



## Projeto das Turmas Golfinhos do Atlântico e Suricatas

Tutoras/Orientadoras do Projeto: Katarina Rodrigues e Nanci Botelho

**Tema:** A importância do jogo e do lúdico no desenvolvimento das crianças e jovens, Gamificação na Educação.

*“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”*

Carlos Drumond de Andrade; 2015

O projeto para o quinto e sexto ano (2020-2022) no colégio do Castanheiro diz respeito à aplicação e utilização de um sistema envolvente e motivador: a Gamificação na Educação.

Esta metodologia será utilizada na forma de gamificação estrutural, ou seja, utilizando mecanismos e jogo a conteúdos já existentes (*study motivation*) e através de do recurso à gamificação de conteúdo. Esta última sendo mais dinâmica, pois o próprio conteúdo é mais dinâmico.

A utilização da gamificação na educação oferece inúmeras vantagens no processo de ensino e aprendizagem, principalmente no que se refere à superação do desinteresse, pois o aluno é dono da sua ação, contribuindo para uma maior interação social e maior participação dos alunos; promovendo aulas mais dinâmicas; desenvolvendo a criatividade, autonomia e colaboração; promovendo o diálogo, tornando os alunos mais curiosos e motivados com uma maior capacidade de absorção e retenção dos conteúdos, estimulando a resolução de problemas e a aprendizagem de forma lúdica, melhorando os resultados, desempenho acadêmico e o desenvolvimento de competências socioemocionais. Com a aplicação desta metodologia, o aluno assimila que a aprendizagem obriga a esforço para atingir objetivos.

Pretende-se que este conceito tenha como recurso quer o jogo físico como o jogo digital. Apontamos como nosso objetivo, num mundo que, neste momento, pauta por incertezas e restrições, criar um espaço de aprendizagens mais significativo, tendo uma aventura como fio condutor que permite manter o foco na aprendizagem, promovendo, sempre, o reforço positivo, mantendo uma metodologia de trabalho em interdisciplinaridade, tornando o currículo num sistema complexo e interativo.

*“O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.”*

Rolim, Guerra & Tassigny, 2008:177



Ao longo do Ciclo, serão dinamizadas atividades e desenvolvidos projetos sempre com esta metodologia em mente, reforçando a importância do jogo e do lúdico.

Dadas as diferentes características das duas turmas, identificadas pelos animais que escolheram como elemento identificador, optou-se por trabalhar, essencialmente com base em dois grandes temas – o Mar e a Terra. Assim, ao longo do 2.º Ciclo, grande parte dos projetos desenvolvidos, giram em torno destes dois elementos, utilizando sempre a metodologia da gamificação.

Seguem, abaixo, exemplos de projetos já realizados e propostas para o ano letivo de 2021-2022.

### Resumo de Projetos interdisciplinares utilizando a metodologia de gamificação.

Disciplina(s) <small>indicar se foi realizado de forma interdisciplinar - DAC's, Projeto ou atividade</small>	Domínio/Subdomínio (CD)	Síntese (destaque participação alunos)
<b>Projeto “Lucas”</b> <b>Projeto de articulação entre Cidadania/ Castanheiro Solidário</b>	Redução da desigualdade social, Solidariedade, Voluntariado.	Todos os alunos participaram de forma proactiva e com espírito de voluntariado na criação de bonecos “Lucas” em articulação com o <i>Lions Clube PDL</i> com vista à angariação de fundos para IPO e famílias necessitadas. Esta atividade foi desenvolvida tendo em conta diferentes fases, níveis e desafios.
<b>“Hospital dos Brinquedos e jogos”</b> <b>Projeto de articulação entre Cidadania/ Castanheiro Solidário</b>  <b>“Natal Solidário”</b> <b>Projeto de articulação entre Cidadania/ Castanheiro Solidário</b>	Redução da desigualdade social, Solidariedade, Respeito, Cooperação, Agenda 2030, Discriminação e estereótipos, Igualdade).	Todos os alunos participaram realizando a recolha de bens alimentares e de brinquedos, selecionando e procedendo à sua triagem para assegurar a sua participação no cabaz solidário (Natal), entendendo o valor da economia circular e o valor emocional associado ao objeto “brinquedo”. Esta atividade foi desenvolvida tendo em conta diferentes missões.
<b>Atividades de Castanheiro Voluntário</b>	Ação climática, proteger os Oceanos e os direitos do Mar, Cidadania Global, Desenvolver a autonomia.	Ações de voluntariado. Esta atividade foi desenvolvida tendo em conta uma missão.
<b>Participação na Atividade Kahoot HGCA Challenge</b>	(Domínios Cidadania: Identidade Regional, Tradições e Cultura.)	Transmissão de conteúdos de História, Geografia e Cultura dos Açores. Esta atividade foi desenvolvida tendo em conta Ranking.



<b>Criação de SuperTmatik - Riscos DAC_EVT/TIC/Cidadania</b>	(Domínios Cidadania: Inovação/Progresso; Riscos; Cidadania Global, Agenda 2030.)	
<b>Atividade SuperTmatik - Desporto</b>	(Domínios Cidadania: Cidadania Global, Agenda 2030.)	Transmissão de conteúdos Educação Física.
<b>“Planeta com vida” DAC_EVT/PORT/CN//Cidadania</b>	(Domínios Cidadania: Educação Ambiental, Biodiversidade, Geodiversidade, Mar)	Criação de Eco Livro intitulado <i>“Pela Floresta”</i> , os alunos ilustram flora e fauna tendo como base as fábulas escritas na disciplina de português onde se trabalha a escrita criativa. Este livro existe na forma “física e digital” em pasta partilhada na Google drive.
<b>“Pela Floresta” DAC_EVT/Português/Cidadania</b>	Ação climática, Proteger os Oceanos e os direitos do Mar, Cidadania Global, Desenvolver a autonomia	Criação de tabuleiro de jogo intitulado <i>“Planeta com Vida”</i> . Este tabuleiro ( <i>tipo jogo da gloria</i> ) existe fisicamente para potenciar a aquisição de conhecimentos de CN. Desenvolvendo competências sociais. Este tabuleiro tem na sua constituição QRcodes com vídeos explicativos (elaborados pelos alunos) tornando o jogo interativo e em constante atualização.
<b>Cartaz ECO Código DAC_EVT/Português/Cidadania/CN</b>	Ação climática, Proteger os Oceanos e os direitos do Mar, Cidadania Global, Desenvolver a autonomia	Criação de Cartaz com código de conduta ambiental. Destacar: Catarina Rainha, Maria Inês, Leonor Cordeiro, Isabel, Alice.
<b>DAC_Adamastor DAC_EVT/Educação Física/Cidadania</b>	Ação climática, Proteger os Oceanos e os direitos do Mar, Cidadania Global e Desenvolver a autonomia	Participação na criação de escultura coletiva sobre a preservação dos oceanos.
<b>Running for the Oceans</b>		
<b>DAC_Composições Geometricas</b>		
<b>DAC_Criação de tabuleiro de jogo, “Quem é Quem?”</b>		EM - Apresentação e Jogo do “Quem é Quem” de cantores/as e elaboração de uma cartão de cidadão dos mesmos.



<b>PROJETO MAIOS</b>	(Domínios Cidadania: Identidade Regional, Tradições e Cultura.)	
<b>Running for the Oceans, Parleys</b>	(Domínios Cidadania: Saude: Atividade física)	
<b>PROJETO ReciclArte</b>	(Domínios Cidadania: Desenvolvimento Sustentável Identidade Regional, tradições e cultura.)	

A Educação Ambiental/Desenvolvimento Sustentável pretende promover um processo de consciencialização ambiental, de promoção de valores, de mudança de atitudes e de comportamentos face ao ambiente, de forma a preparar os alunos para o exercício de uma Cidadania consciente, dinâmica e informada face às problemáticas ambientais atuais. Neste contexto, é importante que os alunos aprendam a utilizar o conhecimento para interpretar e avaliar a realidade envolvente, para formular e debater argumentos, para sustentar posições e opções, capacidades fundamentais para a participação ativa na tomada de decisões fundamentadas no mundo atual. Neste domínio, foram realizados vários projetos interdisciplinares, nomeadamente:

- 1 - Pela Floresta: Criação de Eco Livro intitulado “Pela Floresta” com ilustrações realizadas pelos alunos na disciplina de Educação Visual, tendo como base as fábulas escritas em articulação com a disciplina de português e o estudo sobre fauna realizado em Ciências Naturais.
- 2 - Planeta Com Vida: Criação de jogos de tabuleiro para utilização e partilha na sala de convívio.
- 3 - Eco Código: Criação de um cartaz com código de conduta ambiental submetido a concurso para a Eco Escola. Os alunos foram incentivados a identificar um conjunto de atitudes e comportamentos conducentes à melhoria do ambiente na escola, em casa e na sua região. O Eco-Código foi criado para expressar uma declaração de objetivos, traduzidos por ações concretas, que todos os membros da comunidade deverão seguir, constituindo assim o código de conduta ambiental da escola.
- 4 - Adamastor: Criação de escultura com recurso a lixo reciclável recolhido em ação de limpeza da orla costeira e na angariação deste tipo de materiais respeitantes da política dos R’s durante todo o ano letivo.
- 5 - REICLARTE: construções 3D recorrendo à política do 5R’s com exposição de trabalhos apelando à reutilização de materiais.