 'Para começar insere o PIN de jogo: 07014034 e não te esqueças de colocar o teu nome verdadeiro!'. In the top right corner, there is a 'Start Over?' button with a circular arrow icon. At the bottom left, there is a small white box with a play icon and the text '©2021, Arworks display SL'.





**Resposta
incorreta!
Volta a
tentar!**



Anexo VI – Bingo da História

O Bingo da História

Neste ponto serão colocados os materiais utilizados para a Atividade Bingo da História, nomeadamente as perguntas, as respostas, as cartelas, e o Certificado de Participação.

Perguntas e Respostas do Bingo

1. Que dinastia teve início com D. João I?
R: Avis
2. Que navegador conseguiu dobrar o Cabo Bojador?
R: Gil Eanes
3. Quem conseguiu ultrapassar o Cabo das Tormentas?
R: Bartolomeu Dias
4. Quem descobriu o caminho marítimo para a Índia em 1498?
R: Vasco da Gama
5. Que navegador chegou ao Brasil em 1500?
R: Pedro Álvares Cabral
6. Qual era o nome do tratado assinado entre Portugal e Castela em 1494?
R: Tratado de Tordesilhas
7. Expressão latina que significa “mar fechado”. É o princípio segundo o qual a navegação e exploração de determinadas áreas marítimas passam a ser exclusivo de um estado, neste caso de dois (Portugal e Castela).
R: *Mare Clausum*
8. Que escritor português escreveu a obra *Os Lusíadas*?
R: Luís Vaz de Camões

9. Quem pintou a Mona Lisa?

R: Leonardo Da Vinci

10. Que estilo artístico tipicamente português está representado na imagem:



R: Manuelino

11. Quem afixou as 95 teses contra as Indulgências?

R: Martinho Lutero

12. Quem fundou a Igreja Anglicana?

R: Henrique VIII

13. Qual era o nome do tribunal eclesiástico criado para julgar os inimigos da fé católica?

R: Inquisição

14. Nome dado aos Judeus que se convertiam ao Cristianismo.

R: Cristão-novo

15. Princípio a partir do qual todos os países têm direito à livre navegação e exploração dos mares.

R: *Mare Liberum*

16. Rota comercial desenvolvida a partir do século XVI, no Atlântico, entre a Europa, a África e a América.

R: Comércio Triangular

17. Que Rei português desapareceu na Batalha de Alcácer Quibir sem deixar descendência?

R: D. Sebastião

18. Em que dia foi proclamada a Restauração da Independência?
R: 1 de dezembro de 1640
19. Período da História Europeia, entre os séculos XVI e XVIII, que se caracterizou pelo absolutismo régio, uma sociedade de ordens, pelo mercantilismo, pela arte e mentalidade barrocas.
R: Antigo Regime
20. Quem foi o representante máximo do absolutismo?
R: Luís XIV
21. Nobreza que era constituída por membros da burguesia que ascendiam através do favor régio, por casamento ou da compra de cargos
R: Nobreza de Toga
22. Nobreza que vivia na corte junto do Rei gozando de um enorme prestígio
R: Nobreza cortesã
23. Sistema de produção, difundido na Europa nos séculos XVI a XVIII, em que o fabrico era sobretudo manual e existia divisão do trabalho.
R: Manufatura
24. Teoria económica que defendia a intervenção do Estado na economia e que afirmava que a riqueza deste dependia da acumulação de metais preciosos (ouro e prata).
R: Mercantilismo
25. Que estilo artístico está representado nesta escultura de Bernini:



Barroco

26. Quem foi o representante máximo do absolutismo em Portugal?

R: D. João V

27. Que grande edifício mandou construir o Rei D. João V como forma de enaltecer a sua imagem?

R: O Palácio-convento de Mafra

28. Que metal precioso foi descoberto no Brasil no final do século XVII?

R: Ouro

29. Tratado assinado entre Portugal e Inglaterra em 1703 que estipulava a entrada dos lanifícios ingleses no mercado português e a exportação de vinho português em condições vantajosas para Inglaterra.

R: Tratado de Methuen

30. Que Rei português foi considerado um déspota iluminado?

R: D. José I

31. Órgão criado pelo Marquês de Pombal para controlar as receitas do Estado, vigiando as finanças e cobrando impostos

R: Erário Régio

32. O que aconteceu a 1 de novembro de 1755?

R: O Terramoto de Lisboa

33. Como se chamava a família nobre acusada de cometer o atentado contra D. José I?
R: Távoras
34. Quem foi expulso de Portugal após ser acusado do atentado contra D. José I?
R: Os Jesuítas
35. Corrente filosófica que se desenvolveu na Europa no século XVIII que defendia os valores da liberdade e igualdade, da valorização da razão e do progresso da ciência como meios para atingir a felicidade.
R: Iluminismo
36. Que pensador iluminista formulou a Dúvida Metódica?
R: Descartes
37. O que criaram Diderot e D´Alembert?
R: Enciclopédia
38. Quem foi o pensador iluminista que defendia a separação dos poderes políticos?
R: Montesquieu
39. Quem foi o pensador iluminista que defendia a soberania popular e o contrato social?
R: Rousseau
40. Quem foi o pensador iluminista que defendia a liberdade, a tolerância e a igualdade entre os Homens?
R: Voltaire

Cartelas de Jogo

O Bingo da História – Cartela Amarela

 Vasco da Gama		 Luís XIV	
Antigo Regime	 Montesquieu		 Tratado de Tordesilhas
 Manufatura		 Jesuítas	Cristão-Novo

O Bingo da História – Cartela Castanha

Manuelino		 Luís Vaz de Camões	
	 Jesuítas	Iluminismo	 Descartes
 Nobreza Cortesã		 Henrique VIII	 Tratado de Tordesilhas

O Bingo da História – Cartela Cinzenta

 Bartolomeu Dias		 Palácio-convento de Mafra	 Martinho Lutero
	Mercantilismo	 Rota Triangular	Mare Clausum
 Terramoto de Lisboa		 Descartes	






O Bingo da História – Cartela Azul Claro

 Luís Vaz de Camões		 Ouro	
 D. Sebastião	Cristão-Novo	Antigo Regime	 Manufatura
 Távoras		 Rousseau	

O Bingo da História – Cartela Verde

<p>Avis</p>	 <p>Pedro Álvares Cabral</p>	 <p>Henrique VIII</p>	
	 <p>D. João V</p>	<p>Barroco</p>	<p><i>Mare Liberum</i></p>
 <p>Erário Régio</p>		 <p>Voltaire</p>	








O Bingo da História – Cartela Vermelha

 <p>Luís XIV</p>		<p>Avis</p>	 <p>Terramoto de Lisboa</p>
	<p><i>Mare Liberum</i></p>	 <p>Nobreza Cortesã</p>	<p>Iluminismo</p>
 <p>Rota Triangular</p>		 <p>Rousseau</p>	







O Bingo da História – Cartela Azul Escuro

 D. João V		 Bartolomeu Dias	
1 de dezembro de 1640	 Enciclopédia	 Nobreza de Toga	Inquisição
 Tratado de Methuen		 Távoras	

O Bingo da História – Cartela Roxa

<i>Mare Clausum</i>		 Vasco da Gama	
 Gil Eanes	 Leonardo Da Vinci		 D. José I
 Palácio-convento de Mafra		 Voltaire	 Erário Régio

O Bingo da História – Cartela Rosa

	Gil Eanes			D. Sebastião
		D. José I	Manuelino	 Tratado de Methuen
	Nobreza de Toga	Inquisição		Montesquieu

O Bingo da História – Cartela Laranja

	Pedro Álvares Cabral			Martinho Lutero		Ouro
		Leonardo Da Vinci	Mercantilismo	Barroco		
1 de dezembro de 1640				Enciclopédia		

Bingo da História

Este prémio é concedido a

Pela sua participação na atividade “Bingo da História” decorrida no dia 20 de dezembro de 2022, na Escola Secundária Quinta do Marquês, no âmbito da disciplina de História do 8º ano.

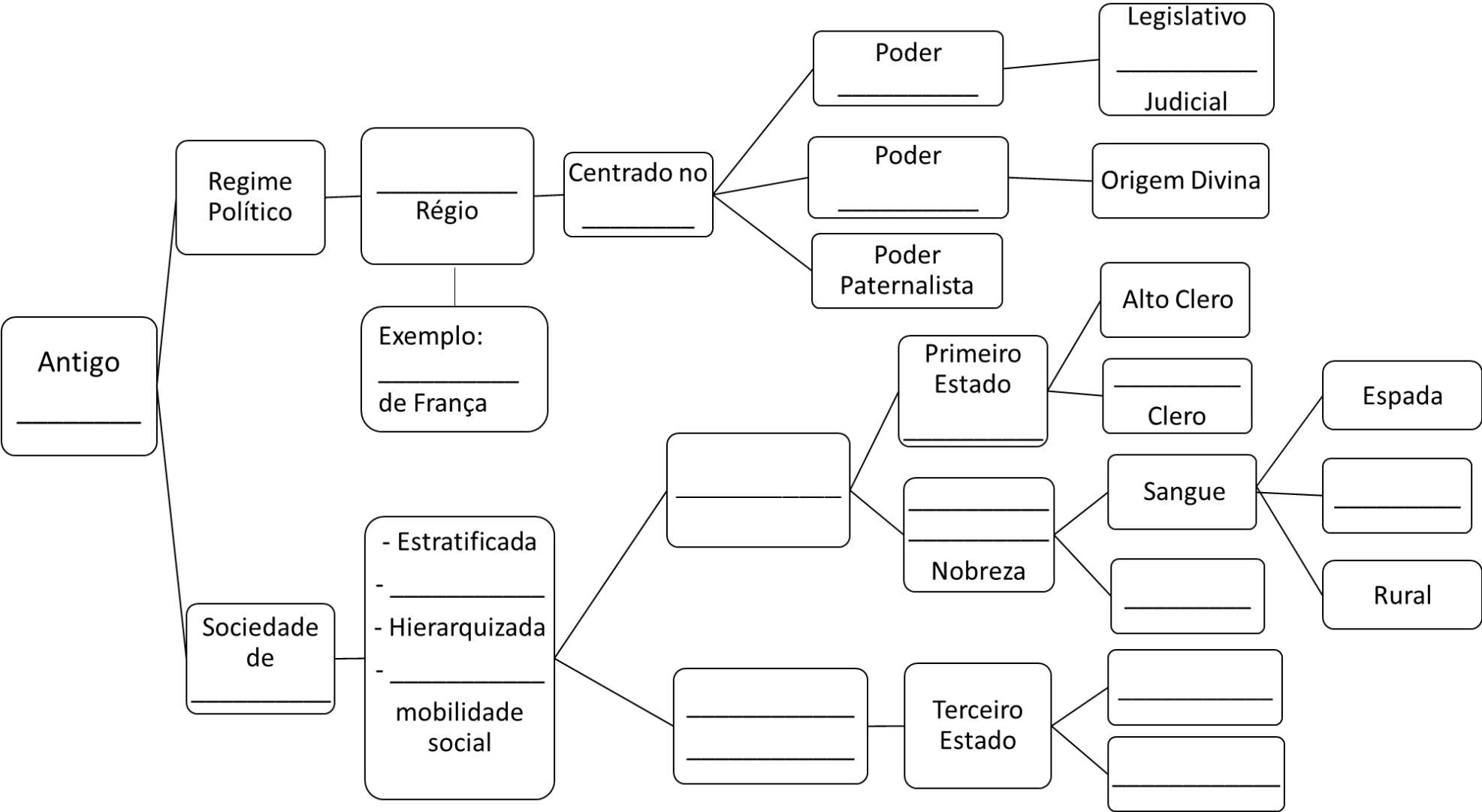
As Professoras,

Oeiras, 20 de dezembro de 2022

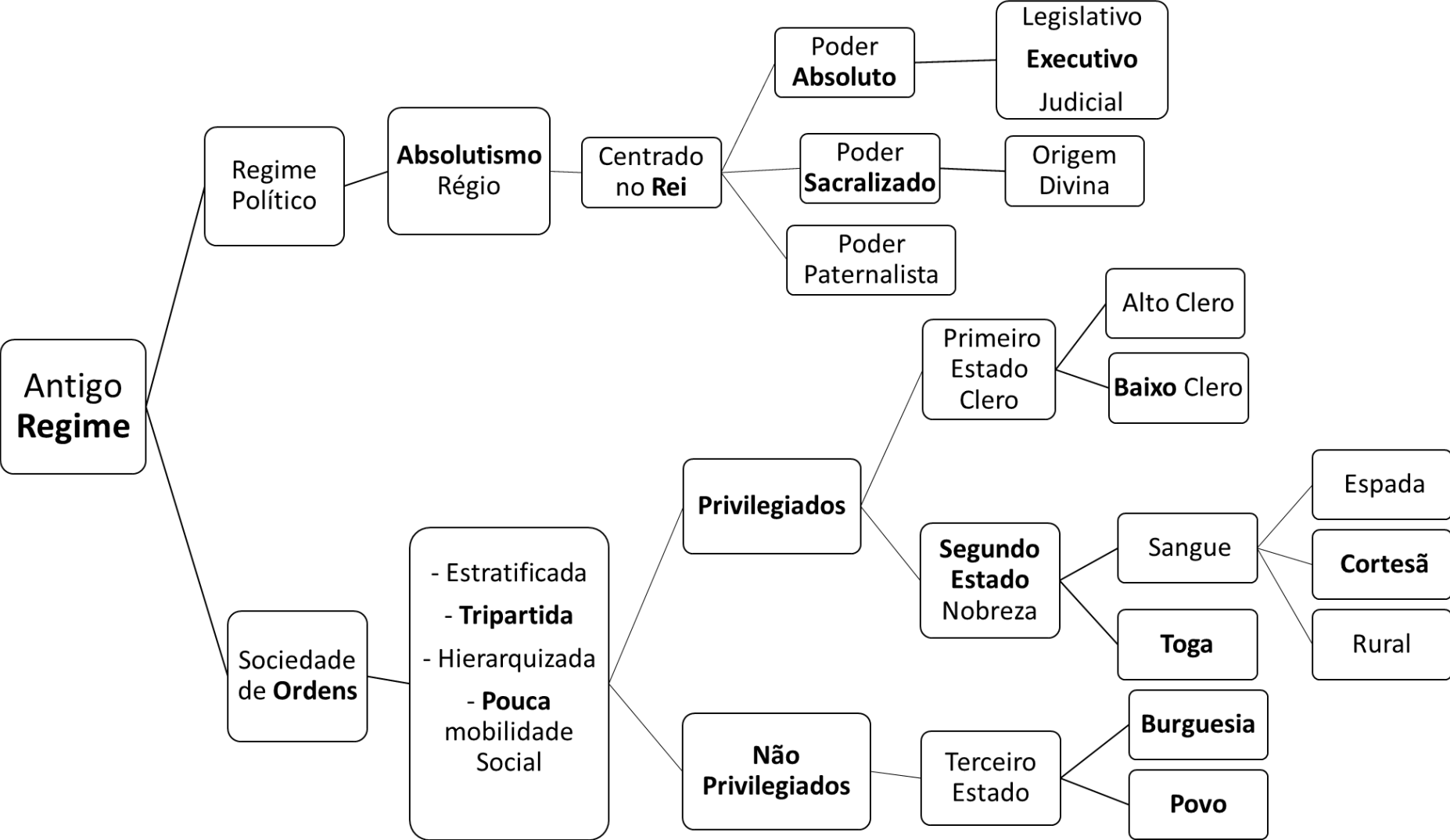


Anexo VII- Esquema para preencher Antigo Regime

Esquema por preencher

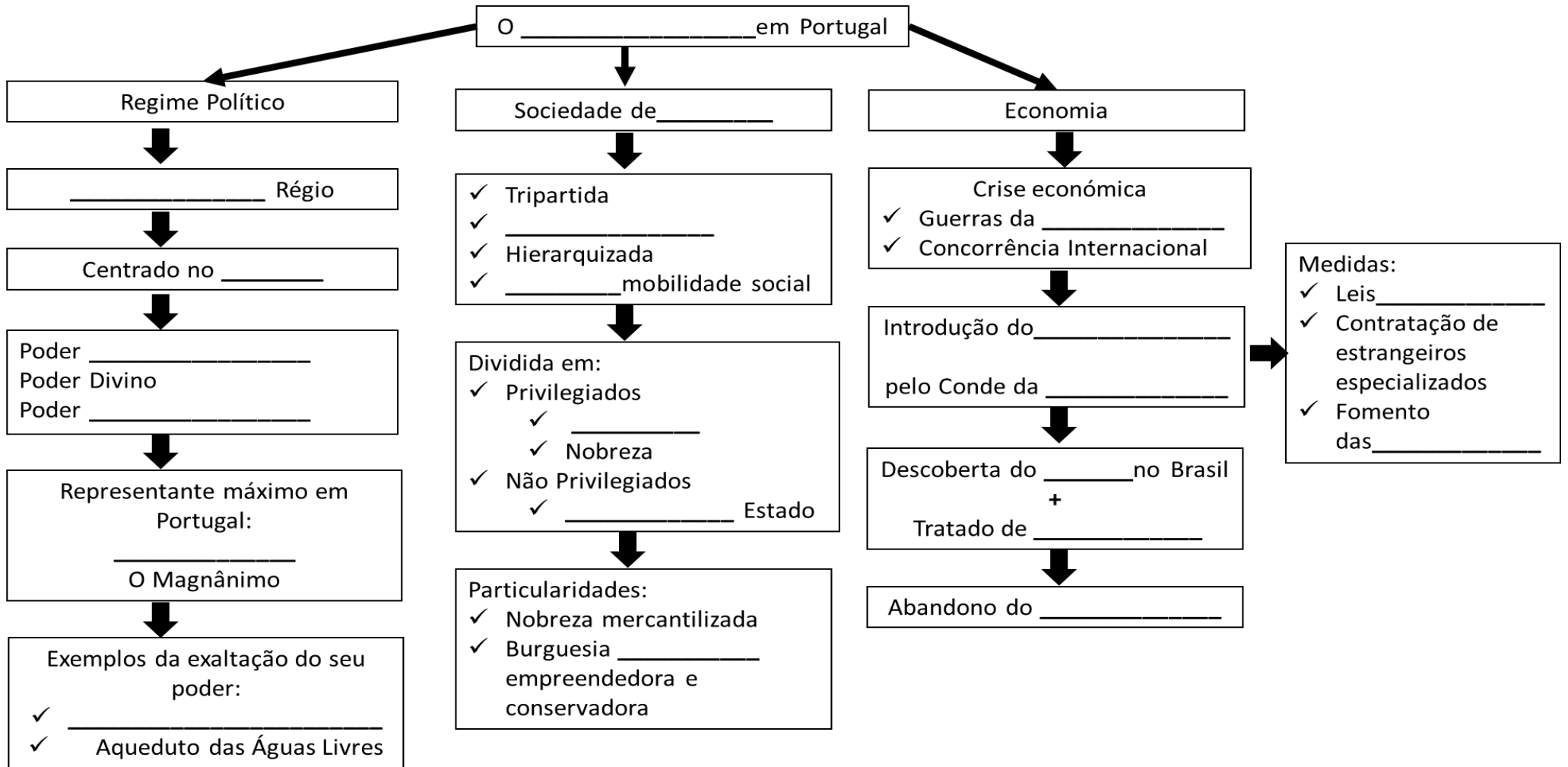


Esquema com as soluções

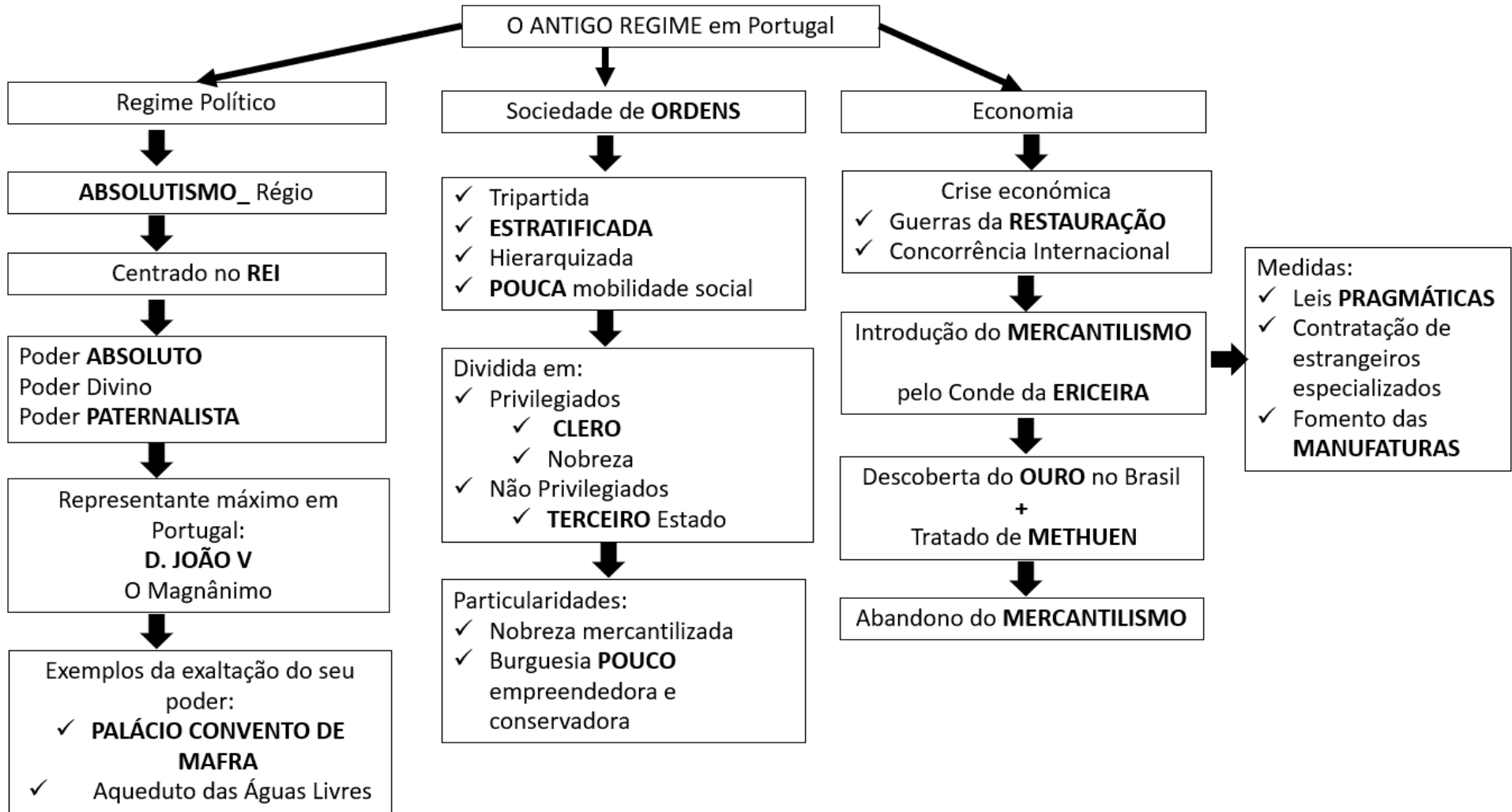


Anexo VIII – Esquema para preencher Antigo Regime em Portugal

Esquema para preencher



Esquema com as Soluções



Anexo IX – Questionário sobre os jogos aplicado aos alunos

Questionário

No âmbito da realização do relatório de estágio para o Mestrado em Ensino em História no 3º ciclo e Secundário, venho por este meio solicitar a vossa colaboração na resposta a um questionário sobre os jogos utilizados durante as nossas aulas. O questionário será completamente anónimo, confidencial e os dados utilizados apenas para fins académicos. Nas respostas de escolha múltipla assinala com uma cruz as respostas que pretendes dar.

I. Dados Gerais

Idade: ____

Género: F __ M __

1. Gostas de Jogar?

Sim ____

Não ____

1.1. Se sim dá um exemplo de jogos que gostes de jogar:

II. Quanto aos jogos jogados em sala de aula (Kahoot, Escape Room e o Bingo)

1. Kahoot

1.1. Diverti-me a realizar o Kahoot?



Não me diverti nada



Diverti-me pouco



Foi indiferente



Diverti-me



Diverti-me muito

1.2. Senti-me motivado para participar no Kahoot?



Nada Motivado



Pouco Motivado



Foi Indiferente




Motivado



Muito Motivado

1.3. As regras de funcionamento do *Kahoot* foram claras?

				
Discordo totalmente	Discordo	É Indiferente	Concordo	Concordo totalmente
___	___	___	___	___

1.4. O *Kahoot* ajudou-me a consolidar as aprendizagens?

Sim ___

Não ___

Não tenho opinião ___

1.5. Senti dificuldade em realizar os Kahoots?

Sim ___

Não ___

1.5.1. Se sim quais?

1.6. Considero o Kahoot uma boa motivação para aprender?

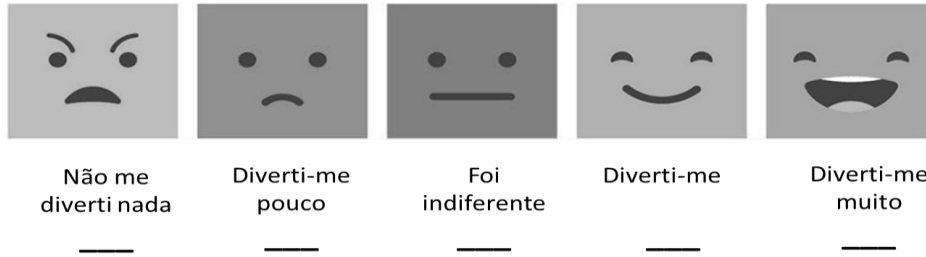
				
Discordo totalmente	Discordo	É Indiferente	Concordo	Concordo totalmente
___	___	___	___	___

1.7. No geral que classificação atribuis aos Kahoot realizados em sala de aula?

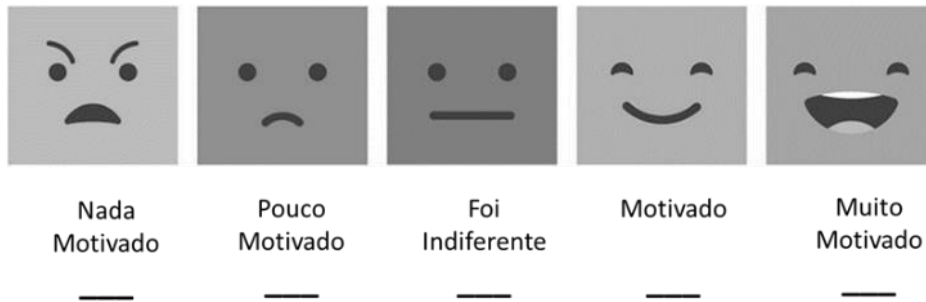
Insuficiente ___ Suficiente ___ Bom ___ Muito Bom ___ Excelente ___

2. Escape Room

2.1. Diverti-me a realizar a *Escape Room*?



2.2. Senti-me motivado a participar na *Escape Room*?



2.3. A *Escape Room* ajudou-me a consolidar as aprendizagens?

Sim ___

Não ___

Não tenho opinião ___

2.4. No geral que classificação atribuis à *Escape Room* realizada em sala de aula?






Insuficiente ___ Suficiente ___ Bom ___ Muito Bom ___ Excelente ___

3. Bingo


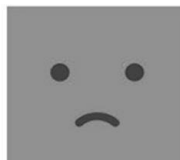



3.1. Diverti-me a realizar o Bingo?



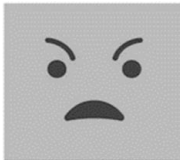

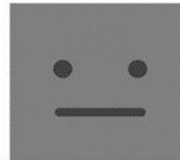

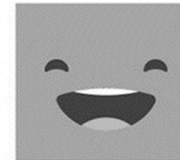
3.2. Senti-me motivado a participar no Bingo?

				
Nada Motivado	Pouco Motivado	Foi Indiferente	Motivado	Muito Motivado
—	—	—	—	—

3.3. As regras de funcionamento do Bingo foram claras?

				
Discordo totalmente	Discordo	É Indiferente	Concordo	Concordo totalmente
—	—	—	—	—

3.4. Senti-me motivado a trabalhar em equipa?

				
Nada Motivado	Pouco Motivado	Foi Indiferente	Motivado	Muito Motivado
—	—	—	—	—

3.5. O Bingo ajudou-me a consolidar as aprendizagens?

Sim ___
Não ___
Não tenho opinião ___

3.6. Senti dificuldade em realizar o Bingo?

Sim ___
Não ___

3.6.1. Se sim quais?

3.7. No geral que classificação atribuis ao Bingo realizado em sala de aula?






Insuficiente ___ Suficiente ___ Bom ___ Muito Bom ___ Excelente ___

4. No Geral

4.1. Qual (ais) dos Jogos gostaste mais de jogar durante as aulas?

- a) Kahoot__
- b) Quiz ___
- c) Sopa de Letras__
- d) Palavras cruzadas__
- e) *Escape Room*__
- f) Bingo__
- g) Todos de igual forma__
- h) Nenhum__

4.2. O uso de jogos contribuiu para a minha aprendizagem na disciplina de História?

				
Discordo totalmente	Discordo	É Indiferente	Concordo	Concordo totalmente
___	___	___	___	___

4.3. Considero que desenvolvi competências na disciplina de História através da aprendizagem pelos jogos?

				
Discordo totalmente	Discordo	É Indiferente	Concordo	Concordo totalmente
___	___	___	___	___

4.4. Gostarias que os jogos fossem mais utilizados nas aulas como recursos de aprendizagem?

Sim ____

Não ____

Não tenho opinião ____

4.5. Sugestões de outros jogos que gostasses de ver aplicados em sala de aula:

Obrigado por responderes 😊

