



Educação para a Cidadania

Aprender Cidadania, fazendo.

ESTRELAS DA CIDADANIA



Cofinanciado por:



ESTRELAS DA CIDADANIA

DESTINATÁRIOS:

Crianças entre os 7 e 13 anos (aproximadamente as idades associadas ao 1.º e 2.º ciclo do Ensino Básico)

O QUE MOTIVOU A EXPERIMENTAÇÃO:

- Constatações sobre os resultados das metodologias gamificadas para motivar a aprendizagem
- Evidência da investigação de que, nesta faixa etária, as crianças têm preferência por soluções analógicas que possam ser ativadas tanto na escola como em contexto familiar
- Evidência da investigação de que as crianças preferem uma construção colaborativa das aprendizagens.

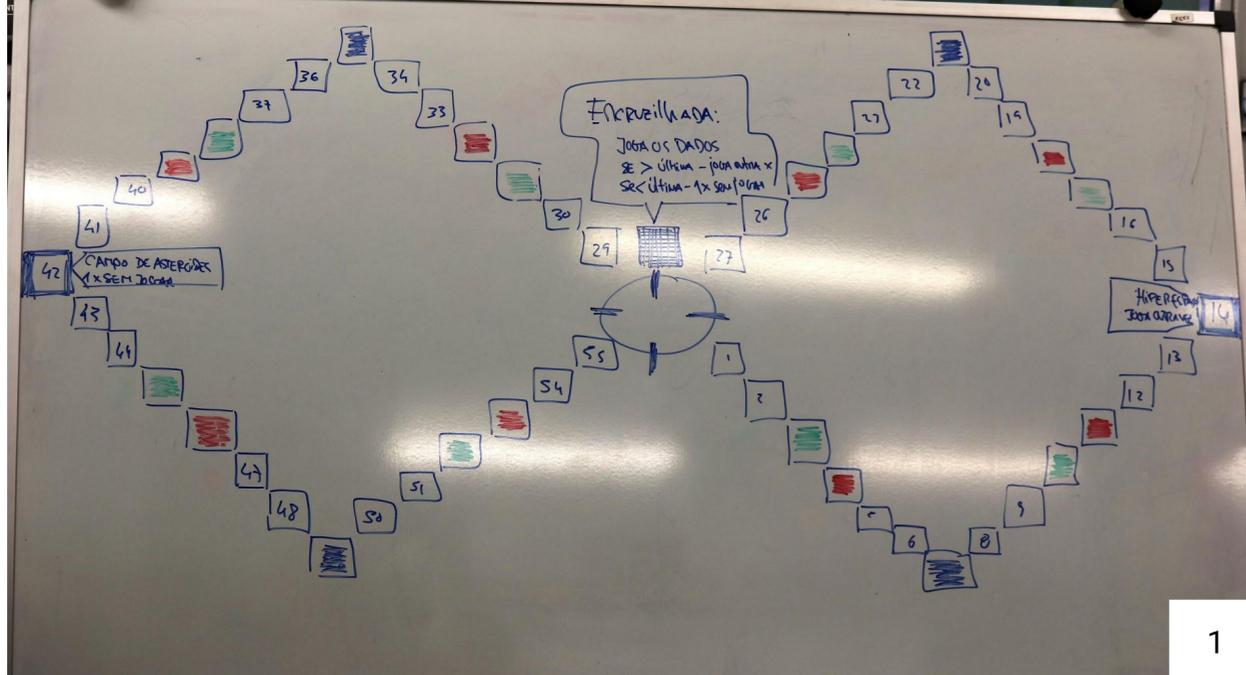
APLICAÇÃO NO TERRENO:

Foram realizados 4 workshops, considerando a necessidade de experimentar em diferentes contextos:

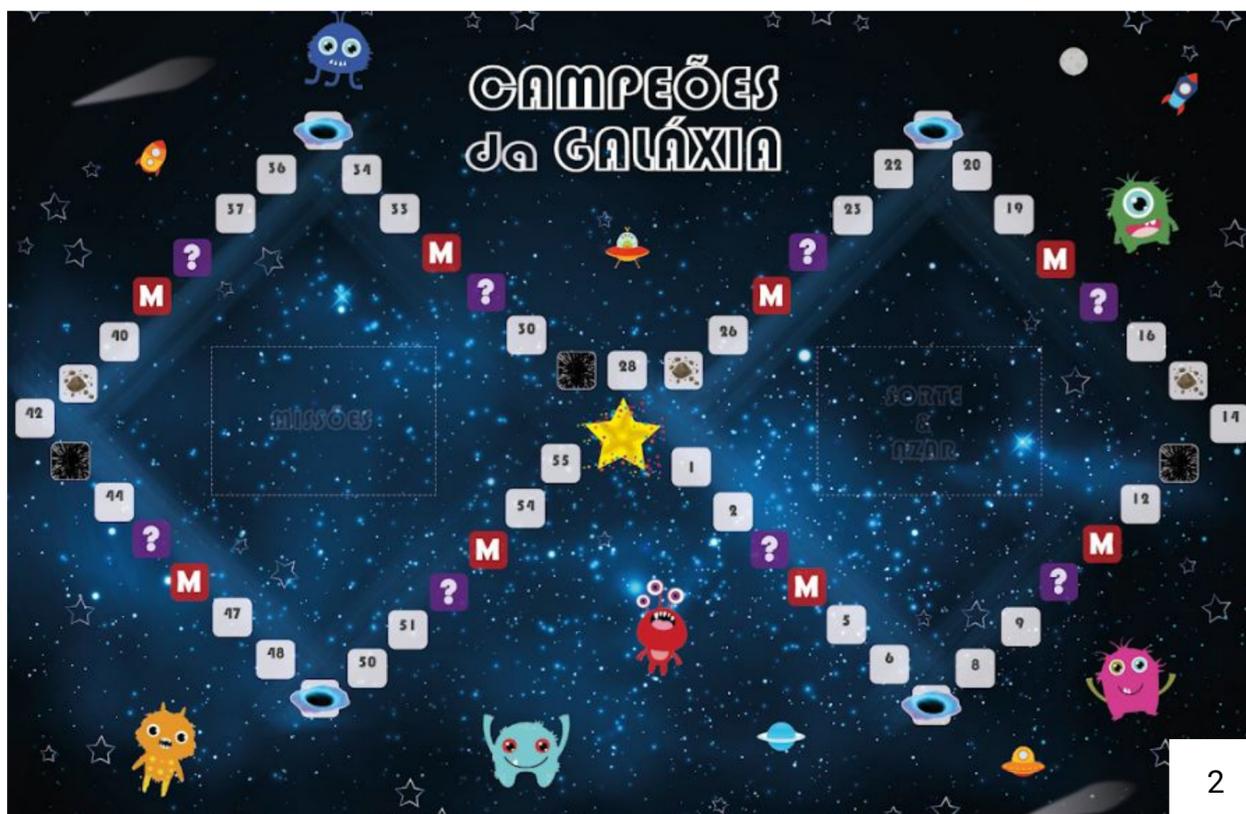
- 2 no Agrupamento de Escolas de Gemunde, Barcelos
- 2 no Agrupamento de Escolas de Castro Marim

O PROCESSO:

Jogo de tabuleiro que utiliza uma metáfora sobre “exploração espacial” para trabalhar as temáticas de cidadania que foram evidenciados na investigação como os mais relevantes para esta faixa etária. Pretende-se assim trabalhar os temas de uma forma descontextualizada da realidade “terrestre”, através de uma solução “gamificada”.



1



2

Legenda:

- 1 - Prancha do processo de desenvolvimento do tabuleiro
- 2 - Tabuleiro de jogo utilizado no primeiro protótipo



1



2

Legenda:

1 - Identificação das casas do tabuleiro de jogo

2 - Exemplo de Passaporte Espacial

AS REGRAS DO JOGO

O jogo, inicialmente denominado "Campeões da Galáxia", pode ser jogado individualmente ou em equipas de 2. Em cada tabuleiro poderão jogar até 6 jogadores (ou 6 equipas). Pela experimentação verificou-se que um número elevado de jogadores pode trazer alguma desmotivação enquanto se espera pela vez de jogar.

O avanço no tabuleiro de jogo é definido pelo lançamento de dois dados. Na ocorrência de dois números iguais na mesma jogada, ganha-se a oportunidade de jogar novamente.

Esta primeira versão do jogo previa a existência de um facilitador que tinha como papel promover e orientar as reflexões das crianças ao longo do jogo.

No tabuleiro de jogo existem vários tipos de casas:

Casas numeradas - Não há qualquer interação nestas casas.

Cartas "Sorte ou Azar" (?) - Acontecimentos aleatórios cujo objetivo é reforçar a componente lúdica do jogo ou originar movimentações nas peças do jogo. Por exemplo, um atalho na galáxia pode fazer o jogador jogar novamente, um encontro com a "Polícia Espacial" pode colocar os jogadores a "fazer o 4", a responderem a adivinhas ou a fazer rimas para agradecer ao Rei dos Marcianos.

Hiperespaço - Joga novamente

Buraco negro - transporte para outro buraco negro à escolha do jogador

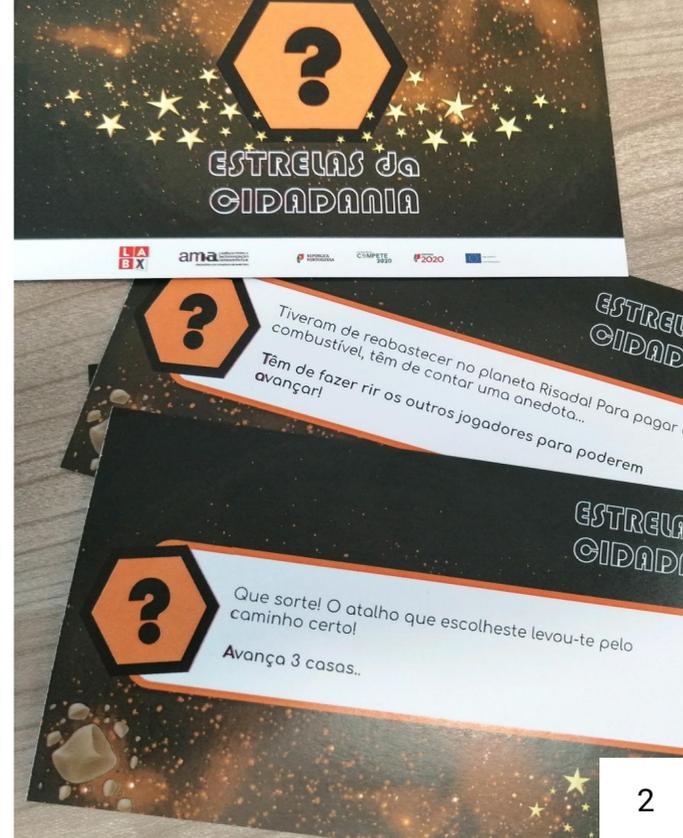
Campo de asteróides - Fica uma vez sem jogar

Cartas de missão - Estas cartas descrevem situações problemáticas, enquadradas pelos temas de cidadania, sobre as quais as crianças devem refletir e apresentar uma hipótese de solução. Esta solução é debatida em grupo e validada por um facilitador que promove a reflexão.

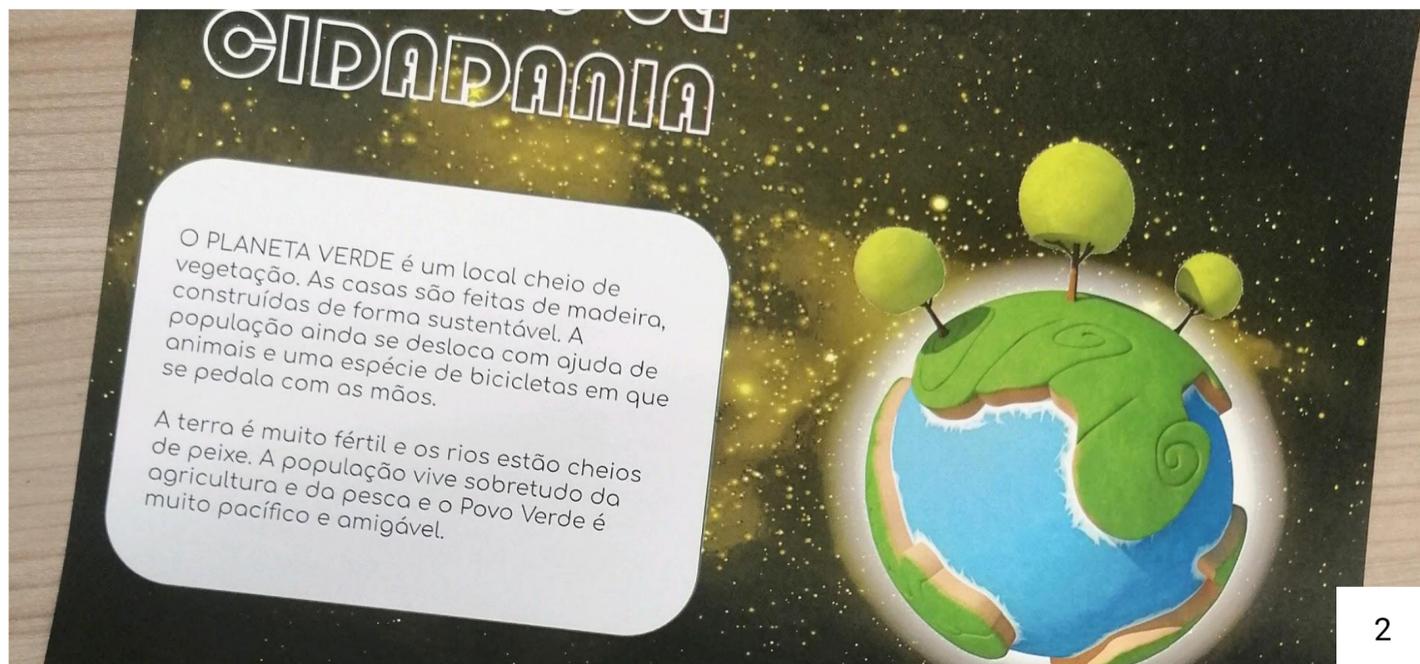
Ao responder de forma satisfatória a um problema, o jogador recebe um distintivo, neste caso uma estrela autocolante, que será colada num "Passaporte Espacial". O jogo termina quando todos os problemas tiverem sido resolvidos e ganha o jogador que tenha acumulado mais



1



2



2

Legenda:

1 - Cartaz Quiz

2 - Cartas Sorte e Azar

3 - Cartão de introdução ao "Mundo Verde" onde se trabalha o desenvolvimento sustentável e a proteção do ambiente

distintivos. Esta regra pode ser adaptada em função do tempo disponível para jogar. Por exemplo, numa das sessões de teste ganhava quem resolvesse primeiro 3 problemas.

EVOLUÇÃO DO PROTÓTIPO

Da análise dos resultados da experimentação tiraram-se duas reflexões importantes. Por um lado, a necessidade de um facilitador condiciona a autonomia do jogo e dificulta a sua apropriação, por exemplo, em contexto familiar. Por outro lado, as cas numeradas, em que não há interação prevista, mostravam-se bastante frustrantes para as crianças. No limite, ao calhar 2/3 vezes seguidas nestas casas, as crianças tendiam a desmotivar, necessitando-se da intervenção do facilitador.

Com base nestes pressupostos, desenvolveu-se um segundo protótipo, adaptando-se a mecânica do jogo, e ficando com a sua denominação final: "Estrelas da Cidadania".

- **As missões ficam centradas em 4 "Mundos" cada um representa um tema de cidadania.** As situações problemáticas mantêm-se mas agora são respondidas através de perguntas de escolha múltipla. Assim, para responder a um desafio, o jogador, ou equipa deve responder acertadamente às 3 perguntas de modo a ganhar o seu distintivo.
- **As casas sem interação são substituídas por cartas "Quiz"** ou seja, cartas de perguntas, em que mantendo a metáfora da exploração espacial, são colocadas perguntas de escolha múltipla, inspiradas nos conteúdos educativos formais, divididos em 3 áreas temáticas ("Letras", "Números" e "Meio Ambiente"). Cada jogador, ou equipa, só se pode dirigir para um dos 4 "Mundos" depois de responder corretamente a uma pergunta de cada área temática.
- **Ao responder corretamente a uma carta Quiz, o jogador pode jogar novamente** até um máximo de 3 jogadas. Mesmo que responda acertadamente às 3 perguntas, depois do 3.º acerto tem, obrigatoriamente, de passar a vez.

A restante dinâmica do jogo manteve-se inalterada sendo o vencedor aquele que conseguir cumprir mais missões, ou aquele que atingir primeiro o número de missões pré-definido.

Este segundo protótipo, apesar dos materiais desenvolvidos e disponíveis, carece de mais experimentação de modo a avaliar as iterações realizadas, nomeadamente para validar se as alterações introduzidas cumprem com os seus objetivos e se não trazem disrupções imprevistas na dinâmica do jogo.



Neste sentido, será importante validar se a introdução de conteúdos programáticos de outras áreas ajuda a consolidar também essas aprendizagens como se perspetiva.

Esta versão tem um esforço de desenvolvimento superior pois implica uma maior adequação ao nível de ensino a que se destina, motivando a criação de um repositório significativo de perguntas e respostas sobre as áreas temáticas. Por outro lado, dispensa-se a presença do facilitador (o jogo pode ser auto-regulado recorrendo às soluções das perguntas).

No entanto, dados os resultados obtidos ao longo do processo experimental sobre a motivação das crianças para a aprendizagem e sobre a construção do processo cognitivo, consideramos que esta abordagem tem um potencial muito significativo, em particular para lidar com crianças que tenham dificuldades de aprendizagem (dislexias, perturbação da concentração etc.) ou dificuldades na interação social numa perspetiva integradora e colaborativa.

DOCUMENTAÇÃO DE SUPORTE:

MATERIAIS DE JOGO:

http://bit.ly/EpC_EstrelasdaCidadania

