

ENTRE O JOGO E O CONHECIMENTO: UM PROJETO DE ANIMAÇÃO SOCIOCULTURAL INSPIRADO NA BIBLIOTECA COSMOS DE BENTO DE JESUS CARAÇA

Rafael Nogueira

Licenciado em Animação Sociocultural pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal e autor do projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos”.

Isabel Filipe

Docente da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal; CIEQV – Centro de Investigação em Qualidade de Vida – Pólo do IPS.

Paula Guerra

Animadora Sociocultural na Escola Profissional Bento de Jesus Caraça (Delegação do Barreiro); Criadora do “UnHu – Jogo de Competências Socioemocionais de Cidadania Global”; Orientadora de estágio e coordenadora do projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos”.

RESUMO

A promoção da integração escolar, da participação dos alunos e do sentimento de pertença à comunidade educativa constitui um desafio relevante nos contextos educativos contemporâneos. Neste âmbito, a Animação Sociocultural tem vindo a afirmar-se como uma abordagem capaz de articular estratégias educativas, culturais e participativas promotoras do desenvolvimento pessoal e social dos jovens.

O presente artigo apresenta o projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos”, desenvolvido na Escola Profissional Bento de Jesus Caraça – Delegação do Barreiro, no âmbito do estágio curricular da Licenciatura em Animação Sociocultural da Escola

Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal. O estudo teve como objetivo promover a integração dos alunos, reforçar a identidade escolar e valorizar o legado cultural de Bento de Jesus Caraça através da construção colaborativa de um jogo educativo.

Recorrendo a uma abordagem participativa inspirada nos princípios da Animação Sociocultural e da Aprendizagem Baseada em Projetos, o projeto envolveu 127 alunos dos 9.º e 10.º anos de diferentes cursos profissionais. Os participantes colaboraram ativamente na pesquisa de conteúdos, elaboração de perguntas, definição das regras do jogo e desenvolvimento da identidade visual do recurso pedagógico.

Os resultados sugerem que a construção colaborativa de um jogo educativo inspirado na organização temática da Biblioteca Cosmos favoreceu o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem, promovendo o conhecimento da vida e obra de Bento de Jesus Caraça e do seu projeto cultural. Simultaneamente, a participação ativa na pesquisa, seleção e transformação dos conteúdos da coleção em desafios pedagógicos parece ter contribuído para o desenvolvimento de competências de cooperação, autonomia e pensamento crítico, bem como para o fortalecimento do sentimento de pertença à escola.

Conclui-se que a utilização de metodologias participativas e de estratégias lúdico-pedagógicas constitui uma via promissora para a promoção da inclusão, da aprendizagem significativa e da valorização da cultura escolar. O projeto apresenta potencial de replicação noutros contextos educativos e socioculturais, reforçando o papel do Animador Sociocultural enquanto mediador de processos de aprendizagem, participação e desenvolvimento comunitário.

PALAVRAS-CHAVE: Animação Sociocultural; Jogo Educativo; Participação Juvenil; Bento de Jesus Caraça; Biblioteca Cosmos; Educação Inclusiva.

RESUMEN

El fomento de la integración escolar, la participación de los alumnos y el sentimiento de pertenencia a la comunidad educativa constituyen un reto importante en los contextos educativos actuales. En este ámbito, la animación sociocultural se ha ido consolidando como un enfoque capaz

de articular estrategias educativas, culturales y participativas que promueven el desarrollo personal y social de los jóvenes.

El presente artículo presenta el proyecto “Juego temático de Bento de Jesus Caraça inspirado en la Biblioteca Cosmos”, desarrollado en la Escuela Profesional Bento de Jesus Caraça – Delegación de Barreiro, en el marco de las prácticas curriculares de la Licenciatura en Animación Sociocultural de la Escuela Superior de Educación del Instituto Politécnico de Setúbal. El estudio tenía como objetivo promover la integración de los alumnos, reforzar la identidad escolar y valorizar el legado cultural de Bento de Jesus Caraça a través de la creación colaborativa de un juego educativo.

Mediante un enfoque participativo inspirado en los principios de la Animación Sociocultural y el Aprendizaje Basado en Proyectos, el proyecto contó con la participación de 127 alumnos de 3.º y 4.º de ESO de diferentes cursos de formación profesional. Los participantes colaboraron activamente en la búsqueda de contenidos, la elaboración de preguntas, la definición de las reglas del juego y el desarrollo de la identidad visual del recurso pedagógico.

Los resultados sugieren que la creación colaborativa de un juego educativo inspirado en la organización temática de la Biblioteca Cosmos ha favorecido la implicación de los alumnos en el proceso de aprendizaje, fomentando el conocimiento de la vida y la obra de Bento de Jesus Caraça y de su proyecto cultural. Al mismo tiempo, la participación activa en la investigación, selección y transformación de los contenidos de la colección en retos pedagógicos parece haber contribuido al desarrollo de competencias de cooperación, autonomía y pensamiento crítico, así como al fortalecimiento del sentimiento de pertenencia al centro educativo.

Se concluye que el uso de metodologías participativas y de estrategias lúdico-pedagógicas constituye una vía prometedora para promover la inclusión, el aprendizaje significativo y la valorización de la cultura escolar. El proyecto presenta potencial para ser replicado en otros contextos educativos y socioculturales, reforzando el papel del animador sociocultural como mediador de los procesos de aprendizaje, participación y desarrollo comunitario.

PALABRAS CLAVE: Animación Sociocultural; Juego Educativo; Participación Juvenil; Bento de Jesus Caraça; Biblioteca Cosmos; Educación Inclusiva.

1. Introdução

A escola constitui um espaço privilegiado para a promoção da aprendizagem, da participação e do desenvolvimento pessoal e social dos jovens. Neste contexto, a Animação Sociocultural assume um papel relevante ao promover estratégias educativas participativas que favorecem a inclusão, o envolvimento dos alunos e a construção de uma cidadania ativa.

A Animação Sociocultural constitui uma prática educativa orientada para a participação, a inclusão e o desenvolvimento das comunidades, promovendo processos de transformação social através do envolvimento ativo dos indivíduos nos contextos em que se inserem (Trilla, 2004). Em contexto educativo, assume um papel relevante na promoção da participação dos jovens e na construção de experiências de aprendizagem significativas (Costa & PASEC, s.d.).

Entre as estratégias frequentemente utilizadas em contextos educativos, o jogo tem vindo a afirmar-se como um recurso pedagógico capaz de potenciar a motivação, o envolvimento e a aprendizagem significativa. De acordo com Cristina (2021), as metodologias lúdicas favorecem a participação ativa dos alunos, estimulam o pensamento crítico, promovem a cooperação e contribuem para tornar os conteúdos curriculares mais acessíveis e significativos. Neste sentido, o jogo educativo ultrapassa a sua dimensão recreativa, assumindo-se como uma ferramenta facilitadora da construção do conhecimento e do desenvolvimento de competências pessoais e sociais.

A participação dos jovens nos processos educativos constitui igualmente um elemento fundamental para o desenvolvimento da cidadania e para a construção de ambientes escolares mais democráticos e inclusivos. Conforme defendem Costa e PASEC (s.d.), os jovens devem ser reconhecidos como protagonistas dos seus processos de aprendizagem, participando ativamente na tomada de decisões e na construção das atividades que lhes dizem respeito. Esta perspetiva encontra-se alinhada com os princípios da Educação Inclusiva, que preconizam a valorização da diversidade, da participação e da igualdade de oportunidades para todos os alunos (Abrantes, 2021).

Paralelamente, a valorização da identidade institucional e do património cultural das comunidades educativas constitui um importante fator de integração e de fortalecimento do sentimento de pertença dos alunos à escola. Neste âmbito, o conhecimento da vida e obra de figuras de referência associadas às instituições educativas pode contribuir para uma maior identificação dos alunos com os valores, a história e a missão da organização escolar.

Foi neste enquadramento que surgiu o projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos”, desenvolvido no âmbito do estágio curricular da Licenciatura em Animação Sociocultural da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal no ano de 2024/2025, realizado na Escola Profissional Bento de Jesus Caraça – Delegação do Barreiro. A sua conceção resultou de um diagnóstico inicial que identificou dificuldades de integração entre os alunos dos 9.º e 10.º anos e um reduzido conhecimento sobre a figura de Bento de Jesus Caraça e o seu legado cultural e educativo.

O projeto teve como ponto de partida a Biblioteca Cosmos, iniciativa editorial criada por Bento de Jesus Caraça com o propósito de democratizar o acesso ao conhecimento e promover a cultura junto de diferentes públicos. Inspirado na organização temática desta coleção, foi concebido um jogo educativo construído de forma colaborativa pelos alunos, envolvendo-os na pesquisa de conteúdos, elaboração de perguntas, definição de regras e desenvolvimento gráfico do recurso pedagógico.

A escolha desta coleção como elemento estruturante da intervenção permitiu estabelecer uma ligação entre o património cultural associado ao patrono da escola e os conteúdos curriculares trabalhados pelos alunos, transformando um legado histórico num recurso educativo participativo.

A intervenção sustentou-se nos princípios da Aprendizagem Baseada em Projetos, do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (Direção-Geral da Educação, s.d.). e da Educação Inclusiva (Decreto-Lei n.º 54/2018), valorizando a participação ativa dos alunos ao longo de todo o processo. Mais do que destinatários da atividade, os alunos assumiram o papel de cocriadores do jogo, contribuindo para a construção coletiva do conhecimento e para o desenvolvimento de competências como a autonomia, a cooperação, a criatividade e o pensamento crítico.

De acordo com Abrantes (2021), a Educação Inclusiva pressupõe a criação de contextos educativos capazes de responder à diversidade dos alunos, promovendo a participação de todos nos processos de aprendizagem e na vida da comunidade escolar.

Apesar do crescente reconhecimento das metodologias lúdico-pedagógicas em contexto educativo, continuam a ser escassos os projetos que envolvem os próprios alunos na conceção de recursos educativos inspirados no património cultural e identitário das instituições escolares. Neste sentido, a presente intervenção procurou transformar a Biblioteca Cosmos, um dos mais relevantes projetos culturais de Bento de Jesus Caraça, num instrumento de aprendizagem, participação e integração escolar, envolvendo os alunos na construção colaborativa de um jogo educativo.

Neste contexto, o presente artigo tem como objetivo analisar os contributos da construção colaborativa de um jogo educativo inspirado na Biblioteca Cosmos para a promoção da integração escolar, do sentimento de pertença e da participação dos alunos numa escola profissional, refletindo simultaneamente sobre o papel da Animação Sociocultural enquanto prática educativa e transformadora em contexto escolar.

2. Método

2.1. Tipo de estudo

O presente estudo enquadra-se numa abordagem qualitativa de Investigação-Ação, metodologia amplamente utilizada na Animação Sociocultural por promover a participação ativa dos indivíduos nos processos de diagnóstico, planeamento, implementação e avaliação das intervenções desenvolvidas. Esta abordagem assenta num processo cíclico de observação, reflexão e ação, permitindo compreender a realidade e, simultaneamente, contribuir para a sua transformação através da participação dos diferentes atores envolvidos (Latorre, 2003).

A opção por esta metodologia revelou-se adequada aos objetivos do projeto, uma vez que possibilitou o envolvimento dos alunos em todas as fases da intervenção, desde a identificação das necessidades até à construção e avaliação do produto final. Desta forma, os participantes

assumiram um papel ativo na tomada de decisões e na construção do conhecimento, em consonância com os princípios da participação, autonomia e corresponsabilização que orientam a prática da Animação Sociocultural.

A intervenção foi organizada em torno da construção colaborativa de um jogo educativo inspirado na Biblioteca Cosmos. Esta opção encontra-se alinhada com os princípios da Aprendizagem Baseada em Projetos, metodologia que promove a aprendizagem através da resolução de desafios significativos e da construção ativa do conhecimento (Direção-Geral da Educação, s.d.). Os alunos foram envolvidos na pesquisa dos temas da coleção, na elaboração das perguntas, na definição das regras e na conceção da identidade visual do recurso. Esta dinâmica permitiu operacionalizar os princípios da Aprendizagem Baseada em Projetos através da realização de tarefas significativas, contextualizadas e diretamente relacionadas com a história e identidade da instituição escolar.

2.2. Contexto de Intervenção

O projeto foi desenvolvido na Escola Profissional Bento de Jesus Caraça – Delegação do Barreiro, no âmbito do estágio curricular da Licenciatura em Animação Sociocultural da Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Setúbal, durante o ano letivo de 2024/2025.

A intervenção integrou-se no plano de atividades da escola e articulou-se com o tema anual dedicado à vida e obra de Bento de Jesus Caraça. Neste contexto, procurou-se desenvolver uma ação educativa e participativa que contribuísse para a valorização do legado cultural do patrono da instituição, promovendo simultaneamente a integração dos alunos explorando de que forma os participantes percecionaram o contributo da intervenção para a integração escolar e valorização da identidade institucional.

A escolha da Biblioteca Cosmos como elemento estruturante da intervenção decorreu da sua relevância enquanto projeto de democratização do conhecimento idealizado por Bento de Jesus Caraça. Através da exploração das diferentes áreas temáticas da coleção, procurou-se aproximar os alunos do legado cultural do patrono da escola, promovendo simultaneamente a aprendizagem, a participação e a valorização da identidade institucional.

2.3. Participantes

O projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos” envolveu um total de 127 alunos dos 9.º e 10.º anos da Escola Profissional Bento de Jesus Caraça – Delegação do Barreiro. A escolha destes participantes decorreu dos resultados do diagnóstico participativo realizado na fase inicial da intervenção, o qual identificou maiores necessidades ao nível da integração escolar, da interação entre alunos e do conhecimento sobre a vida e obra de Bento de Jesus Caraça.

Os participantes encontravam-se distribuídos por diferentes cursos profissionais, nomeadamente: *Técnico de Comunicação, Marketing, Relações-Públicas e Publicidade (CMRPP)*; *Técnico de Informática de Gestão (IG)*; *Técnico de Gestão e Programação de Sistemas Informáticos (GPSI)*; *Técnico de Animação Sociocultural (ASC)* e *Curso de Educação e Formação de Cuidador de Crianças e Jovens (CEF)*. Esta diversidade de percursos formativos permitiu reunir alunos com diferentes interesses, experiências e competências, enriquecendo o processo de construção colaborativa do projeto.

A participação dos alunos ocorreu em diferentes momentos da intervenção, incluindo as fases de pesquisa de conteúdos, elaboração de perguntas, definição das regras do jogo, desenvolvimento da identidade visual e avaliação das atividades realizadas. Desta forma, os participantes assumiram um papel ativo ao longo de todo o processo, contribuindo para a construção coletiva do recurso pedagógico e para a concretização dos objetivos da intervenção.

A heterogeneidade do grupo constituiu um elemento potenciador da aprendizagem colaborativa, da partilha de conhecimentos e da cooperação entre alunos de diferentes turmas e áreas de formação. Em consonância com os princípios da Educação Inclusiva, procurou-se promover oportunidades de participação ajustadas às características e interesses dos participantes, valorizando a diversidade como um recurso para a aprendizagem e para o desenvolvimento pessoal e social.

A seleção dos participantes fundamentou-se, assim, na pertinência educativa da intervenção e nas necessidades identificadas durante o diagnóstico inicial, procurando responder aos desafios

relacionados com a integração escolar, o fortalecimento do sentimento de pertença e a valorização da identidade institucional.

Dos 127 participantes, 22 frequentavam o 9.º ano e 105 o 10.º ano, com idades compreendidas entre os 14 e os 18 anos.

2.4. Diagnóstico inicial

A intervenção teve início com a realização de um diagnóstico participativo, cujo objetivo consistiu em identificar necessidades, interesses e oportunidades de intervenção junto da comunidade educativa.

Para a recolha de informação foram utilizados diferentes instrumentos e técnicas, nomeadamente a observação direta das dinâmicas escolares, a aplicação de questionários aos alunos, entrevistas informais a elementos da comunidade educativa, reuniões com a Animadora Sociocultural e com o Diretor da Escola, bem como uma entrevista ao Presidente da Associação de Estudantes.

A análise da informação recolhida permitiu identificar dificuldades ao nível da integração dos alunos dos 9.º e 10.º anos, particularmente entre aqueles que ingressavam pela primeira vez na instituição. Verificou-se ainda um conhecimento limitado sobre a vida e obra de Bento de Jesus Caraça e sobre a relevância da Biblioteca Cosmos enquanto projeto de divulgação científica, cultural e de democratização do conhecimento. Estas evidências constituíram um dos principais fundamentos para a conceção da intervenção, orientando a definição dos objetivos e das estratégias desenvolvidas.

Face aos resultados obtidos, emergiu a necessidade de desenvolver uma intervenção que promovesse simultaneamente a integração dos alunos, a participação ativa na vida escolar e a valorização da identidade institucional.

2.5. Técnicas de recolha de dados e avaliação

A recolha de dados integrou diferentes técnicas e instrumentos, adequados aos objetivos da investigação e às características da intervenção desenvolvida. A utilização de múltiplas fontes de informação permitiu uma compreensão mais abrangente do processo e dos resultados do projeto.

As técnicas de recolha de dados utilizadas incluíram a observação direta, a aplicação de questionários de diagnóstico, a realização de entrevistas semiestruturadas, as rodas de conversa e a análise documental dos materiais produzidos durante a intervenção.

Para operacionalizar estas técnicas foram utilizados diversos instrumentos, nomeadamente: grelhas de observação, questionários de diagnóstico, guiões de entrevista, diário de bordo, registos reflexivos das sessões e grelhas de avaliação das atividades.

A observação direta permitiu acompanhar as dinâmicas de participação, cooperação e envolvimento dos alunos ao longo das diferentes fases do projeto. Os questionários e entrevistas contribuíram para a identificação das necessidades e interesses da comunidade educativa durante a fase de diagnóstico. As rodas de conversa constituíram espaços de reflexão e partilha de experiências, possibilitando a recolha de informação sobre as perceções dos participantes relativamente às atividades desenvolvidas e às aprendizagens realizadas.

Por sua vez, a análise dos documentos produzidos, incluindo os materiais elaborados para o jogo e os registos das atividades, permitiu complementar a compreensão dos efeitos da intervenção, particularmente ao nível do desenvolvimento de competências, da participação dos alunos e do reforço do sentimento de pertença à comunidade escolar.

2.6. Desenvolvimento da intervenção

O projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos” teve os seguintes objetivos: promover a integração dos alunos; reforçar o sentimento de pertença à escola e divulgar a vida e obra de Bento de Jesus Caraça através da construção colaborativa de um recurso pedagógico. Inspirado na organização temática da Biblioteca Cosmos, o jogo foi concebido como um instrumento de aprendizagem e descoberta, permitindo aos alunos explorar diferentes áreas do

conhecimento e estabelecer uma ligação mais próxima com o legado cultural associado ao patrono da instituição.

Tomando como referência a estrutura temática da Biblioteca Cosmos, os alunos participaram na pesquisa de conteúdos relacionados com as diferentes áreas do conhecimento presentes na coleção, procedendo posteriormente à elaboração das perguntas que integraram o jogo. Paralelamente, colaboraram na definição das regras, na organização dos conteúdos e no desenvolvimento da identidade visual do recurso.

Cada grupo de alunos ficou responsável pela exploração de diferentes temáticas inspiradas na coleção original, procedendo à pesquisa de informação, seleção dos conteúdos mais relevantes e adaptação desses conhecimentos ao formato do jogo. Este processo permitiu transformar conteúdos culturais e científicos em desafios pedagógicos acessíveis e significativos para os participantes.

As atividades foram organizadas de forma progressiva, envolvendo momentos de pesquisa, discussão, criação e validação dos materiais produzidos. Durante o processo foi ainda utilizada a metodologia *World Café*, enquanto estratégia facilitadora da participação e da construção coletiva de conhecimento. Segundo Saioron et al. (2022), o *World Café* constitui uma metodologia participativa que favorece o diálogo, a partilha de conhecimentos e a construção coletiva de soluções, revelando-se particularmente adequada em contextos educativos e comunitários. Assim, esta metodologia permitiu aos participantes partilhar ideias, refletir sobre diferentes temas e contribuir para o enriquecimento dos conteúdos do jogo através do diálogo colaborativo.

A construção do jogo constituiu, assim, um processo participativo que procurou valorizar os conhecimentos, experiências e interesses dos alunos, transformando-os em agentes ativos da sua própria aprendizagem.

2.7. Procedimentos éticos

O desenvolvimento do projeto respeitou os princípios éticos inerentes à intervenção socioeducativa e à investigação em contexto educativo. A realização das atividades foi autorizada pela instituição de acolhimento e articulada com os profissionais envolvidos no acompanhamento dos alunos.

A participação dos alunos ocorreu de forma voluntária, sendo garantido o respeito pela privacidade, confidencialidade e anonimato da informação recolhida. Os dados obtidos foram utilizados exclusivamente para fins académicos e de investigação, assegurando o cumprimento dos princípios éticos de respeito, responsabilidade e proteção dos participantes.

2.8. Análise dos dados

Os dados recolhidos através da observação, dos registos reflexivos e das rodas de conversa foram analisados recorrendo à análise de conteúdo temática, permitindo identificar categorias relacionadas com a participação, integração, aprendizagem, cooperação e sentimento de pertença dos alunos ao contexto escolar.

Mais do que a construção de um recurso pedagógico, o projeto procurou proporcionar aos alunos uma experiência de descoberta da vida e obra de Bento de Jesus Caraça, transformando a Biblioteca Cosmos num instrumento de aprendizagem, participação e valorização da identidade escolar.

Os dados foram analisados de forma indutiva, através da identificação de unidades de significado presentes nos registos de observação, nas rodas de conversa e nos documentos produzidos pelos participantes. Posteriormente, essas unidades foram agrupadas em categorias temáticas relacionadas com os objetivos da intervenção.

3. Apresentação, análise e discussão dos resultados

A avaliação do projeto assumiu um caráter contínuo e participativo, permitindo acompanhar o desenvolvimento da intervenção e analisar os seus contributos para os participantes. A recolha de dados foi realizada através da observação direta, dos registos de observação, das rodas de conversa, das grelhas de avaliação e da análise do produto final construído pelos alunos.

A análise dos dados permitiu identificar quatro dimensões centrais: participação e envolvimento dos alunos; aprendizagem sobre Bento de Jesus Caraça e a Biblioteca Cosmos; cooperação e trabalho colaborativo; e sentimento de pertença à comunidade escolar.

3.1. Participação e envolvimento dos alunos

Ao longo das diferentes fases do projeto verificou-se uma participação ativa dos alunos nas tarefas propostas. O envolvimento foi particularmente visível durante os momentos de pesquisa dos conteúdos, na elaboração das perguntas do jogo e na construção colaborativa das respetivas regras e identidade visual. Estes resultados convergem com as perspetivas de Costa e PASEC (s.d.), que defendem o protagonismo juvenil como elemento central dos processos educativos participativos. As observações realizadas durante as sessões evidenciaram elevados níveis de interesse e motivação, traduzidos na assunção de responsabilidades pelos diferentes grupos de trabalho e na participação voluntária nas atividades propostas. A metodologia adotada favoreceu o protagonismo dos alunos, que deixaram de assumir um papel exclusivamente recetor para se tornarem agentes ativos na construção do recurso pedagógico.

Com o intuito de evidenciar os elevados níveis de interesse e motivação demonstrados pelos alunos, importa destacar as suas próprias reações e contributos durante as sessões de avaliação. Por um lado, o impacto positivo do jogo ficou evidenciado no relato de aluno que referiu: “Não conhecia praticamente nada sobre Bento de Jesus Caraça, mas que com o jogo, ajudou a compreender melhor quem foi e o seu legado”, que revela como a dinâmica estimulou a curiosidade e a apropriação de novos conhecimentos. Por outro lado, o forte envolvimento com a metodologia do *World Café* traduziu-se tanto pelo desejo de uma participação ainda maior: “Era fixe se desse para passar por todas [as secções], mas não deu” como pela postura proativa e construtiva dos alunos, que demonstraram um papel ativo no processo ao sugerirem melhorias para a própria dinâmica das sessões das atividades, tais como a introdução de um moderador rotativo.

Estes resultados encontram-se alinhados com os princípios da Animação Sociocultural, que valorizam a participação como elemento fundamental dos processos educativos e de desenvolvimento comunitário.

3.2. Aprendizagem sobre Bento de Jesus Caraça e a Biblioteca Cosmos

Uma das finalidades centrais da intervenção consistiu em promover o conhecimento da vida e obra de Bento de Jesus Caraça e divulgar o significado da Biblioteca Cosmos junto dos alunos.

Os dados recolhidos através das rodas de conversa e da análise dos conteúdos produzidos pelos grupos sugerem um aprofundamento do conhecimento relativamente ao patrono da escola e ao seu contributo para a democratização do acesso ao conhecimento. A pesquisa realizada pelos alunos permitiu explorar diferentes áreas temáticas presentes na Biblioteca Cosmos, estabelecendo ligações entre o património cultural associado a Bento de Jesus Caraça e conteúdos abordados nas diversas disciplinas.

A aquisição de conhecimento sobre Bento de Jesus Caraça ficou evidente através das reflexões partilhadas pelos alunos nas rodas de conversa e nas observações diretas das sessões realizadas pelo autor do projeto. O ponto de partida e a evolução dos alunos ficaram claramente ilustrados quando um aluno referiu que “Não conhecia praticamente nada sobre Bento de Jesus Caraça, mas que com o jogo, ajudou a compreender melhor quem foi e o seu legado”. Esta perceção de que o conteúdo se refletiu também na visão de futuro dos participantes onde os alunos sublinharam que o jogo poderá ajudar os futuros estudantes a conhecerem tanto os valores da escola como a própria figura de Bento de Jesus Caraça, expressando o forte desejo de ver este recurso ser utilizado por outras turmas. Além disso, a sensação de que o tempo foi escasso para explorar tudo foi também manifestado através do seguinte relato: “Acho que foi pouco tempo para conseguir aprofundar tudo”. Este reforça que a atividade não só transmitiu conhecimento, mas despertou um interesse genuíno por continuar a descobrir mais sobre o patrono da escola.

A construção do jogo constituiu, assim, uma estratégia de aprendizagem ativa que permitiu transformar conteúdos culturais e científicos em desafios pedagógicos significativos para os participantes.

3.3. Cooperação e trabalho colaborativo

Outro dos resultados observados relacionou-se com o desenvolvimento de competências de cooperação e trabalho em equipa. A organização dos alunos em grupos de trabalho favoreceu a partilha de ideias, a negociação de decisões e a resolução colaborativa de problemas. Esta dinâmica encontra-se igualmente associada aos princípios da Aprendizagem Baseada em Projetos, que valoriza a construção colaborativa do conhecimento e o envolvimento dos alunos em tarefas autênticas (Direção-Geral da Educação, s.d.).

Particular destaque merece a dinamização da sessão de *World Café*, que proporcionou um espaço de diálogo e reflexão coletiva entre alunos de diferentes turmas e cursos. Esta estratégia contribuiu para a circulação de ideias, para o enriquecimento dos conteúdos produzidos e para o fortalecimento das relações interpessoais entre os participantes. Tal como refere Abrantes (2021), a Educação Inclusiva não se limita ao acesso à escola, implicando a criação de condições para que todos os alunos participem ativamente nas experiências educativas.

As observações realizadas ao longo da intervenção evidenciaram progressos ao nível da escuta ativa, da comunicação interpessoal e da capacidade de trabalhar em conjunto para alcançar objetivos comuns.

3.4. Sentimento de pertença e valorização da identidade escolar

Os resultados sugerem igualmente contributos relevantes ao nível do sentimento de pertença à comunidade educativa. O contacto com a vida e obra de Bento de Jesus Caraça permitiu aos alunos conhecer melhor a história e os valores associados à instituição que frequentam.

A utilização da Biblioteca Cosmos como elemento estruturante do projeto revelou-se particularmente significativa, uma vez que possibilitou a aproximação dos participantes ao legado humanista do patrono da escola, nomeadamente aos princípios da democratização do conhecimento, da valorização da cultura e da educação como instrumento de desenvolvimento individual e coletivo.

As reflexões partilhadas pelos alunos durante os momentos de avaliação sugerem uma maior valorização da identidade institucional e uma perceção mais clara da importância histórica e cultural de Bento de Jesus Caraça para a escola.

3.5. O jogo como recurso de Animação Sociocultural

Para além dos resultados observados junto dos participantes, a intervenção permitiu criar um recurso pedagógico passível de ser utilizado em futuras atividades educativas da escola.

O facto de o jogo ter sido concebido pelos próprios alunos constituiu um dos aspetos mais relevantes do projeto, conferindo-lhe um forte carácter participativo e identitário. Mais do que um produto final, o jogo representou um processo de construção coletiva de conhecimento, no qual os participantes assumiram o papel de cocriadores e protagonistas da intervenção.

Os resultados obtidos reforçam o potencial do jogo enquanto estratégia de Animação Sociocultural em contexto escolar, evidenciando a sua capacidade para articular aprendizagem, participação, cultura e desenvolvimento comunitário.

4. Conclusões

O projeto “Jogo Temático de Bento de Jesus Caraça inspirado na Biblioteca Cosmos” evidenciou o potencial das metodologias participativas e das estratégias lúdico-pedagógicas na promoção da aprendizagem, da participação e da integração em contexto escolar. Desenvolvido no âmbito da Animação Sociocultural, o projeto permitiu articular cultura, educação e participação através da construção colaborativa de um recurso pedagógico centrado na vida e obra de Bento de Jesus Caraça.

Os resultados obtidos sugerem que o envolvimento dos alunos na pesquisa de conteúdos, na elaboração das perguntas, na definição das regras e na construção da identidade visual do jogo favoreceu a participação ativa, a cooperação e o desenvolvimento de competências como a autonomia, o pensamento crítico e o trabalho em equipa. A metodologia adotada contribuiu para que os alunos assumissem um papel de maior protagonismo no processo de aprendizagem, transformando-os em cocriadores do recurso educativo desenvolvido.

A utilização da Biblioteca Cosmos como elemento estruturante da intervenção revelou-se particularmente relevante para a valorização da identidade institucional. O contacto com a obra e o pensamento de Bento de Jesus Caraça permitiu aos alunos aprofundar o conhecimento sobre o patrono da escola e compreender a atualidade de valores como a democratização do conhecimento, a valorização da cultura e o acesso à educação. Este processo parece ter contribuído para o reforço do sentimento de pertença à comunidade educativa e para uma maior identificação com a história e missão da instituição.

O projeto evidenciou igualmente o papel do Animador Sociocultural enquanto mediador de processos educativos, participativos e transformadores, em consonância com a perspetiva defendida por Trilla (2004), que atribui à Animação Sociocultural uma função de promoção da participação, da cidadania e do desenvolvimento comunitário. Através da criação de espaços de diálogo, cooperação e construção coletiva do conhecimento, foi possível promover experiências de aprendizagem significativas e ajustadas às características dos participantes, reforçando o contributo da Animação Sociocultural para o desenvolvimento pessoal, social e comunitário em contexto escolar. Esta conclusão encontra eco nos trabalhos de Trindade et al. (2019), que identificam a Animação Sociocultural como uma estratégia relevante para promover a participação, a integração e o desenvolvimento pessoal dos alunos em contexto educativo.

Entre as limitações identificadas destaca-se o tempo disponível para a implementação da intervenção, que condicionou a realização de um maior número de sessões e uma fase mais alargada de experimentação e avaliação do jogo. A saída de alguns alunos para estágio e a coincidência com atividades de final de ano letivo limitaram igualmente a participação de algumas

turmas na fase final de avaliação. Apesar destes constrangimentos, as evidências recolhidas ao longo do processo apontam para um balanço globalmente positivo da intervenção e para o cumprimento dos objetivos definidos.

Por fim, considera-se que o recurso desenvolvido apresenta potencial de continuidade e adaptação a outros contextos educativos e socioculturais. A experiência realizada demonstra que a articulação entre património cultural, metodologias participativas e estratégias lúdicas pode constituir uma via eficaz para promover a aprendizagem significativa, a participação dos alunos e a valorização da identidade das comunidades educativas.

A reduzida duração da intervenção não permitiu avaliar os efeitos do projeto a médio e longo prazo, constituindo uma oportunidade para futuras investigações.

Referências Bibliográficas

Abrantes, P. (2021). Educação inclusiva: Proposta de quadro analítico e aplicação ao caso português. *Revista Portuguesa de Educação*, 34(1), 25–41. <https://doi.org/10.21814/rpe.18677>.

Costa, A., & PASEC. (s.d.). *Animação sociocultural e protagonismo juvenil*. <https://www.pasec.pt/images/pdf/ASCProtJuv.pdf>.

Cristina, A. (2021). *Prática de ensino supervisionada: O jogo como estratégia de ensino e aprendizagem* [Relatório final de estágio, Instituto Politécnico de Bragança]. Repositório Institucional do Instituto Politécnico de Bragança. <http://hdl.handle.net/10198/24559>.

Decreto-Lei n.º 54/2018, de 6 de julho. (2018). *Diário da República: 1.ª Série*, n.º 129, 2918–2928. <https://files.diariodarepublica.pt/1s/2018/07/12900/0291802928.pdf>

Direção-Geral da Educação. (2017). *Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória*. Ministério da Educação. https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf.

Direção-Geral da Educação. (s.d.). *Aprendizagem baseada em projetos*. Ministério da Educação.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Secundario/Documentos/Avaliacao/aprendbase_proj02.pdf.

Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Graó.

Saioron, I., Ramos, F., Schneider, D., & Ferreira, D. (2022). World Café: Desafios e métodos. *New Trends in Qualitative Research*, 10, e513. <https://doi.org/10.36367/ntqr.10.2022.e513>.

Trilla, J. (2004). *Animação sociocultural: Teorias, programas e âmbitos*. Instituto Piaget.

Trindade, A. (2019). *Estudo da importância da animação sociocultural em contexto educativo* [Dissertação de mestrado, Universidad de Salamanca]. Gredos Repositorio Documental. <https://gredos.usal.es/handle/10366/143594>.

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Nogueira R., Filipe, I., Guerra, Paula. (2026) Entre o jogo e o conhecimento: um projeto de Animação Sociocultural inspirado na Biblioteca Cosmos de Bento de Jesus Caraca. En: <http://quadersnanimacio.net> nº 44, Julio 2026; ISSN: 1698-4404