



XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

1,2,3 SETEMBRO 2021
UNIVERSIDADE DO MINHO
CAMPUS DE GUALTAR / BRAGA

*“ensinar exige
alegria e esperança”*

Paulo Freire



ATAS DO XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

Organizadores

Bento D. Silva, Leandro S. Almeida,
Alfonso Barca, Manuel Peralbo, Regina Alves

Novembro 2021



Universidade do Minho
Instituto de Educação



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



ASOCIACIÓN CIENTÍFICA
INTERNACIONAL DE
PSICOPEDAGOGÍA

Ficha técnica

Título

Atas do XVI Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia

Organizadores

Bento D. Silva; Leandro S. Almeida; Alfonso Barca; Manuel Peralbo; & Regina Alves

Editor

Universidade do Minho. Instituto de Educação. Centro de Investigação em Educação

Universidade Minho

4710-057 Braga



Suporte: Eletrónico

Design

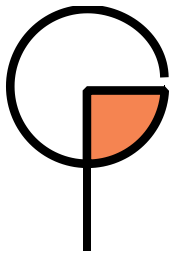
ANACMYK

anacmyk@gmail.com

ISBN

978-989-8525-71-0

Novembro 2021



XVI CONGRESSO INTERNACIONAL GALEGO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA

1, 2 e 3 de setembro de 2021, UMinho, Braga, Portugal

ATAS

Associação Científica Internacional de Psicopedagogia (ACIP)
Universidade da Corunha, Universidade do Minho

Jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem em história da cultura e
das artes

Digital games as a teaching and learning strategy in history of culture and arts

Lúisa Orvalho (<https://orcid.org/0000-0002-6645-5273>)*, Rui Miguel Brandão
(<https://orcid.org/0000-0001-8286-2277>)**

* Escola das Artes, Faculdade de Educação e Psicologia, Universidade Católica
Portuguesa – Católica Porto ** Escola das Artes, Universidade Católica Portuguesa – Católica
Porto e Academia de Música de Arouca

Autor de contacto: luisa.orvalho@gmail.com

Resumo

Este estudo foi implementado na Academia de Música de Arouca, no ano letivo 2020/2021, e pretendeu conhecer o impacto da utilização de jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem na disciplina de História da Cultura e das Artes – Música. Participaram, neste estudo, 22 alunos do Curso Secundário de Música, dos 6.º, 7.º e 8.º graus, em regime supletivo, com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos. Foi seguida uma estratégia de Investigação-Ação (I-A), de natureza essencialmente qualitativa, centrada num estudo empírico, para avaliar a eficácia de dois modos alternativos de trabalho pedagógico, correspondentes a dois grupos de alunos, um grupo de controlo e um grupo experimental que beneficiou da utilização da plataforma digital *Wall of Fame* como instrumento auxiliar de estudo. As técnicas e instrumentos de recolha e produção de dados utilizadas foram: inquéritos por questionários, *focus group*, entrevista semiestruturada feita à docente da disciplina, pesquisa documental relativa aos registos de avaliação trimestrais dos alunos, observação direta e participante, grelhas de observação e notas de campo registadas em diário de bordo do investigador. Para a interpretação e análise de todos os registos quantitativos e qualitativos desta pesquisa, foram usadas as técnicas de análise estatística e de conteúdo. Os resultados obtidos evidenciam que as ferramentas digitais podem desempenhar um papel importante nos contextos de sala de aula e no estudo autónomo, contribuem para uma postura mais ativa e empenhada dos alunos e para a melhoria do seu desempenho nos momentos de avaliação.

Palavras-chave: história da cultura e das artes, jogos digitais, cursos artísticos especializados da música, plataforma digital *wall of fame*, aprendizagens essenciais

Abstract

This study was implemented at the Academy of Music of Arouca, in the academic year 2020/2021, and aimed to understand the impact of the use of digital games as a teaching and learning strategy in the subject of History of Culture and Arts – Music. Participated in this study 22 students from the Secondary Music Course, from the 6th, 7th and 8th grades, in a supplementary regime, aged between 15 and 18. An Action Research strategy was followed, essentially qualitative in nature, centered on an empirical study, to assess the effectiveness of two alternative modes of pedagogical work, corresponding to two groups of students, a control group and an experimental group, that benefited from the use of the *Wall of Fame* digital platform as an auxiliary study tool. The techniques and instruments used to collect and produce data were: questionnaire surveys, focus group, semi-structured interviews conducted with the subject's teacher, documental research on the students' quarterly assessment records, direct and participant observation, observation grids and grades and field observations in the investigator's logbook. For the interpretation and analysis of all quantitative and qualitative records of this research, statistical and content analysis techniques were used. The results obtained show that digital tools can play an important role in the context of the classroom and in autonomous study, contributing to a more active and committed posture of students and to improving their performance in assessment moments.

Keywords: history of culture and arts, digital tools and games, specialized artistic music courses, *wall of fame* digital platform, essential learnings

Jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem

A exigência do estudo de um instrumento musical traduz-se, não raramente, em fases de desinteresse. O seu caráter prático ajuda, no entanto, a manter a motivação, fator esse mais difícil de alcançar no caso das disciplinas teóricas. Este projeto de intervenção pedagógica, realizado durante a prática profissional supervisionada, pretendeu contornar essa realidade, tornando mais apelativa e lúdica a interiorização dos conhecimentos teóricos com recurso a várias ferramentas digitais, com destaque especial para a plataforma *Wall of Fame*.

A era digital em que vivemos veio revolucionar a sociedade e pôr, naturalmente, em causa o método de ensino expositivo, muitas vezes entediante, que ainda predomina em muitas escolas. Segundo Orvalho (2019, p. 26)

a transição para a sociedade digital na escola e no mundo do trabalho, o recurso às tecnologias e ferramentas digitais de forma concreta (...) potenciam a diferenciação dos percursos qualificantes e académicos, para melhorar o acesso à aprendizagem e, assim, responder à heterogeneidade dos diferentes públicos, que hoje frequentam a escola.

A escola atual ainda se debate com muitas barreiras. Algumas são estruturas físicas e equipamentos, como computadores e acesso à *Internet*, que comprometem a utilização de ferramentas digitais em contexto escolar. Além disso, verifica-se ainda uma certa resistência por parte de alguns professores em utilizar ferramentas digitais, seja por desconhecimento, falta de preparação, vontade ou disponibilidade para se atualizarem e ainda a ideia de que “o lúdico pode comprometer a seriedade e o compromisso da aula” (Lima et al., 2016, p.76). É urgente a gamificação (tradução aportuguesada do termo *gamification* surgida com Nick Pelling em 2002) ou ludificação (tendo por base a palavra latina *ludus*, jogo) do ensino no sentido de se aliarem aprendizagens essenciais e diversão (Carvalho, 2017). O recurso a jogos digitais constitui uma estratégia ativa de aprendizagem que contribui para um maior *engagement* dos alunos. Estes “nativos digitais”, termo popularizado por Marc Prensky no artigo “*Digital Natives, Digital Immigrants*” de 2001, deixam de ser sujeitos passivos que recebem o conhecimento sem questionar para se tornarem sujeitos ativos e comprometidos com as suas aprendizagens. Deste modo, os alunos aprendem de forma indireta ou “oblíqua, sem se preocupar necessariamente com o conteúdo” (Lima et al., 2016, p.70). Por seu turno, o professor assume o papel de facilitador, orientador e incentivador, aquele que faz o aluno aprender e a quem cabe “buscar as ferramentas oportunas para atrair a atenção do aluno, despertando nele a vontade de aprender e continuar aprendendo” (Silva, 2018, p.206). Cabe ao professor a difícil tarefa de buscar esse equilíbrio: “a aprendizagem com

recurso a estas inovações deve ser considerada com moderação e como complemento às aulas tradicionais” (Vale, 2019, p.21) e conceber, explorar e gerir “ambientes culturalmente ricos em atividade e interação” (Figueiredo, 2016, p.830) - *Design de Contextos de Aprendizagem*. O professor, dotado de *design thinking*, assume o papel de *designer* ou criador de contextos pedagógicos onde os alunos são capazes de aprender mais e melhor e vai adaptando a sua prática em função da concretização ou não dos resultados que pretende. Um dos fundamentos da referida pedagogia dos contextos de aprendizagem é a pedagogia crítico-emancipatória de Paulo Freire que refere a importância do conhecimento do contexto e do mundo para a compreensão de um texto e que este, por sua vez, enriquece a compreensão do anterior, numa dinâmica permanente entre linguagem e realidade. É essa aprendizagem que permite ao homem emancipar-se. Nesta mesma linha, a obra de Freire inspirou a corrente “marginalização digital” aplicada aos cidadãos tecnologicamente ignorantes que se veem, por isso mesmo, privados de direitos e oportunidades. Outro ponto de vista que converge para a pedagogia dos contextos de aprendizagem é a autonomia dos alunos. O filósofo francês Jacques Rancière usa a expressão “*maître ignorant*” aplicada ao professor que é capaz de ensinar o que desconhece, caso seja capaz de criar contextos desafiantes que motivem os alunos a aprenderem autonomamente numa visão da pedagogia da autonomia e emancipação (Figueiredo, 2016).

A criação do recurso digital *Wall of Fame* pretendeu promover a inovação, o prazer e a independência dos alunos no contexto educativo ao introduzir a gamificação, conceito chave do ensino do futuro. Como se trata de uma ferramenta *online*, acessível a partir de casa, ou de qualquer outro lugar e a qualquer hora, os alunos são capazes de se tornar “independentes e auto-regulados” (Arends, 2008, p.17) ao serem capazes de se preparar para os momentos de avaliação de forma autónoma, autorregulando as suas aprendizagens, como diz Nóvoa (2002, p.22) “É aqui que se decide uma educação que não se esgota no espaço-tempo da sala de aula, mas que se projecta em múltiplos lugares e ocasiões de formação” .

Wall of Fame, cujo *layout* se apresenta na Figura 1, é a designação do recurso digital original, em versão portuguesa, da autoria do investigador que permite testar/aprofundar os conhecimentos sobre uma seleção de 200 compositores da História da Música Ocidental. Contempla vários conhecimentos sobre os compositores: país de origem, período histórico, corrente estética e principais obras. Tem acesso livre e está disponível em: <https://rm9fora.github.io/wall-of-fame/>

Figura 1

Layout da plataforma digital Wall of Fame



Esta plataforma permite que os alunos selecionem os compositores sobre os quais pretendem testar os seus conhecimentos, escolher o desafio, definir o tempo de interação e autorregular o seu desempenho: “a reflexão sobre o que se aprendeu e o que ainda falta aprender, dá ao aluno a possibilidade de fazer a autorregulação e autoavaliação da sua aprendizagem com autonomia” (Orvalho, 2019, p.30). Foi criado um ambiente sonoro original especificamente para este *site*. O *layout* é composto por uma barra de menu onde são apresentadas as opções: lista de compositores, jogos, opções e créditos. Neste separador, é apresentada a lista dos 200 compositores disponíveis. Basta selecionar a respetiva letra correspondente ao nome e, da lista resultante, selecionar aquele que se pretende consultar. Na Figura 2, é apresentada a imagem e quatro características que estão associadas a cada compositor.

Figura 2

Aspeto do separador com informação sobre os compositores



Selecionando a segunda opção, Jogos, é possível escolher um de três jogos existentes: *The Composer Expert*, *Strange Duets* e *Link Them*. Qualquer que seja a escolha, é apresentada a ilustração do jogo e as instruções de funcionamento, como se mostra na Figura 3.

Figura 3

Aspeto do ecrã inicial do jogo *Strange Duets*



Em *The Composer Expert*, o jogador pode escolher quatro modalidades: 20, 30, 50 rondas ou sem limite. Cada ronda tem a duração máxima de 1 minuto. Surgirão, de forma aleatória, 10 compositores e o jogador deverá selecionar aquele que corresponde às dicas apresentadas. A pontuação em cada ronda varia em função do tempo de resposta, das dicas necessárias e do número de tentativas erradas. No jogo *Strange Duets*, surgirão, de forma aleatória, dois compositores e um excerto musical com a duração máxima de 15 segundos. O jogador deverá indicar a qual deles corresponde o excerto ouvido. Em *Link Them*, surgirão, de forma aleatória, 5 compositores e 5 conjuntos de características que o utilizador deverá fazer corresponder.

A plataforma disponibiliza ainda a opção de escolher os compositores sobre os quais o utilizador pretende avaliar as suas aprendizagens, por grau de ensino ou de forma personalizada.

Este recurso, ao gerar uma pontuação de acordo com o desempenho, pode servir como elemento de avaliação formativa do aluno, utilizada para “identificar, explicar e regular as dificuldades surgidas e remediá-las” (Roldão, 2004, p.43).

Metodologia

A metodologia de investigação educacional, de carácter essencialmente naturalista e qualitativa, seguiu uma abordagem estratégica de aproximação à investigação-ação (I-A), usada “habitualmente na melhoria da eficácia do grupo ou da organização” (Afonso, 2014, p.79). Centrada num estudo empírico, permitiu avaliar a eficácia relativa de dois modos alternativos de

Jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem

trabalho pedagógico, usando e não usando jogos digitais, ferramentas capazes de produzir melhorias no processo de aprendizagem dos alunos e avaliar, posteriormente, os impactos dessa interferência, constituindo, assim, um grupo experimental e um grupo de controlo.

Participantes

Participaram no estudo 22 alunos da disciplina de História da Cultura e das Artes, do ensino secundário, regime supletivo, distribuídos pelos 6.º, 7.º e 8.º graus de ensino, com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos. O grupo de controlo era constituído por 9 alunos do 8.º grau, e o grupo experimental pelos 13 alunos restantes, dos 6.º e 7.º graus.

Instrumentos de recolha e produção de dados

Para a recolha e produção de dados, foram privilegiados os inquéritos por questionário aplicados aos alunos, no início, durante e no fim da intervenção, com recurso ao *Google Forms*, o *focus group* aplicado aos alunos do grupo experimental, a entrevista semiestruturada feita à professora orientadora pedagógica cooperante e titular da disciplina, as notas de campo registadas em diário de bordo do investigador e a pesquisa documental relativa aos momentos formais de avaliação trimestral dos alunos.

Técnicas de análise e interpretação de dados

Após a recolha de todos os dados quantitativos e qualitativos, usaram-se as técnicas de análise estatística para tratamento das respostas dos alunos aos inquéritos e dos resultados escolares no final dos três períodos letivos. A análise de conteúdo foi a técnica privilegiada para a interpretação de todos os registos qualitativos feitos durante o período da investigação.

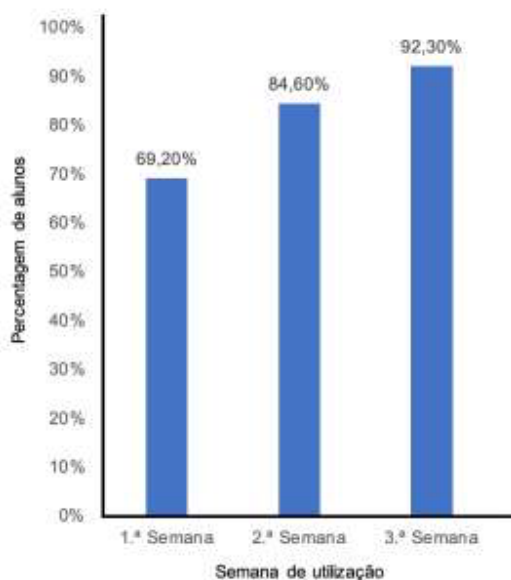
Apresentação e discussão dos resultados

Os resultados obtidos na avaliação diagnóstica, antes da apresentação da plataforma *Wall of Fame* revelaram que os 22 alunos, apesar de gostarem da disciplina de História da Cultura e das Artes, não estavam muito motivados para o estudo autónomo em casa. No que diz respeito ao tempo de estudo, a esmagadora maioria assumiu nunca estudar ou fazê-lo apenas próximo dos momentos de avaliação. Apenas 5 alunos responderam fazer um estudo regular, dedicando um tempo médio entre meia hora a duas horas semanais. Os recursos de estudo utilizados pelos alunos consistiam nos apontamentos fornecidos pela professora, no caderno diário e na audição de excertos musicais retirados da *Internet*. Poucos alunos referiram os livros, a *Internet* e a realização de resumos. Nenhum aluno apontou os jogos digitais como instrumento de estudo.

Após a apresentação da ferramenta digital *Wall of Fame*, ao grupo experimental, verificou-se que esta teve não só uma boa aceitação, como os alunos reconheceram que contribuiu para dedicarem mais tempo ao estudo durante a semana, como se ilustra na Figura 4. Foram unânimes em considerá-la interessante, útil e original, sublinhando a clareza das instruções e a pertinência da informação disponibilizada sobre cada compositor, nomeadamente a época e as principais obras.

Figura 4

Percentagem de alunos que considera que a ferramenta digital Wall of Fame contribuiu para dedicar mais tempo ao estudo



Dos três jogos disponíveis, o desafio *Strange Duets* foi o que mereceu uma aceitação mais positiva devido ao facto de permitir a audição de excertos de obras para identificação dos seus compositores que é uma forma dos alunos se prepararem para os momentos de avaliação.

Os resultados da avaliação trimestral dos alunos, na disciplina de História da Cultura e das Artes- Música, foram bastante satisfatórios tendo-se verificado uma evolução muito positiva do 1.º para o 2.º período. A média da turma dos alunos de 6.º grau subiu de 17 para 17,25 valores e da turma de 7.º grau subiu de 13,6 para 14,5 valores. A subida não foi tão significativa no grupo de controlo correspondente aos alunos do 8.º grau.

Jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem

O diário de bordo revelou-se um tipo de registo particularmente útil, “habitualmente utilizado na observação não estruturada. Consiste num relato quotidiano da atividade do investigador, geralmente com um carácter reflexivo e prospetivo” (Afonso, 2014, p. 99). Assim, foi criado um guião de observação que incluía os seguintes parâmetros: categoria, subcategoria, nota de campo (data e contexto), relato, sentido interpretativo e unidades de registo. Dentro da categoria material didático *Wall of Fame*, a análise de conteúdo foi feita em três subcategorias: compositores nos diferentes períodos históricos, identificação auditiva e música sacra e profana. No que diz respeito ao jogo *The Composer Expert* sobre os compositores nos diferentes períodos históricos, foram considerados os indicadores relacionados com o interesse e a motivação, o desempenho e oportunidades de melhoria.

A título de exemplo, apresenta-se na Figura 5, um excerto relativamente à análise de conteúdo das notas de campo, na categoria material didático *Wall of Fame*, subcategoria identificação auditiva.

Figura 5

Exemplo de unidades de registo referentes à subcategoria identificação auditiva

Categoria	Subcategoria	Nota de Campo	Relato	Sentido Interpretativo	Unidades de registo
Material didático <i>Wall of Fame</i>	Identificação auditiva	Data: 20/02/2021 Contexto: E@D	Jogo <i>Strange Duets</i>	Os alunos acharam útil como forma de preparação para os seus momentos de avaliação	"Isto ajuda-nos na ficha de excertos"
				É aconselhável aumentar o tempo de resposta a cada ronda	"Quinze segundos é pouco tempo para conseguir identificar as obras"
				A utilização deste jogo foi eficaz na identificação auditiva das principais obras dos diferentes compositores	"É útil o facto de aparecer o nome da obra depois de darmos a nossa resposta"

Todos os alunos revelaram muito interesse em conhecer e explorar a plataforma *Wall of Fame*. Consideraram-na muito útil para a consolidação das aprendizagens, para o estudo autónomo e para a autoavaliação. Foram de opinião que a escola deveria acompanhar a digitalização da sociedade, que os professores deveriam investir na sua formação tecnológica e que, inclusivamente, poderiam tirar partido do uso dos telemóveis que todos possuem. A referida professora considerou a *Wall of Fame* uma excelente ferramenta capaz de auxiliar os alunos no estudo para as fichas de

reconhecimento de excertos e que podia servir de “preparação para as provas de acesso ao Ensino Superior”.

Conclusão

Os resultados obtidos neste projeto de intervenção pedagógica, realizado na AMA, são reveladores de uma evolução muito positiva no tempo dedicado ao estudo, pelos 13 participantes do grupo experimental, em virtude da utilização da ferramenta digital *Wall of Fame*. Os alunos conseguiram melhores aprendizagens e de maior qualidade que se refletiram em melhores resultados escolares na disciplina de História da Cultura e das Artes. *Wall of Fame* é o nome de um recurso digital original, em versão portuguesa, da autoria de Rui Miguel Brandão, que permite aprofundar e avaliar os conhecimentos sobre uma seleção de 200 compositores da História da Música Ocidental.

A utilização da plataforma digital *Wall of Fame* contribuiu para o sucesso verificado nos momentos de avaliação formais, com impacto no tempo de estudo e na autoavaliação formativa. Os alunos sublinharam que a referida plataforma permitiu uma experiência de maior envolvimento no processo de aprendizagem, sentiam que tinham um papel ativo e que podiam ver a sua evolução a partir da pontuação gerada.

A facilidade de utilização deste recurso a partir de casa tornou-os capazes de autorregular o seu processo de aprendizagem, desenvolvendo competências de autonomia, reflexão metacognitiva e pensamento crítico. A flexibilidade com que cada aluno pode escolher o número de compositores sobre os quais pretende testar as suas aprendizagens torna-o um agente ativo do seu processo de ensino e aprendizagem.

O facto de, no questionário diagnóstico que precedeu a apresentação da plataforma digital *Wall of Fame*, nenhum aluno ter assinalado a opção “jogos digitais” como ferramenta de estudo para a disciplina de História da Cultura e das Artes e, nos seguintes, todos reconhecerem a potencialidade da plataforma, aconselhando-a vivamente como instrumento de estudo, é revelador de uma evolução em termos de conceção de ferramentas ao serviço do estudo autónomo.

Em conclusão, pode-se afirmar que, neste estudo, a ferramenta digital *Wall of Fame* teve um impacto significativo no processo de ensino, aprendizagem e avaliação que se refletiu em melhores notas de final de período na disciplina de História da Cultura e das Artes, e ainda no desenvolvimento de competências do Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Jogos digitais como estratégia de ensino e aprendizagem

Verificou-se que os alunos que utilizaram a ferramenta digital *Wall of Fame* passaram a dedicar mais tempo ao estudo, por considerarem o recurso um elemento facilitador e motivador da aprendizagem, tendo conseguido adquirir com mais facilidade e qualidade as aprendizagens essenciais da disciplina. Esta intervenção sensibilizou as Direções Pedagógica e Administrativa para a urgência da transição digital da AMA, através da utilização de ferramentas digitais em contexto escolar, pedagógico e de apoio ao estudo em casa, numa fase de mudança para o novo edifício, prevista para setembro de 2021.

Como recomendações para o futuro, agora que o Despacho n.º 6605-A/2021, de 6 de julho, procede à definição dos referenciais curriculares das várias dimensões do desenvolvimento curricular, incluindo a avaliação externa, produzindo efeitos a 1 de setembro de 2021/2022, os alunos registaram a necessidade de um *upgrade* e de um aperfeiçoamento da plataforma, com a introdução de outras aprendizagens essenciais da disciplina de História da Culturas e das Artes – Música, homologadas em 2020, que apresentam uma estrutura comum, identificando domínios e temas, a sua ligação com o Perfil dos Alunos à Saída do Escolaridade Obrigatória e sugestões de abordagens metodológicas.

Por último, considera-se que esta pesquisa trouxe um contributo significativo para o ensino artístico especializado, e para a área da música em particular, porque apesar de existirem alguns *sites* e aplicações sobre História da Música no mercado, tais como: *Guess the Composer*, *Classical Test*, *Novelty – Classical Music Game*, *Classical Music Quiz* e *Classical Musicians Quiz*, a grande maioria não está em português, são pagas e disponibiliza apenas uma seleção reduzida de obras ou compositores.

Referências

- Afonso, N. (2014). *Investigação naturalista em educação* (2.^a ed.). Fundação Manuel Leão.
- Arends, R. (2008). *Aprender a ensinar* (7^a ed.). McGraw Hill.
- Carvalho, A. (2017). Jogos digitais e gamification: desafios e competição para aprender na era mobile-learning. *Aprendizagem, TIC e redes digitais* (pp. 112-144). Conselho Nacional de Educação. ISBN: 978-989-8841-14-8.
- Figueiredo, A. (2016). A pedagogia dos contextos de aprendizagem. *Revista e-Curriculum*, 14(3), 809-836. ISBN: 1809-3876.

- Lima, R., Medeiros, R., Mercado, L. & Silva, D. (2016). *Jogos digitais como estratégia de ensino-aprendizagem no ensino superior. A construção e aplicação do jogo “Renascença” na disciplina de literatura*. Obra digital: revista de comunicação [online] (10).
- Nóvoa, A. (2002). O espaço público da educação: imagens, narrativas e dilemas. *Espaços de Educação, Tempos de Formação* (pp. 237-263). Fundação Calouste Gulbenkian.
- Orvalho, L. (2019). Autonomia e flexibilidade na organização e gestão curricular dos cursos profissionais. Taxonomia de Bloom revista e atualizada como instrumento de apoio à tomada de decisões. In Orvalho, L., Alver, J. & Azevedo, J. (Coordenação). (2019). *30 anos de Ensino Profissional: perscrutar as intencionalidades e perspetivar o futuro* (26-35). Faculdade de Educação e Psicologia da Universidade Católica Portuguesa.
- Roldão, M. C. (2004). *Gestão do currículo e avaliação de competências*. Editorial Presença.
- Silva, J. (2018). Didática no ensino superior: estratégias de ensino adequadas à arte de ensinar. *Revista Educação por escrito*, (9)2, 207-222. Editora da Pontífica Universidade Católica do Rio Grande do Sul (EDIPUCRS).
- Vale, A. S. (2019). *Jogos digitais no ensino: criação e implementação nas disciplinas de História da Música e Formação Musical*. Relatório de Estágio apresentado à Universidade do Minho para obtenção do grau de Mestre em Ensino de Música.

Legislação

- Despacho n.º 6605-A/2021, de 6 de julho. Diário da República n.º 129, 1.º suplemento. Série II. Gabinete do Secretário de Estado Adjunto e da Educação.
- Procede à definição dos referenciais curriculares das várias dimensões do desenvolvimento curricular, incluindo a avaliação externa. Disponível em: <https://dre.pt/web/guest/home/-/dre/166512681/details/maximized?serie=II&dreId=166512679>