

## A jogar também se aprende: desafios na plataforma REDA<sup>1</sup>

Paula Cotter Cabral<sup>2</sup>

### Resumo

Um dos principais objetivos da educação é, sem dúvida, dotar os alunos de meios necessários para realizarem uma aprendizagem vasta, diversificada, com ênfase na reflexão crítica sobre a informação recebida / pesquisada e de mecanismos que facilitem o acesso e a construção de conhecimento fidedigno em contextos diferenciados, privilegiando o trabalho colaborativo. O jogo tem, assim, um lugar fundamental na aprendizagem e possibilita a concretização dos objetivos, ao levar os alunos a resolver problemas, a desenvolver o espírito crítico e as competências comunicativas. Pretende-se, no presente artigo, exemplificar através de recursos em formato jogo uma forma de motivar os alunos para a construção da sua própria aprendizagem no âmbito da cultura e da literatura portuguesas.

Neste contexto, a plataforma REDA oferece um conjunto alargado de recursos educativos abertos, direcionado quer a professores quer a alunos, que permite construir e diversificar as estratégias para a aquisição do conhecimento e que vai, claramente, ao encontro dos desafios da atualidade.

**Palavras-chave:** Plataforma REDA; Recursos Educativos Digitais e Abertos; Jogo; Cultura e literatura portuguesas; Trabalho colaborativo

### Abstract

One of the main aims of education is undoubtedly to provide students with the necessary means to carry out broad, diverse learning, with an emphasis on critical reflection on the information received/ researched and mechanisms that facilitate access to and construction of reliable knowledge in different contexts, favouring collaborative work. The game thus has a fundamental place in learning and makes it possible to realise the objectives by getting students to solve problems, develop critical thinking and communication skills. The aim is therefore to use game resources as an example of how to motivate students to construct their own learning in the field of Portuguese culture and literature.

In this context, the REDA platform offers a wide range of open educational resources, aimed at both teachers and students, which make it possible to build and diversify strategies for acquiring knowledge and which clearly meet today's challenges.

**Keywords:** REDA Platform; Digital and Open Educational Resources; Game; Portuguese culture and literature; Collaborative work

A evolução da sociedade e da tecnologia confronta os professores com novos desafios no desenvolvimento das aprendizagens dos alunos, exigindo a criação de dinâmicas motivadoras e eficazes.

Na verdade, não só é necessário diversificar as metodologias de ensino como também se torna um imperativo encontrar formas atualizadas e significativas para envolver os alunos na sua própria aprendizagem e

---

<sup>1</sup> Comunicação apresentada ao 15.º ENAPP, em 11 de abril de 2023.

<sup>2</sup> ES Vitorino Nemésio / Equipa REDA

criar oportunidades que propiciem o desenvolvimento de competências preconizadas nos documentos curriculares de referência, nomeadamente no *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* (Martins *et al.*, 2017).

Aprender com o jogo (e, nas diferentes etapas, através deste) traduz-se simultaneamente num processo que conjuga as vertentes lúdica, pedagógica, colaborativa e crítica, as quais podem ser adaptadas a contextos pedagógicos diversificados. Perspetivar o ensino numa dimensão cativante e responsabilizar os alunos na construção de conhecimento e de aprendizagens que perdurem (Peterson, 2022) confluirá na utilização de metodologias ativas em contextos diversificados, possibilitando desafiar os alunos a resolverem problemas e, conseqüentemente, a estimularem o seu espírito crítico e a sua criatividade em situações que transcendem o meio escolar. Segundo Pereira (2017), o futuro da aprendizagem reflete-se como eixo centralizador de quatro cenários de aprendizagem emergentes: gamificação, aprendizagem móvel, ambientes colaborativos inovadores e recursos educacionais abertos, que devem constituir um rumo para a alteração de práticas, muitas vezes, cristalizadas no tempo.

Integrada neste contexto, a plataforma REDA<sup>3</sup> (Cf. Fig.1), lançada pelo Governo dos Açores, no ano de 2015, tem, entre outros, o objetivo de proporcionar à comunidade educativa, de forma ampla e colaborativa, recursos digitais abertos, diversificados e motivadores de práticas diferenciadas, destinados a todos os níveis de ensino, desde o pré-escolar até ao ensino secundário. Atualmente, a nova versão da plataforma disponibiliza cerca de 2500 recursos de diferentes disciplinas e áreas curriculares, validados científica e linguisticamente por docentes especializados, seguindo os documentos curriculares em vigor, bem como permite o acesso a ferramentas digitais e a aplicações com potencial educativo.

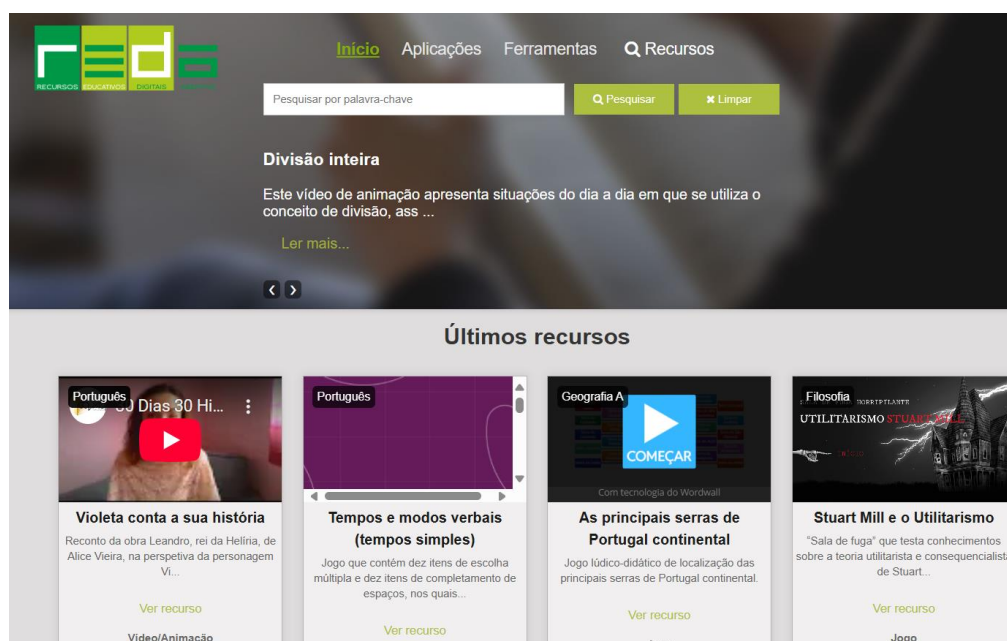


Fig.1 - Página inicial da plataforma REDA

Na página inicial da plataforma, é possível aceder aos recursos do mês, alusivos a efemeridades e / ou temas e conteúdos relacionados com a época, realizar uma pesquisa simples ou avançada com filtros diversos (o ano de escolaridade, a disciplina, o domínio / tema, subdomínio e o conceito) e consultar os últimos recursos

<sup>3</sup> Acessível em <https://reda.edu.azores.gov.pt/>

submetidos. Todos os recursos apresentam uma descrição sucinta e uma ou mais propostas de operacionalização para utilização em contexto de sala de aula ou para trabalho autónomo.

Qualquer professor pode submeter recursos, devendo para esse efeito registar-se na plataforma de modo a integrar o conjunto de utilizadores, gerir o seu próprio *dashboard* e permitir o contacto pelos validadores, em caso de necessidade. Neste processo, rápido e muito intuitivo, o docente seleciona os diversos metadados do recurso, e entre eles, o respetivo formato (Cf. Fig. 2).

The image shows a web form titled "Detalhes" (Details) for submitting resources. It contains the following fields and options:

- \* Título:** A text input field with a rich text editor toolbar (B, I, U, T) and the text "Encruzilhadas - puzzle sobre recursos expressivos".
- \* Autor/fonte:** A text input field containing "Paula Cabral e Paulo Valadão".
- \* Organização:** A text input field containing "Escola Secundária Vítorino Nemésio/ REDA".
- \* Formato (MAX. 2):** A list of radio button options:
  - Apresentação
  - Folha de cálculo
  - Imagem
  - Jogo
  - Lição
  - Questionário
  - Simulação
  - Texto
  - Tutorial
  - Vídeo/Animação

Fig.2 – Metadados – lista de possíveis formatos dos recursos a submeter

A plataforma integra recursos, produzidos por professores e alunos em ambientes colaborativos, que concretizam diferentes aplicações do jogo na aprendizagem da língua, da cultura e da literatura.

Neste âmbito, destacam-se neste artigo alguns jogos criados no âmbito da disciplina de Português sobre o episódio “As despedidas em Belém”, estâncias 84 a 93 do canto IV, da epopeia *Os Lusíadas*, de Luís Vaz de Camões, e um dos jogos do “Desafio Kahoot – Cultura Geral dos Açores” (partilhado pela Associação Desliga<sup>4</sup> na referida plataforma). A seleção destes recursos tem em conta o foco das aprendizagens, o contexto de aplicação, quer na dinâmica de jogos digitais, como o questionário, através da plataforma Kahoot, ou o “Escape Room Educativo (ERE)” (Moura & Santos, 2020, p.107), quer na dinâmica de jogos disponibilizados em formato físico (material fotocopiável para a realização de um *peddypaper*).

## 1. O jogo na aprendizagem da educação literária: “Despedidas em Belém” – *peddypaper* vs atividade digital

No âmbito do projeto *eTwinning*, “Descobrimo *Os Lusíadas*”, que foi levado a cabo em 2021, durante o período de confinamento, foram produzidos cerca de quinze recursos como resultado do trabalho colaborativo com três agrupamentos de escolas do território continental (Lisboa, Seia e Portimão).

Uma vez que nos Açores o regresso à escola ocorreu mais cedo do que no continente, optou-se por um *peddypaper*<sup>5</sup> que incluía um conjunto de tarefas (Cf. Fig. 3 e Fig.3A), inserido no contexto dos espaços da Escola Se-

<sup>4</sup> Associação para a promoção e desenvolvimento da cidadania digital (acessível em <https://www.desliga.pt>).

<sup>5</sup> Acessível em <https://reda.edu.azores.gov.pt/resources/detalhes-recurso/2322>

cundária Vitorino Nemésio, na Praia da Vitória (no entanto, os ficheiros disponibilizados na plataforma permitem a adaptação a qualquer contexto escolar). Nesta atividade, o conjunto de etapas implica o domínio de diferentes competências, de entre elas, a orientação espacial, a resolução de problemas através de ferramentas digitais (leitura de códigos QR), a organização de sequências narrativas, a realização de um *puzzle* para identificar recursos expressivos e a compreensão oral em exercícios de escuta ativa com itens de seleção e / ou resposta restrita. O objetivo de gamificação foi tido em conta, pois a atividade está estruturada em níveis, sendo o acesso ao nível seguinte dependente das informações obtidas na tarefa anterior, e os três primeiros grupos a concluírem são premiados.

 **Registem as vossas respostas no “Diário de bordo”, no espaço correspondente às tarefas desta estação.**

#### **Tarefa A**

**Ordenem as sequências narrativas de acordo com as estâncias do episódio sobre as “Despedidas em Belém”.**

- a) A viagem marítima é tão longa e difícil que todos consideram perdidos os marinheiros. A dor e o medo são visíveis nos rostos e nos choros daqueles que ficam.
- b) Nas praias, veem-se os soldados vestidos de várias maneiras, já preparados para a descoberta de novos lugares. Nas naus, os estandartes agitam-se.
- c) Os homens partem da igreja e Vasco da gama confessa ao Rei de Melinde as dúvidas e os medos sentidos nesse momento.
- d) As mulheres dirigem-se aos esposos, manifestando o seu amor e culpando-os por porem em causa a sua vida e a delas.
- e) Depois dos preparativos, os marinheiros preparam-se também para a morte que a perigosa viagem antecipa e imploram a Deus que os proteja.
- f) Os mais velhos e os mais novos imitam as palavras ditas pelas mães e pelas esposas, devolvidas pelo eco dos montes. As lágrimas eram tantas como a areia da praia.
- g) As mães dirigem-se aos filhos, não entendendo e lamentando o abandono a que ficam votadas.
- h) No dia da partida, amigos, parentes e curiosos acorrem à praia para se despedirem. Os marinheiros, acompanhados por religiosos numa procissão, rezam

Fig.3 – Recurso “Despedidas em Belém” – exemplo de tarefa do *peddypaper* (na plataforma REDA)

i) Em Belém, as naus estão prontas para partir e o medo não impede o entusiasmo daqueles que estão dispostos a acompanhar Vasco da Gama.

j) Os marinheiros caminham cabisbaixos, evitando o olhar dos familiares, e Vasco da Gama ordena a partida imediata sem mais despedidas.

#### Tarefa B

Selecione a opção que completa corretamente cada afirmação.

1. O narrador deste episódio é
  - a) o poeta.
  - b) Fernão Veloso.
  - c) Vasco da Gama.
  - d) Paulo da Gama.
2. O destinatário das palavras do narrador é
  - a) D. Sebastião.
  - b) o Rei de Melinde.
  - c) D. Manuel.
  - d) Vasco da Gama.
3. Em termos da estrutura interna da epopeia, este episódio situa-se
  - a) na Narração (cruzando o plano da viagem e com o plano da mitologia).
  - b) na Proposição.
  - c) na Dedicatória.
  - d) na Narração (cruzando o plano da viagem com o plano da história de Portugal).

#### Tarefa C

Pesquise informação sucinta sobre o rei que promoveu esta viagem de Gama (aproximadamente 30 palavras).



Após a conclusão destas tarefas, dirijam-se à estação “Cabo das Tormentas”.

Fig.3A– Recurso “Despedidas em Belém” – exemplo de tarefas de uma estação do *peddypaper* (na plataforma REDA)

Paralelamente, produziu-se a atividade digital<sup>6</sup> (Cf. Figs. 4 e 4A) com a aplicação Genial.ly, seguindo os mesmos passos do recurso anterior, mas com a possibilidade de ser totalmente realizada *online*, num formato de *escape room* educativo. Para além da possibilidade de utilizar o recurso como uma sequência didática em metodologia de aprendizagem ativa, realizada a distância, com a supervisão do docente, todas as tarefas foram disponibilizadas individualmente para permitir a adaptação a alunos com diferentes níveis de desempenho e / ou desenvolver alguma competência em particular. Esta atividade, que desafia os alunos e os envolve no processo de aprendizagem, pode ser desenvolvida a partir do contexto de sala de aula, rentabilizando a perspetiva lúdica e didática do ERE, uma vez que, de acordo com Moura & Santos (2020, p. 108), “a educação formal e o jogo não estão em polos opostos, pelo contrário, o jogo e a aprendizagem sempre estiveram interligados”.

Ambos os recursos incluem vários domínios da disciplina de Português e criam diferentes oportunidades de aprendizagem, selecionadas pelos docentes que as apliquem.

<sup>6</sup>Acessível em <https://reda.edu.azores.gov.pt/resources/detalhes-recurso/2292>

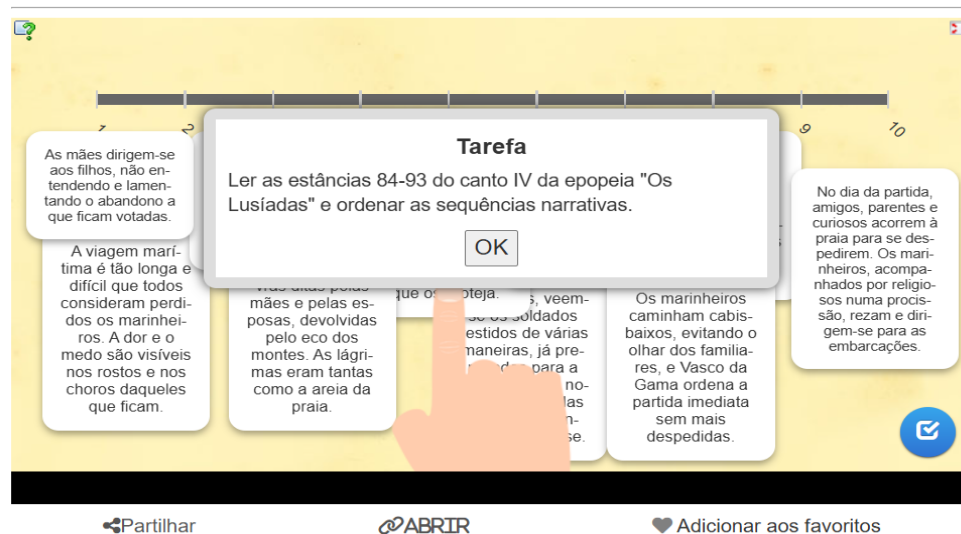
## "Despedidas em Belém" - atividade digital



Atividade digital criada no âmbito do projeto eTwinning "Descobrimo *Os Lusíadas*", seguindo o conceito de *escape room*, sobre o episódio "Despedidas em Belém", da epopeia camoniana.

Fig.4 – Recurso “Despedidas em Belém” – atividade digital (na plataforma REDA)

## "Despedidas em Belém"- ordenação das seqüências narrativas



Jogo sobre o episódio "Despedidas em Belém" da epopeia camoniana *Os Lusíadas*. Atividade realizada no âmbito do projeto e-Twinning Descobrimo *Os Lusíadas*.

Fig.4A – Recurso “Despedidas em Belém” –um dos jogos da atividade digital (na plataforma REDA)

## 2. O jogo na aprendizagem da cultura: “Desafio Kahoot – Cultura Geral dos Açores / Azores Quiz”

Na plataforma REDA, o utilizador encontra jogos (e recursos em outros formatos) que permitem diversificar estratégias e materiais em contextos disciplinares amplos, podendo, além disso, classificar o recurso, incluir comentários e / ou sugestões, acrescentar propostas de operacionalização e ainda submeter recursos

associados aos conteúdos / temas, de forma a enriquecer a partilha entre professores e a motivar a utilização dos alunos.

Relativamente ao estudo e divulgação da cultura, foram submetidos na plataforma REDA recursos do concurso “Desafio Kahoot – Cultura Geral dos Açores / *Azores Quiz*”, que se encontra, em 2025, na 7.<sup>a</sup> edição. Esta iniciativa incide na História, Cultura, Geografia, Literatura, Botânica, Etnografia, Biologia, entre outras temáticas, das nove ilhas dos Açores e destina-se a alunos que frequentam, no arquipélago, os três ciclos do ensino básico e o ensino secundário (apesar de, neste momento, estar a iniciar-se a disseminação em alguns agrupamentos no distrito de Lisboa para promover o conhecimento sobre o arquipélago).

Não obstante a vertente competitiva do concurso, os questionários<sup>7</sup> (Cf. Fig. 5), elaborados na plataforma Kahoot por um conjunto de professores que integram a Associação Desliga, têm uma finalidade didática muito importante para o conhecimento da cultura do arquipélago dos Açores e são, não raras vezes, utilizados em contexto de sala de aula para desafios entre os alunos ou como estratégia de sala de aula invertida, na área curricular de História Geografia e Cultura dos Açores<sup>8</sup>.

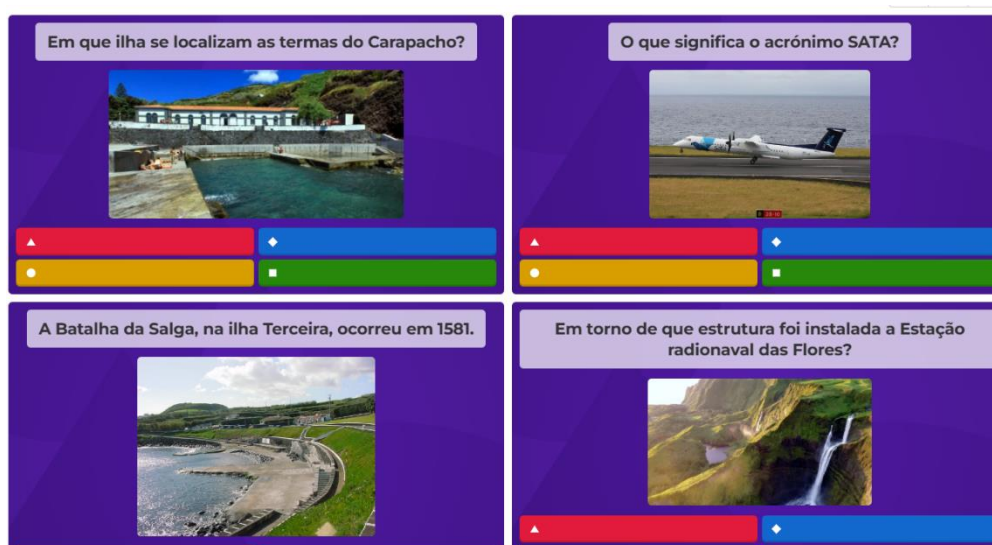


Fig.5 – Cultura Geral dos Açores #26, integrado na plataforma REDA

Apresenta-se, deste modo, uma vertente da plataforma REDA, um espaço de fácil acesso, com sugestões que minimizam a perda de tempo, permitindo, de forma célere, selecionar e dinamizar estratégias motivadoras da aprendizagem que possibilitam, de forma ativa e colaborativa, o desenvolvimento de competências essenciais na aprendizagem da língua, da cultura e da literatura.

## Referências

Martins, G., Gomes, C., Brocardo, J., Pedrosa, J., Carillo, J., Silva, L., Encarnação, M., Horta, M., Calçada, M., Nery, R., & Rodrigues, S. (2017). Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória. Ministério da Educação/ Direção-Geral da Educação.

[https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto\\_Autonomia\\_e\\_Flexibilidade/perfil\\_dos\\_alunos.pdf](https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf)

<sup>7</sup> Acessível em <https://reda.edu.azores.gov.pt/resources/detalhes-recurso/2405>

<sup>8</sup> Área curricular do *Currículo Regional da Educação Básica dos Açores* (Decreto Legislativo Regional n.º 16/2019/A, de 23 de julho).

- Moura, A., & Santos, I. (2020). *Escape room* educativo: reinventar ambientes de aprendizagem. In A. Carvalho (Ed.), *Aplicações para dispositivos móveis e estratégias inovadoras na educação* (pp. 107–115). Ministério da Educação.  
[https://www.researchgate.net/publication/343980448\\_Escape\\_Room\\_Educativo\\_reinventar\\_ambientes\\_de\\_aprendizagem](https://www.researchgate.net/publication/343980448_Escape_Room_Educativo_reinventar_ambientes_de_aprendizagem)
- Pereira, H. (2017). Educação: cenários orientadores da aprendizagem do futuro. *REAeduca. Revista de Educação Para o Século XXI*, 3, 1–20.  
<https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/6531>
- Peterson, S. (2022). How gaming creates opportunities for learning that endures. *EdSurge*.  
<https://www.edsurge.com/news/2022-12-05-how-gaming-creates-opportunities-forlearning-that-endures>