

MARTA AGOSTINHO CALVINHO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO DE SALA DE AULA,
COMO FATOR MOTIVADOR PARA APRENDIZAGEM DE
INGLÊS, LÍNGUA ESTRANGEIRA, NO 2º CICLO DO ENSINO
BÁSICO**



Escola Superior de Educação e Comunicação

2023

MARTA AGOSTINHO CALVINHO

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO DE SALA DE AULA,
COMO FATOR MOTIVADOR PARA APRENDIZAGEM DE
INGLÊS, LÍNGUA ESTRANGEIRA, NO 2º CICLO DO ENSINO
BÁSICO**

**Mestrado
em Ensino de Português e Inglês no 2º Ciclo do Ensino Básico**

**Trabalho efetuado sob a orientação de:
Professora Doutora Maria Isabel Mendonça Orega**



Escola Superior de Educação e Comunicação

2023

**O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO DE SALA DE AULA,
COMO FATOR MOTIVADOR PARA APRENDIZAGEM DE
INGLÊS, LÍNGUA ESTRANGEIRA, NO 2º CICLO DO ENSINO
BÁSICO**

Declaração de autoria de Trabalho

Declaro ser a autora deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

Marta Agostinho Calvinho

Direitos de cópia ou copyright

Copyright© Marta Agostinho Calvino.

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

Agradecimentos

Um caminho tão difícil não seria possível sem o amor e apoio incondicionais da minha mãe Maria José, do meu pai António, da minha irmã Filipa, do meu sobrinho “Diii”, da minha sobrinha “Cinti”, do meu avô Zê, da minha avó Inês e do meu avô João. Agradeço, também, todo o apoio da restante família que esteve sempre comigo.

Ao meu Gui, que acompanhou esta jornada a cem por cento, agradeço pela paciência, tempo e por toda a força.

Ao longo destes dois anos pude partilhar esta experiência com os meus colegas que me acolheram tão bem e aprendi e cresci tanto com eles. Não podia concluir esta etapa sem dizer um obrigado a estas pessoas que me encheram de tanto amor e confiança.

Às minhas amigas, que sempre ouviram todos os meus dilemas e souberam o quão difícil e desafiante foram estes anos.

À minha orientadora, Professora Doutora Maria Isabel Orega, por nunca me deixar desistir, por todo o apoio e orientação e por mostrar que eu seria capaz.

Aos professores cooperantes da Prática de Ensino Supervisionada, Nuno Martins e Maria José Pedro, por todo o carinho, paciência e apoio que me deram, por todo o acolhimento e por tornarem tudo isto possível.

E, por fim, agradeço especialmente à minha avó Rita, que foi o meu pilar, a minha força e a minha motivação. Por sempre me mostrar que estava orgulhosa de mim e nunca me deixou desistir dos meus sonhos. Apesar de ter partido antes de concluir esta etapa (que era o maior sonho dela), sinto o orgulho lá de cima e é por ela que estou a fazer isto.

Resumo

O presente estudo incide na utilização da gamificação em sala de aula como uma estratégia motivadora na aprendizagem de Inglês, no 2º Ciclo do Ensino Básico. O objetivo deste estudo é mostrar que ao utilizar uma aula mais prática e dinâmica, como o uso da gamificação, é um fator motivador que ajuda o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Pretendemos mostrar que este tipo de aula promove a motivação para a aprendizagem da língua e é, também, uma estratégia para fugir ao tipo de aula tradicional a que os alunos estão habituados e que já não os motiva. Então, é necessário criar estratégias que continuem a suscitar interesse e entusiasmo por aprender. Neste estudo foram recolhidos dados através de registo de observações por parte da docente e por aplicação de questionários a uma turma de 5.º ano do 2.º Ciclo durante a Prática de Ensino Supervisionada. Com a aplicação destes questionários conseguimos perceber que a utilização do jogo em sala de aula é, efetivamente, motivadora e faz despertar efeitos positivos no interesse, autonomia e desenvolvimento dos alunos a longo prazo. A gamificação pode constituir um recurso impulsionador da motivação dos alunos e que está de acordo com as suas necessidades.

Palavras-chave: Gamificação, Motivação, Inovação, Aprendizagem de Inglês, 2.º Ciclo do Ensino Básico.

Abstract

This study focuses on the use of gamification in the classroom as a motivating strategy in the learning of English in the 2nd Cycle of Basic Education. The objective of this action-research is to show that using a more practical and dynamic class, such as the use of gamification, is a motivating factor that helps the teaching-learning process of students. We intend to show that this type of class promotes motivation for language learning and is also a strategy to escape the type of traditional class to which students are accustomed and that no longer motivates them. So, it is necessary to create strategies that continue to arouse interest and enthusiasm for learning. In this study, data collection was made through the teacher's observation and by applying questionnaires to a 5th year class of the 2nd Cycle during the Supervised Teaching Practice of the Master's degree in Portuguese and English Teaching un the 2nd Cycle of Basic Education. With the application of these questionnaires, we can realize that the use of the game in the classroom is, effectively, motivating and awakens positive effects on the interest, autonomy, and development of students. Gamification can be a resource that drives students' motivation and is according to their needs.

Keywords: Gamification, Motivation, Innovation, English Learning, 2nd Cycle of Basic Education.

Índice geral

Agradecimentos	v
Resumo	vi
Abstract	vii
Índice	viii
Índice de figuras	x
Introdução.....	1
2. Enquadramento Teórico	4
2. 1. O ensino de Inglês como língua estrangeira	4
2.1.1. Documentos orientadores em Portugal	6
2.2. A motivação em contexto escolar	8
2.3. A gamificação	11
2.4. A gamificação e a aprendizagem de Inglês, como língua estrangeira, no 2.º Ciclo do Ensino Básico	15
3. Estudo empírico	18
3.1. Metodologia	18
3.1.1. Natureza do estudo e procedimento metodológico	19
3.1.2. Questões da investigação	20
3.1.3. Objetivos da investigação	21
3.1.4. Técnicas e instrumentos de recolha de dados	22
3.2. Contextualização do estudo	22
3.2.1. Participantes	25
3.3. Intervenção Pedagógica	25
3.3.1 Descrição da Intervenção Pedagógica	25
4. Análise e discussão dos dados	27

4.1. Apresentação e interpretação dos resultados	27
4.2. Questionário	30
5. Discussão dos resultados	40
6. Reflexões finais	42
6.1. Limitações do estudo	43
6.2. Linhas futuras de investigação	44
Referências bibliográficas	45
Apêndices	51
Apêndice 1- Exemplo de uma planificação utilizada.	52
Apêndice 2- Exemplo de um <i>Learning Quest</i> que foi entregue aos alunos.....	57
Apêndice 3- Aluno a participar na atividade.....	58
Apêndice 4- Alunos a trabalhar em grupo e a participar na atividade.....	58
Apêndice 5- Aluna a participar na atividade	59
Apêndice 6- Questionário entregue aos alunos.....	60

Índice de Figuras

Figura 1- Possuir algum meio tecnológico	30
Figura 2- Gostas mais quando... ..	31
Figura 3- Utilização do computador/telemóvel/tablet nas aulas	32
Figura 4- Quando são utilizados os jogos em sala de aula.. ..	33
Figura 5- Utilizar a gamificação em sala de aula é algo.....	34
Figura 6- Aplicações usadas em sala de aula	36
Figura 7- Consideras que o jogo e tecnologia deviam ser utilizados em sala de aula?..	36
Figura 8- Frequência que usas a tecnologia fora da escola	38
Figura 9- Os jogos e o inglês	38
Figura 10- Com o uso de jogos, é mais fácil aprender e gostar de inglês?.....	39

Introdução

Este relatório de estágio propõe o uso da gamificação em sala de aula como estratégia motivadora para a aprendizagem do Inglês, no 2.º Ciclo do Ensino Básico. Como sabemos, a nossa sociedade é totalmente estimulada e afetada pela internet e redes sociais. “Atualmente vivemos em torno de um mundo digital abrangente, em que a sociedade nasce e cresce em contato com o uso de dispositivos como computadores, *smartphones*, *tablets*, e outros aparelhos, e fazem uso destes para a leitura, escrita e diversas outras produções e uso cotidiano.” (Alves, 2018, p. 4) Por isso, os alunos que atualmente entram na escola estão, também, influenciados pela tecnologia. Segundo Alves (2018, p.5), as mudanças da tecnologia e impacto desta, fazem com que a geração que entra na escola já esteja habituada a tal realidade e, por isso, crescem com a facilidade de uso dos meios digitais. Com isto, um dos maiores desafios que a escola enfrenta, hoje em dia, é como atrair e motivar os alunos no processo de aprendizagem. Isto porque o estilo de aula tradicional apenas guiada pelo uso do manual e exercícios existentes no mesmo, já não os motiva nem capta a sua atenção. Sem alunos motivados, temos alunos menos interessados e menos empenhados, o que acaba por afetar a aprendizagem e, conseqüentemente, temos um maior insucesso escolar e “sendo a motivação para a aprendizagem um dos factores que contribuem para o sucesso escolar, existe responsabilidade da escola, e em particular, dos professores na promoção dessa motivação”. (Antunes, 1991, p. 94) Através de um estudo realizado pela mesma autora, Antunes (1991), uma das grandes causas da desmotivação dos alunos em sala de aula está relacionada com o facto de as aulas serem demasiado expositivas e, por isso, deve-se contornar com o “abandono do método predominantemente expositivo e sua substituição por métodos mais activos e diversificados (...)”. (p. 112) A gamificação constitui uma alternativa que tem vindo a ser implementada cada vez mais, para contrariar esta tendência de que os alunos e a escola estão a sofrer. Esta estratégia é inovadora e dinâmica que nos faz refletir e questionar sobre os métodos tradicionais de ensino. Como refere a Equipa TOTVS (2020) a gamificação é “uma estratégia extremamente eficaz, inovadora e que visa potencializar a aprendizagem, que surgiu em um momento de questionamento dos métodos tradicionais de ensino (...)”. Segundo Teixeira (2018), “A proposta da gamificação na educação é tornar a aprendizagem mais dinâmica, rápida e fácil para o aluno.” Além disso, o ensino de uma língua estrangeira, como o Inglês, pode ser desafiante na medida em que os alunos por vezes encontram-se receosos em aprender

algo que não seja na língua materna ou revelam mais dificuldades de aprendizagem. Por isso, devemos tornar as aulas mais apelativas, de modo que estimulem a criatividade dos alunos e os torne protagonistas da sua própria aprendizagem. Segundo Rodrigues et al. (2018), o objetivo de aprender uma língua estrangeira é comunicar a partir dessa língua, ou seja, compreender e ser compreendido. Então, devemos promover aulas mais dinâmicas para que o ambiente seja propício à aprendizagem e onde os alunos se sintam bem em aprender e ultrapassar as suas dificuldades. Assim, surge a necessidade de utilizar a gamificação porque a escola “precisa [de] se inovar, conscientizar os profissionais, buscar a qualidade de ensino e acreditar na transformação dos indivíduos.” (Santos et al., 2020, p. 106). A gamificação tem por base desafios, etapas, problemas e objetivos que devem ser cumpridos em cada atividade para chegar à etapa final. O que pretendemos é trazer para dentro da sala de aula, situações práticas e reais que sejam significativas para os alunos e que tenham por base respeitar as etapas e regras do jogo. Desta forma, a gamificação faz parte de uma metodologia ativa de aprendizagem, que desperta e consolida o interesse dos alunos em vários conteúdos ou temas. Ao ser uma forma mais prática e dinâmica de ensino, os alunos ficam mais motivados, interessados e empenhados por resolver as etapas e atividades propostas. Com isto, muitas outras *skills* são desenvolvidas como a criatividade, autonomia, o espírito crítico, ajuda, interação, colaboração, inclusão e envolvimento dos alunos. “Na educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema”. (Lorenzoni, n.d.) Segundo TOTVS (2020) o uso da gamificação desenvolve várias habilidades distintas nos alunos e facilita a sua compreensão do conteúdo, utilizando uma maneira mais prática e eficaz. Quando falamos de gamificação envolve também o trabalho de grupos, individuais e/ou pares em que os alunos vão completando as etapas e objetivos para receberem prémios ou recompensas. Assim, desafiamos os alunos utilizando um método de ensino-aprendizagem mais lúdico, com metas e conquistas a alcançar, por meio da diversão porque o ensino não deve ser aborrecido. Como refere Tolomei (2017, p. 151), é possível trabalhar em equipa e promover o espírito colaborativo, tomar decisões e superar obstáculos para atingir metas e objetivos. Desta forma, os alunos vão consolidando conteúdos, assimilando novas informações e novos conhecimentos sem estar, necessariamente, a olhar para um manual e resolver fichas. Esta estratégia pode ser utilizada em várias idades e não apenas em sala de aula, porque acaba por impulsionar e motivar qualquer pessoa de qualquer idade. Dito isto, o tema deste relatório é resultado

de uma reflexão sobre a experiência da Prática de Ensino Supervisionada (PES), do Mestrado em Ensino de Português e Inglês no 2.º Ciclo do Ensino Básico e da implementação deste projeto de investigação. Assim, pretendemos apresentar a reflexão crítica acerca da nossa prática e sobre as nossas vivências ao longo deste ano letivo. Contudo, o primeiro capítulo deste relatório corresponde à presente introdução. Seguidamente, o capítulo 2 apresenta o enquadramento teórico do tema abordado como a aprendizagem de Inglês, a motivação do aluno em contexto escolar, a gamificação – o que é, como colocar em prática, para que serve e, por fim, a gamificação e a aprendizagem de inglês. Após isso, no terceiro capítulo iremos dar início ao estudo empírico, abordando os métodos de recolha de dados que foram aplicados à nossa investigação, com a justificação pelo qual decidimos usar questionários aos alunos de uma turma de 5.º ano, com o fim de recolher as suas opiniões sobre as suas aprendizagens, os recursos em sala de aula e como se sentem quando são confrontados com um tipo de metodologia diferente do que estão habituados a realizar. Após isso, iremos apresentar no capítulo 4, a análise e discussão dos dados, bem como a análise qualitativa dos dados e iremos fazer uma interpretação das respostas dos alunos ao questionário. No capítulo 5, iremos proceder à discussão dos dados onde respondemos às nossas questões de investigação e aos objetivos. Por fim, no último capítulo, iremos refletir acerca das nossas conclusões, que chegámos ao longo deste estudo, algumas dificuldades e limitações que sentimos e algumas recomendações para práticas futuras.

2. Enquadramento Teórico

2. 1. O ensino de Inglês como língua estrangeira

A linguagem é algo próprio do ser humano e adquirido de forma natural, no entanto, o ambiente a que somos expostos influencia o seu desenvolvimento. De acordo com Sim-Sim (1998, p. 21), “A linguagem serve para comunicar, mas não se esgota na comunicação”. O ser humano é um comunicador nato e a comunicação “faz parte da nossa condição de seres sociais” (Sim-Sim, 1998, p. 22). Uma criança adquire o sistema linguístico da comunidade à qual pertence porque está exposta ao mesmo, ou seja, adquire a língua que ouve no seu dia a dia. Durante a infância, adquire-se a língua materna de forma espontânea e natural, apreendendo regras específicas de um sistema. Já uma língua estrangeira tem de ser aprendida e as regras dessa língua são desenvolvidas através da prática de forma consciente, ou seja, existe uma “consciencialização do conhecimento a apreender e um certo nível de explicitação e análise de quem ensina” (Sim-Sim, 1998, p. 28). Esta prática tem lugar na Escola através do ensino. Atualmente, é muito importante saber comunicar em inglês, pois é uma língua com um papel bastante significativo na nossa sociedade devida, principalmente, à tecnologia. Segundo o British Council Portugal (2023) aprender inglês é muito importante porque abre portas para muitas mais possibilidades, tanto pessoais como profissionais e, além disso, é uma das questões mais perguntadas quando tentamos ingressar no mundo do trabalho. A mesma fonte refere que aprender Inglês permite-nos viajar pelo mundo e comunicar com qualquer pessoa visto que é a língua falada em todo o mundo e permite uma melhoria na nossa memória e cognição porque é uma forma de armazenar novas informações. O inglês é, também, a língua dos negócios e desempenha um papel central nas artes, no cinema e na música. Além disso, olhando ao nosso redor, o vocabulário inglês é utilizado numa vastidão de publicidades e marcas do mercado sendo rapidamente absorvido pelas nossas crianças. “As crianças comunicam com o objetivo de obter algo em troca, e fazem-no, felizmente, inconscientes da intensa aprendizagem que ocorre nesse momento” (Chapelton, 2019). Segundo Madeira (2017, p. 306), “Enquanto o processo de aquisição da L1 [língua materna] começa nos primeiros meses de vida, a L2 [segunda língua] é adquirida mais tarde” e esse processo é influenciado por alguns fatores, como por exemplo, a motivação, as estratégias de aprendizagem, a personalidade e as atitudes. Enquanto a língua materna advém de um processo de aquisição que ocorre naturalmente e por via de exposição à língua da família e comunidade, uma língua estrangeira passa por um processo mais lento

e requer mais trabalho por parte do aprendente. No entanto, existe alguma facilidade devido à aprendizagem explícita. Então, “Um dos fatores que contribuem para estas diferenças entre os dois processos é a idade de início de exposição regular à língua”. (Madeira, 2017, p. 308) Isto porque, no seu período crítico, a criança possui um maior grau de flexibilidade e apresenta mais facilidade na aquisição de línguas estrangeiras. Defende-se o início da aprendizagem de uma língua estrangeira na infância, e quanto mais cedo ela acontecer, maior será o desenvolvimento das competências e o ritmo de assimilação. Para uma criança, este processo acontece de uma forma natural e espontânea e assim “é possível observar a aquisição de um conhecimento mais sólido da mesma, pois quando uma criança está a aprender uma língua diferente da sua língua materna, esta demonstra grande curiosidade para tal, pois é algo novo e motivante para ela” (Gomes, 2016, p.2). Para a criança, a aprendizagem da língua materna e de uma língua estrangeira podem ocorrer ao mesmo tempo sem prejuízo para qualquer uma delas. De acordo com Moon (2000, p. 1), a maior diferença entre crianças que aprendem a língua materna e aquelas que aprenderam uma segunda língua é que, as crianças que aprendem uma segunda língua já aprenderam uma língua anteriormente, então, já possuem competências inerentes orais relacionadas com uma língua, mas também relacionadas com o seu dia a dia e outras habilidades e características naturais que os ajudam a aprender a segunda língua. Esses conhecimentos prévios podem e devem ser usados em contexto de sala de aula. As crianças, ao despertarem bastante interesse em aprender uma língua nova, devemos saber como motivá-las para que esta aprendizagem seja feita da melhor forma e seja significativa para as mesmas. Então, devemos adotar aulas mais práticas e dinâmicas, que desafiem os alunos e que os façam sentir que são o papel principal da sua aprendizagem. Este tipo de práticas permite que as crianças encarem a sua aprendizagem em contexto escolar de forma positiva. A língua inglesa tem um papel relevante por ser uma língua estrangeira com grande abrangência, quer a nível científico, político, comunicativo, tecnológico, comercial, entre outras. Segundo Loureiro (2013) “O papel de uma língua é reconhecido pela sociedade quando assume um papel importante quer ao nível da comunicação quer ao nível escolar, por outro lado, o estatuto global é assumido quando todos os países reconhecem a utilidade dessa língua na comunicação mundial”. O Inglês é uma língua estrangeira muito presente na sociedade atual que faz com que haja um contacto tão diverso em atividades rotineiras como ver filmes ou desenhos animados legendados, ouvir música, ler livros, jogar jogos de vídeo e navegar na internet. Tal presença torna inevitável o contacto informal da criança com vocabulário e expressões

desta língua. E, por isso, é como uma bagagem que leva consigo para o ensino formal. Estas exposições não fazem parte de um currículo, não têm regras gramaticais nem avaliação formal. Segundo De Wilde et al. (2019, p. 6) as pessoas/crianças são basicamente expostas ao Inglês através de atividades em que a aprendizagem da língua não é o objetivo. Com a presença do inglês desde muito cedo, as crianças desenvolvem as suas capacidades metalinguísticas, são capazes de organizar os seus pensamentos e de comunicar. Isso faz com que tenham gosto pela língua estrangeira. Como ser humano muito dinâmico, as crianças “usam todos os seus sentidos para aprender, sendo activas, questionando o que as rodeia e aprendendo ao testar as suas hipóteses acerca do mundo de que faz parte” (Cruz et al.). As crianças podem aprender uma língua estrangeira em contexto formal (sala de aula) e contexto informal (fora da sala de aula). Podemos, então, dizer que estamos perante agentes bastante motivados para aprender, energéticos e bastante ativos, mas podem perder, muito facilmente, o interesse nas atividades que lhes são propostas. Isto porque as crianças apenas conseguem estar atentas durante um curto período de tempo. Como referido anteriormente, a maioria já adquire vocabulário em contexto informal através de meios audiovisuais como a televisão, as músicas em inglês, jogos eletrónicos que têm narrações e instruções em inglês e publicidades que contêm vocabulário inglês. A maioria destas aquisições acontece mesmo antes de qualquer tipo de aprendizagem formal. A audição tem no processo de aquisição um papel importante já que todo este conhecimento é adquirido através dela e posteriormente colocado em prática na oralidade. Todo o conhecimento implícito da língua estrangeira vai tornar-se explícito em sala de aula. Para isso, é necessário que o aluno esteja motivado e recetivo a aprender uma língua estrangeira porque “a aprendizagem de uma língua estrangeira fornece à criança alicerces para que esta se torne um cidadão pleno e ativo e que ganhe consciência da existência de diferentes hábitos e culturas.” (Gomes, 2016, p.2)

2.1.1. Documentos orientadores em Portugal

Neste capítulo, iremos refletir sobre os documentos enquadradores portugueses relativos ao ensino do inglês. A importância de aprender Inglês, em Portugal, contou com a promulgação do Decreto-Lei n.º 176/2014 de 12 de dezembro que estabelece a introdução da disciplina de Inglês no currículo, com pelo menos duas horas semanais, como disciplina obrigatória a partir do 3.º ano do 1º ciclo do Ensino Básico, com início no ano letivo de 2015-2016. Relativamente ao ensino e aprendizagem de Inglês, devem seguir o documento orientador intitulado de Quadro Europeu Comum de Referência para

as Línguas (QEER). A nível europeu, este é o documento orientador principal e é bastante importante, uma vez que todos os documentos para o ensino e aprendizagem de inglês, têm por base este documento. O Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (Conselho da Europa, 2001) é um documento que nos ajuda e auxilia bastante durante o processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira uma vez que descreve a proficiência de um idioma, serve como base para a criação de programas e como orientador para a construção de manuais, fichas, testes e exames. Além disso, cria também os objetivos a atingir de Inglês para desenvolver algumas competências de aprendizagem de uma língua estrangeira e possibilita que os alunos alcancem um grau de proficiência que lhes permita entender e comunicar de uma forma fluente, ou seja, entender e ser entendida, perceber e fazer-se perceber. “Descreve exhaustivamente aquilo que os aprendentes de uma língua têm de aprender para serem capazes de comunicar nessa língua e quais os conhecimentos e capacidades que têm de desenvolver para serem eficazes na sua actuação.” (Conselho da Europa, 2001, p. 19) Além disso, o Conselho da Europa (2001, p.19) define níveis de proficiência que permitem medir os progressos destes aprendentes nas etapas de aprendizagem e ao longo da sua vida. Dito isto, existem seis níveis que se pretende que os alunos alcancem durante a aprendizagem de uma língua estrangeira. Como refere o Conselho da Europa (2001, p. 48) os níveis gerais são: A – utilizador elementar, B- utilizador independente e C- utilizador proficiente. Cada um destes níveis gerais possuem dois subníveis sendo: A1- iniciação, A2- elementar, B1- limiar, B2- vantagem, C1- autonomia e, por último, C2- mestria. Além disso, todo o ensino e aprendizagem de Inglês deve ser feito, não só com base no Quadro Europeu Comum de Referência, mas também com base nas Aprendizagens Essenciais (AE) e Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO). As Aprendizagens Essenciais, segundo a Direção Geral da Educação (2018) são documentos de orientação com base na planificação, realização e avaliação tanto do ensino como da aprendizagem que estão de acordo com as competências estipuladas no Perfil dos alunos. Estas aprendizagens estão feitas para cada ano e para cada disciplina que mencionam os conhecimentos, capacidades e atitudes que devem ser desenvolvidas nos alunos. O Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória (PASEO) é um documento que serve como referência para a organização do sistema educativo. Segundo o Ministério da Educação (2017, p. 5), este documento tem como base criar e formar pessoas autónomas e responsáveis, para serem cidadãos ativos em sociedade. Além disso, visa a melhoria da qualidade da aprendizagem e o sucesso dos alunos até ao fim da escolaridade obrigatória.

Este documento defende uma educação inclusiva e integrada. Isto porque “é fundamental para o bem-estar das crianças e do seu sucesso educativo que todas possam ter acesso a uma educação de infância de qualidade, num percurso que permita a equidade educativa e pedagógica (...)” (Ministério da Educação, 2017, p. 8) Além disso, a aprendizagem e o ensino de Inglês também contam com as Metas Curriculares de Inglês, nomeadamente, de 2.º ciclo. O documento das Metas Curriculares está organizado por domínios, objetivos e descritores de desempenho. As autoras Cravo, Bravo e Duarte (2013, p. 4) definem que a aprendizagem do inglês é consolidada de forma gradual e com a articulação dos domínios: *compreensão do oral/listening*, *leitura/reading*, *interação oral/spoken interaction*, *produção oral/spoken production*, *escrita/writing*, *domínio intercultural/intercultural domain* e *léxico e gramática/ lexis and grammar*. Por isso, a aprendizagem deve ser feita de acordo com estes documentos importantes que conduzem o ensino da língua estrangeira. Com o ensino formal, “o objetivo pedagógico fundamental da introdução do Inglês na aprendizagem das crianças visa garantir a sua motivação e sucesso ao longo da escolaridade obrigatória” (Moreira et al., 2021) e com este intuito em mente, defende-se que nestas aulas se desenvolva uma aprendizagem lúdica com especial reforço das competências relacionadas com a oralidade. O lúdico e as atividades práticas cativam mais as crianças mantendo-as mais ativas, concentradas e entusiasmadas, fazendo com que a aprendizagem do Inglês seja feita de forma divertida e feliz.

2.2. A motivação em contexto escolar

O ser humano é guiado e composto por emoções. Estas são demasiadas e de acordo com cada situação do nosso dia a dia. Estas emoções podem ser, por exemplo, alegria, tristeza, stresse, medo, confiança e entre outras. As emoções afetam a nossa vontade de fazer algo e a esta vontade chamamos de motivação. A motivação, segundo o dicionário Oxford Languages (2022), é o “conjunto de processos que dão ao comportamento uma intensidade, uma direção determinada e uma forma de desenvolvimento próprias da atividade individual”. Assim, podemos dizer que a motivação é a vontade que faz com que as pessoas ajam de tal forma, é um processo que advém de várias situações, vários contextos e fenómenos. Segundo Todorov e Moreira (2005, p. 120) a “Motivação é uma força interna que nos leva a agir, e por ser interna só nós mesmos a podemos sentir”. À motivação estão associados dois conceitos essenciais: a motivação intrínseca e a motivação extrínseca. A motivação intrínseca é a energia que motiva e estimula o indivíduo, é algo que vem do seu interior, de acordo com os seus interesses e gostos. A

motivação extrínseca é quando a motivação é gerada devido a uma situação exterior e faz com que o indivíduo aja de tal forma para receber recompensas ou para evitar um castigo. Este tipo de motivação pode ter vários contextos como social, económico, político, crenças ou até experiências, ou seja, na “motivação extrínseca, o controlo da conduta é decisivamente influenciado pelo meio exterior, não sendo os fatores motivacionais inerentes nem ao sujeito nem à tarefa, mas simplesmente o resultado da interação entre ambos.” (Ribeiro, 2011, p. 2) Este conceito de motivação faz todo o sentido quando falamos em Educação porque é importante perceber como a motivação afeta o processo de aprendizagem, isto porque “sem motivação, não conseguimos estar dispostos para realizar tarefas”. (Ramos, 2019, p. 2) Segundo Eggen e Kauchak (2010, p. 285), os alunos extrinsecamente motivados, estudam porque acreditam que o seu estudo vai guiá-los a uma boa nota e os estudantes intrinsecamente motivados estudam porque eles querem perceber mais do conteúdo e acreditam que é importante saber e conhecer. Além disso, Salkind (2008, p. 687) refere que a motivação é definida como a energia e a direção de comportamento e é essa a razão que explica o comportamento dos alunos, professores e administradores educativos em ambientes escolares. A aprendizagem, segundo Vila et al. (2008, p. 14) está ligada aos processos biológicos e mentais como a memória, a perceção e a motivação e para que esta se mantenha é preciso que todos os fatores se liguem uns com os outros. Quando falamos em contexto escolar, é importante perceber que a motivação dos alunos possibilita todo o processo de aprendizagem e muitas vezes “os alunos trazem emoções para a sala de aula que têm a ver com acontecimentos fora da escola, mas que podem ter uma forte influência na sua aprendizagem” (Pekrun, 2007, p. 6). É através da motivação que o aluno encontra razões para aprender e um aluno motivado procura ir mais além, procura novos desafios, novos conhecimentos, participa positivamente e de forma ativa nas tarefas e atividades propostas, demonstra interesse, vontade e revela disposição em aprender. Como Salkind (2008, p. 694) refere, os alunos que acreditam que são capazes mostram-se mais motivados para aprender. São muitos os fatores e intervenientes que influenciam a motivação e esta é essencial para o desempenho escolar “pois a intensidade e a qualidade do envolvimento exigido para aprender dependem dela” (Cavenaghi, 2009, p. 249), mas a motivação não é algo estável e pode ter diferentes oscilações. Então, é necessário salientar a importância do ambiente escolar para a motivação do aluno uma vez que, a escola é o lugar físico em que toda a aprendizagem acontece e deve reunir condições que motivem o aluno e estimule o seu interesse. O ambiente escolar deve ser propício ao bem-estar dos alunos, onde se sintam

confortáveis e seguros, pois a escola e o seu espaço devem abraçar todos os alunos e responder às suas necessidades e diferenças individuais. “A organização curricular de uma escola deve se organizar de maneira flexível de maneira a diversificar o atendimento conforme as necessidades de seus alunos”. (Moraes & Varela, 2007, p. 13) A escola deve acompanhar as mudanças da sociedade, deixando para trás o modelo tradicional de ensino que acaba por não responder mais às necessidades da comunidade, uma vez que estamos perante uma sociedade totalmente modernizada e a escola deve acompanhar esse desenvolvimento. “o segmento da educação deve acompanhar a evolução da sociedade contemporânea, estabelecer novos valores, procurar novas descobertas, absorver novas ideias, entendimentos e rotinas que permitam a criação de um ambiente propício para o aprendizado, delineando experiências significativas.” (Orlandi et al., 2018, p. 18) O ambiente escolar deve ser também um lugar onde paira a harmonia e paz, um ambiente afável, de integração onde os alunos possam esclarecer dúvidas, fazer perguntas, dar opiniões, debater ideias, partilhar pensamentos e onde se sintam bem para criticar e ser criticados. Além disso, é muito importante “incentivar os alunos com métodos de estudo eficazes, criando-lhes mais gosto pela escola e criar formas inovadoras de cumprir com conteúdos programáticos, possibilitando aulas mais interativas.” (Ramos, 2019, p. 3) O professor tem um papel fulcral porque é visto como um agente educativo essencial para a motivação e aprendizagem do aluno. O docente, segundo Brait et al., (2010, p. 4) tem um papel muito importante porque é como um intermediário entre os conteúdos da aprendizagem e, também, da atividade construtiva para assimilação dos mesmos. O professor deve fazer uma boa gestão da sua sala de aula, planificar as atividades de acordo com os interesses e com o nível de dificuldade dos alunos, que sejam enriquecedoras e de modo que sejam apelativas para os mesmos, adotando estratégias para chegar a todos os alunos e às diferenças individuais. As aulas do docente devem ser dinâmicas e práticas de modo a serem mais motivadoras e a suscitar mais interesse e entusiasmo nos alunos. O professor tem o poder de motivar os alunos porque só ele tem a possibilidade de atuar perante e conforme o decorrer da aula, é ele que está perante as situações que ocorrem no momento. O docente deve “incentivá-los a fazer escolhas, a participar das tomadas de decisão sobre a sua educação e levá-los a se identificar com as metas de aprendizagem estabelecidas em sala de aula”. (Guimarães & Boruchovitch, 2004, p. 148) De acordo com Oliveira et al. (2022) as dificuldades, os interesses, desejos e condicionantes pessoais e contextuais devem ser considerados de forma primordial para que o professor possa ajudar os alunos a atender às suas carências para que estes produzam aprendizagens

significativas relacionadas com os seus contextos e histórias de vida. Por isso, é fulcral trazer para dentro da sala de aula algo que os alunos possam relacionar com realidade e com os contextos atuais da vida quotidiana, guiando assim a um *meaningful learning* (aprendizagem significativa) para que aquilo que aprendem, tenha aplicabilidade na vida real e quando tal não acontece, “muitas disciplinas, por não terem ponte estabelecida com a realidade dos alunos, acabam por se distanciar e se tornam de difícil aprendizagem”. (Leite et al., 2005, p 23) Dentro da sala de aula, as tarefas gerais do ensino estão ligadas aos processos cognitivos dos alunos que envolve a sua atenção, o seu raciocínio, a sua concentração, o processamento da informação que lhe é dada e a resolução de problemas, e para que isto tudo seja positivo, o aluno deve encontrar-se motivado. Além disso, segundo Avelar (2014, p. 76) “trabalhar a motivação para aprender com atividades significativas deve ser a meta principal do ensino”. A desmotivação escolar é um assunto que tem tendência para aumentar e é necessário criar meios e estratégias para contrariar esta situação. Deve ser dada a devida importância à motivação do aluno de modo a “construir uma escola cada vez mais humana, acolhedora, competente e cidadã.” (Vinha, 2009, p. 358)

2.3. A gamificação

Como foi referido anteriormente, hoje em dia, o ensino guiado apenas pelo manual e os exercícios lá existentes deixam de motivar os alunos. Assim, quando não há motivação, também não há interesse na aprendizagem e, conseqüentemente, também não existe o que os professores e a Escola mais ambicionam- o sucesso escolar. As práticas educacionais devem estar ajustadas à realidade do nosso público e de acordo com as necessidades da sociedade e comunidade educativa. Como refere o Ministério da Educação (2017, p.32), é necessário encontrar a melhor forma e os recursos certos necessários à aprendizagem significativa de todos os alunos. Com o avanço da tecnologia e o impacto que tem na sociedade, conseguimos ter acesso a vários métodos, ferramentas e técnicas de ensino que possam tornar a aprendizagem mais atrativa e apelativa. “Não há como manter uma postura de ensino tradicional em um mundo onde as pessoas estão cada dia mais envolvidas em atividades relacionadas à tecnologia, pesquisar novos métodos de ensino e novas práticas torna-se, então, fundamental.” (Michels et al., 2019, p. 8) Atualmente, o maior desafio em sala de aula é conseguir que os alunos tenham motivação para aprender. Além disso, sabemos que os alunos “se envolvem profundamente em situações de jogos, provavelmente pelo ambiente que os jogos proporcionam.” (Gomes & Silva, 2018, p. 18).

Desta forma, é importante que a escola crie metodologias que estejam de acordo com as necessidades dos alunos e que acompanhe a evolução da nossa sociedade. Então, a questão fundamental é: como é que os alunos podem ser motivados e como explorar outras formas de ensino? Assim, surge o termo “gamificação”. A gamificação é uma metodologia ativa que surgiu da palavra inglesa “Gamification” e tem sido alvo de várias críticas e interpretações, mas a verdade é que tem sido cada vez mais implementada e utilizada por ser uma metodologia ativa e eficaz. A gamificação tem como base a ideia de aplicar os elementos de jogos em contextos não relacionados com os jogos, ou seja, utilizar os constituintes do jogo noutras áreas para aplicar outros conhecimentos e com a intenção de promover a motivação. “Gamification é um sistema utilizado para a resolução de problemas através da elevação e manutenção dos níveis de engajamento por meio de estímulos à motivação intrínseca do indivíduo.” (Busarello, 2016, p. 18) Ao ser uma metodologia ativa, o aluno passa a ser o protagonista central da sua aprendizagem desenvolvendo novas competências como a autonomia, cooperação, iniciativa, espírito crítico e criativo e entre outras. Com isto, a gamificação tem sido utilizada como uma metodologia de aprendizagem e consiste em utilizar a mecânica do jogo como desafios, etapas, regras, recompensas, feedback, níveis, pontuação e prémios para transformar as atividades em tarefas mais lúdicas. Podemos definir a gamificação como a integração dos meios do jogo para a criação de um ambiente “não-jogo”, mas com o fim de dar aos utilizadores uma sensação de jogo. Segundo Fardo (2013, p. 66) o que a gamificação propõe é utilizar os mesmos elementos dos jogos e aplicá-los no processo de ensino e aprendizagem para gerar o mesmo envolvimento e dedicação que os jogos normalmente geram. Isto porque os alunos quando estão perante um ambiente de jogo, mostram-se mais interessados visto que é um ambiente dinâmico e prático e é, por isso, uma forma dinâmica e atrativa de ensinar e aprender. Segundo Stieglitz et al. (2017, p. 3) a gamificação é uma abordagem interdisciplinar que procura motivar os utilizadores a alcançar e obter determinados resultados comportamentais ou psicológicos. Entretanto, é importante perceber que jogos e gamificação, apesar de se interligarem e complementarem, são conceitos distintos. O autor Brian Burke (2014, n.p.) ainda refere que a gamificação é criar novos modelos de envolvimento que motiva as pessoas a conseguir superar obstáculos e objetivos que nem sabiam que tinham. A gamificação utiliza a mecânica do jogo, mas para a resolução de problemas e motivação dos alunos em que estes não precisam de estar, necessariamente, a participar num jogo. A gamificação serve para ajudar na aprendizagem e podemos utilizar os elementos do jogo

apropriados para educar, ou seja, procurar estimular com objetivos utilizando as bases dos jogos (técnicas, design, prêmios, quadros de classificação, regras, etc). Quando nos referimos ao jogo, este é, apenas, para entretenimento e divertimento dos seus utilizadores que muitas vezes corresponde a situações não relacionadas com a realidade e são superficiais, não tendo como base nenhum ensinamento ou conhecimento específico. Segundo Fardo (2013, p. 90) a gamificação tem as seguintes bases:

- Incluir o erro como parte da aprendizagem, ou seja, o aluno pode experimentar e repetir várias vezes para uma melhor compreensão. Isto também possibilita que interiorize melhor os conteúdos propostos;
- Adaptar as tarefas ao nível de dificuldade e habilidade dos alunos para garantir o potencial de cada um;
- Dividir as tarefas complexas para que aumente as chances de manter os alunos envolvidos no processo e na atividade;
- Fornecer o *feedback* imediato e direto, para manter o aluno a par das evoluções, do que correu bem ou poderia ter corrido melhor;
- Estabelecer objetivos claros para que não torne o aluno confuso e dar orientações significativas, deixar que os alunos tentem chegar à resposta por eles próprios;
- Pensar em recompensas: como crachás, emblemas, autocolantes, etc.;
- Permitir que os alunos tenham diferentes papéis no processo de aprendizagem para que se mantenham motivados e entusiasmados;
- Permitir diferentes caminhos para atingir o sucesso para que cada um consiga realizar as etapas e atividades;
- Não esquecer da diversão e prazer para proporcionar o melhor ambiente de ensino e aprendizagem.

Além disso, Fardo (2013, p. 6) refere que se deve aumentar o nível de dificuldade conforme a habilidade dos alunos para que exista um avanço no ritmo de aprendizagem. Como tal, todas as tarefas e etapas devem ter um tempo máximo para a sua conclusão para estabelecer um clima mais desafiador e focar mais a atenção do aluno. Também devemos utilizar a narrativa conforme os objetivos, como forma de dar a conhecer aos alunos o porquê de estarem a fazer aquilo e dar todo um propósito à atividade. A narrativa

serve, então, como guia aos alunos porque explica o que devem fazer. Por fim, deve-se promover a competição e colaboração saudável para potencializar a interação e motivar mais os alunos a ir mais além. Antes de pensar que estamos a utilizar a gamificação, Fadel et al. (2014, p. 6) referem que os professores já o faziam sem essa consciência porque atribuíam estrelas ou marcas positivas para reconhecer o trabalho do aluno. Para aplicarmos a gamificação em sala de aula é necessário existir a tal narrativa para dar orientação e direcionar os alunos com o que devem fazer como se fosse uma história. Com isto, cria-se um contexto/narrativa com sequência de etapas, define-se objetivos e orientações, os alunos devem atingir as várias etapas para chegar à última definida, tudo isto com base no tempo e sucesso das missões. Quando completarem o que era suposto, recebem uma recompensa pela dedicação e para motivá-los. Contudo, devemos sempre adaptar as nossas missões e atividades de acordo com o público que lidamos. A competição que a gamificação gera, segundo Arce e Valdivia (2020, p. 196), é uma competição saudável criada para encorajar a ir mais além e tentar superar os colegas. Além disso, ao aluno estar envolvido com outros “alunos jogadores”, a sua vontade e motivação é maior. Os mesmos autores referem que isto causa uma relação de compromisso para completar a atividade e que estar nos primeiros lugares é um tipo de motivação que se encontra nos jogos normais. Quando falamos de gamificação podemos optar por utilizar a tecnologia, como fazendo missões através de aplicações como *wordwall*, *kahoot*, *quizzes*, *educaplay*, *genially*, e como muitas outras aplicações que estão disponíveis de forma *online* e que conseguimos ter acesso muito facilmente. Assim, os alunos conseguem desenvolver o seu conhecimento tecnológico e podem utilizar os telemóveis, computadores, *tablets* e internet, mas não significa que a gamificação seja, apenas, tecnologia, mas sim atividades práticas e dinâmicas. No entanto, também podemos optar por missões onde os alunos tenham de ligar imagens a ações, responder a questionários ou outras atividades que não envolvam o uso de um meio tecnológico.

Nas aulas gamificadas, as atividades podem ser feitas através de pequenos grupos de alunos ou individualmente, promovendo assim a inclusão de todos e cooperação. O autor Brian Burke (2014, n.p.) sublinha que as pessoas encontram a inspiração de várias formas e uma forma de motivá-las é apresentar desafios práticos e dinâmicos que os encoraje e motive à medida que vão progredindo e envolvê-los emocionalmente para alcançar o seu melhor. A gamificação faz exatamente isso, envolve as pessoas em um nível emocional e consegue motivá-las a alcançar os seus objetivos. Relativamente aos prémios que são

dados, é importante que se crie metas que todos os alunos consigam alcançar, assim, todos os alunos podem ganhar pontos, *stickers* ou emblemas/crachás com vários temas como por exemplo: “*good job*”, “*helpful*”, “*winner*”, “*thank you*”, “*amazing*”, “*high-five*”, “*1st place*” e mensagens que valorize todo o trabalho e dedicação que os alunos demonstraram em participar e tentar. “[...] é importante, no entanto, ressaltar que ao finalizar cada etapa de jogo, mesmo que o aluno tenha poucos acertos ao desenvolver as atividades, também será premiado, encorajando-o a continuar e considerando [as] suas potencialidades.” (Michels et al., 2019, p. 11) Assim, não estamos só a valorizar o aluno ou grupo que concluiu primeiro o desafio, mas estamos a motivar todos os restantes a tentar ir mais além. Assim, o aluno é visto como o agente principal na construção do seu conhecimento, mas que está orientado pelo docente. Podemos concluir que o objetivo da gamificação é estimular e motivar os alunos através de vencer obstáculos, realizar tarefas e recompensas para um aumento do conhecimento do aluno que seja contínuo e eficaz. Por fim, toda a produtividade vinda da gamificação e do aluno leva a uma aprendizagem mais prazerosa, um gosto maior por aprender e entusiasmo em alcançar os resultados esperados, pois não só desenvolve o conhecimento, mas como também trabalha a parte cognitiva. Contudo, a gamificação “proporciona bons resultados como incentivo, desenvolvimento de habilidades, competitividade, diversos estímulos de aprendizagem, a autoconfiança entre outros benefícios.” (Michel et al., 2019, p. 12) A gamificação deve ser aplicada por ser uma metodologia inovadora que está de acordo com as necessidades dos alunos, que se encontram totalmente afetados pela tecnologia e jogos. Cabe ao professor, ser mediador e incentivador para proporcionar uma melhor aprendizagem de acordo com a realidade dos alunos a que está perante.

2.4. A gamificação e a aprendizagem de Inglês, como língua estrangeira, no 2.º

Ciclo do Ensino Básico

Como foi dito anteriormente, vivemos num mundo globalizado onde os alunos estão rodeados de tecnologias. Hoje em dia, a educação precisa de proporcionar aos alunos, aulas mais dinâmicas e práticas onde os alunos devem ser os protagonistas do seu processo de aprendizagem e que lhes permita sentir motivação e entusiasmo por aprender. Primeiramente, vamos começar este capítulo por definir o que significa “língua estrangeira” porque o mesmo dedica-se à aprendizagem de uma língua estrangeira- Inglês- e como a gamificação pode ajudar na aprendizagem, da mesma. Uma língua estrangeira, segundo o Projeto de Ensino de Línguas Estrangeiras (2017) é uma língua

que é aprendida no país de origem do aluno/estudante. A aprendizagem do inglês, no momento atual, é muito importante visto que é uma língua falada mundialmente e permite-nos fazer amigos de todo o mundo, comunicar com todas as pessoas, viajar sem medos e ingressar num leque mais vasto no mundo de trabalho. No entanto, segundo Cambridge English (2021) a rotina dos alunos, por vezes, é muito exaustiva, isto porque o conteúdo é lecionado de forma pouco lúdica. Então, porque não utilizar a gamificação no ensino de Inglês para quebrar a rotina? Como foi visto anteriormente, a gamificação traz aos alunos um sentimento de prazer em aprender e vontade de conquistar novos conhecimentos. Segundo Oliveira et al. (2019, p. 4) o que a gamificação pretende é trazer para as aulas de inglês, uma maior interação entre os alunos, uma experiência mais dinâmica, prática e diferente do que se tem vindo a fazer. Aprender Inglês, hoje em dia, é uma necessidade e, por isso, é necessário criar novas estratégias que motivem a geração educativa. Assim, a gamificação surge como uma metodologia importante que auxilia o professor a cativar os alunos e aumentar o seu interesse para aprender esta língua estrangeira. Segundo Demirblik et al. (2022, p. 655), para existir a aprendizagem de uma nova língua é necessário que os alunos estejam motivados e envolvidos no processo de aprendizagem. Os mesmos autores (Demirblik et al., 2022, p. 657) afirmam que a gamificação proporciona oportunidades para participar e colocar o espírito crítico, criativo e colaborativo dos alunos, à prova. Além disso, os professores podem utilizar a gamificação para ensinar qualquer conteúdo adequado ao perfil dos alunos que tem perante si, apenas deve selecionar as ferramentas adequadas que servirão de apoio. Visto que estamos a falar de alunos pertencentes ao 2.º Ciclo, estamos a lidar com um público jovem entre as idades de 10 e 12 anos e estas idades, normalmente, funcionam melhor quando utilizamos aulas lúdicas. Como refere Szabó e Kopinska (2023, p.6) a gamificação apoia, fortemente, o processo de aprendizagem de uma língua estrangeira. As mesmas autoras referem ainda que a gamificação é muito positiva para o ensino e aprendizagem de inglês porque aumenta a interação entre alunos e muda a forma como os alunos aprendem a língua, ou seja, aprender como se fosse um jogo e o mais importante é estabelecer o que o professor e o aluno querem mesmo alcançar. Como refere Maria no *blogue SuperProf* (2021), umas das maiores preocupações que estão ligadas ao ensino de uma língua estrangeira é assegurar a qualidade curricular dos professores, isto para que sejam capazes de dar um acompanhamento eficiente e eficaz aos seus discentes. Assim, o professor deve estabelecer objetivos e metas para que o aluno continue envolvido em todo o processo. Posto isto, os objetivos devem ser definidos ao longo do tempo adaptados

a cada atividade de forma que se consiga ver o progresso do aluno ou turma. Além disso, os alunos também devem repetir várias vezes os níveis ou tarefas para melhorar a sua prestação depois de acabarem. Isto justifica a presença ativa do estudante no processo de aprendizagem da língua. O professor, primeiramente, deve ter em atenção o público-alvo e as suas características para saber como agir, o que fazer e como o fazer. De acordo com Butler (2019, p. 314) quando decidimos implementar e utilizar jogos em sala de aula, é importante perceber quais as características e necessidades dos alunos. Ao longo das tarefas, deve-se aumentar o nível de dificuldade das tarefas e os alunos devem ser cada vez mais desafiados. Então, a gamificação constitui uma ferramenta muito importante no que toca ao ensino de uma língua estrangeira. Porquê? Porque possibilita fomentar mais a vontade e o interesse do aluno e, além disso, manter o seu foco. Os autores Demirbilek et al. (2022, p. 657) afirmam que há várias razões para os professores utilizarem a gamificação no ensino das línguas e é porque a gamificação dá um *feedback* imediato, dá a oportunidade de falhar e tentar outra vez sem afetar o aluno negativamente e traz mais diversão e vontade em aprender. Quando falamos de uma língua estrangeira e, nomeadamente, o inglês, muitos alunos podem mostrar-se entusiasmados, mas temos alunos que, por vezes, ficam mais tímidos. Então, ao utilizar este tipo de ensino, potencia o aluno que está mais entusiasmado, como também acaba por envolver e ajudar os alunos com mais dificuldades ou mais tímidos. A gamificação potencializa a autonomia do aluno, melhora as suas habilidades, aumenta a motivação e o entusiasmo e diminui a ansiedade dos alunos quando estão perante a aprendizagem de algo novo. Assim, o professor deve utilizar elementos dos jogos que foram apresentados anteriormente como: pontos, níveis, prémios, desafios, emblemas, etapas e outros elementos que ajudam a estimular a evolução do aluno. Voltamos a lembrar que a gamificação não exige o uso da tecnologia, mas esta pode ser também um agente facilitador de aprendizagem porque entusiasma cada vez mais os alunos e faz com que eles trabalhem com mais autonomia. Aos alunos estarem dentro da atividade, eles ficam tão ocupados e tão focados que por vezes esquecem-se de que estão a aprender, mas continuam a evoluir e a trabalhar no seu conhecimento. As atividades podem também ser feitas em grupo, para promover a cooperação e colaboração entre colegas e equipas, mas devemos sempre salientar as regras de trabalho de grupo como o respeito pelo próximo, saber ouvir, aceitar as diferentes opiniões e também dar a sua opinião. Se a atividade for realizada em grupos, há uma maior partilha e entreajuda entre os elementos do grupo e, ainda assim, se for necessário algum meio tecnológico, aqueles alunos que não têm oportunidade de trazer, podem sempre estar com os alunos

que os possuam, promovendo então, à inclusão de todos os alunos. Através de um estudo realizado por Zhang e Hasim (2023), os autores comprovam que a utilização da gamificação em sala de aula para o ensino de uma língua estrangeira como o Inglês, é uma estratégia inovadora e eficaz que promove as habilidades necessárias no aluno no processo de aprendizagem. O autor Flores (2015, o. 50) afirma que a gamificação ajuda o aluno promovendo e aumentando a sua autoestima através do *feedback* e reforço positivo e ainda desenvolve os vários domínios como *listening, writing, reading, speaking* e *grammar*. A gamificação acaba por também aumentar e trabalhar o vocabulário do aluno. O mesmo autor refere ainda que o professor através do uso da gamificação consegue criar atividades e experiências significativas para o aluno. Assim, a gamificação é totalmente eficaz no ensino de uma língua estrangeira como o Inglês, como de qualquer outra disciplina porque estamos a fazer para dentro da sala de aula “o ambiente do aluno”. (Cambridge English, 2021)

3. Estudo empírico

3.1. Metodologia

Este relatório tem como base o estágio realizado nas Unidades Curriculares de Iniciação à Prática Profissional (IPP) e Prática do Ensino Supervisionada (PES) que ocorreram durante os dois anos de Mestrado. Neste capítulo, apresentamos a investigação-ação realizada no âmbito do uso da gamificação no processo de ensino-aprendizagem do inglês como língua estrangeira. Como refere Fonseca (2012, p. 16) a investigação-ação permite obter uma maior objetividade dos dados obtidos para também dar credibilidade ao tema que foi desenvolvido. De acordo com Banegas e Consoli (2020, pp. 176-177) a investigação-ação é uma abordagem de pesquisa que enquadra o ensino e a aprendizagem como como práticas sociais que tem como base a reflexão, por parte dos principais atores de ensino e aprendizagem (professores) e é crucial para identificar questões que afetam tais práticas. Assim, nesta investigação-ação adotámos uma postura reflexiva que nos permitirá obter um conhecimento mais profundo sobre o contexto do grupo de crianças com quem trabalhámos. Desta forma, também desenvolvemos o nosso potencial enquanto profissionais de educação. Então, este processo tem como ponto principal a identificação de uma problemática que a professora investigadora identificou e requer a sua intervenção para a solucionar. Com o decorrer das aulas da PES e IPP, o professor cooperante que nos permitiu realizar esta prática, utilizava como estratégia de ensino a gamificação nas suas aulas. O que conseguimos verificar foi que estes alunos,

em todas as aulas, estavam sempre motivados e interessados, sempre compareceram com uma postura muito ativa e com vontade de aprender cada vez mais. Então, decidimos aplicar a gamificação na PES, na disciplina de Inglês e com uma turma diferente, para perceber se realmente era a gamificação que suscitava estas emoções nos alunos.

3.1.1. Natureza do estudo e procedimento metodológico

A natureza do estudo tem como base o uso da gamificação em sala de aula, como um fator de motivação para a aprendizagem de uma língua estrangeira- o inglês. Como foi dito anteriormente, a Escola precisa de adequar as suas práticas e estratégias de acordo com as necessidades do público que a frequenta e, por isso, o modelo de ensino tradicional já não se encontra de acordo com a sociedade de hoje em dia. A geração que se encontra agora a ingressar no ensino é totalmente afetada pela tecnologia, redes sociais e jogos. Então, porque não trazer para dentro da sala de aula algo significativo para o discente? Assim, este estudo é de carácter prático que tem como base a experiência destes dois anos de Mestrado, principalmente, da IPP (apenas observação de aulas) e PES (prática). O estudo tem como base uma turma de 5.º ano e as aulas práticas que fomos realizando ao longo do ano letivo. Esta prática incidiu na planificação de aulas de inglês, com a utilização da gamificação para perceber se os alunos se sentiam mais motivados para aprender a língua. Assim, foi aplicado um estudo de investigação-ação para comprovar tudo o que foi referido.

Este estudo surgiu da necessidade de inovar a educação e o seu processo de ensino, de modo a adequar as suas práticas com a realidade do público-alvo. Esta questão tem sido muito pertinente nos últimos anos e é de extrema importância que a Escola e agentes educativos consigam arranjar estratégias para promover o sucesso escolar dos alunos e uma educação de todos e para todos, promovendo o melhor ambiente escolar possível. Além disso, o ensino de uma língua estrangeira pode gerar sentimentos mistos nos alunos e, como professores, queremos que estes aprendam da melhor forma possível e fiquem entusiasmados em aprender cada vez mais. A aprendizagem não pode nem deve ser aborrecida e entediante e, já que estamos tão afetados pela tecnologia e internet, devemos utilizá-las da melhor forma para ensinar. O ensino de uma língua estrangeira deve ser dinâmico e envolvente para os aprendentes porque existe tanta coisa que podemos criar que seja “fora do normal” que acaba por motivar logo os discentes. Daí a nossa necessidade de abordar este tema da gamificação que constitui uma estratégia fácil de

implementar, eficaz e duradoura. Assim, abordamos a gamificação como um fator de motivação à aprendizagem de uma língua estrangeira porque se afirma como uma estratégia prática, dinâmica e eficaz. Por ser uma estratégia fácil e eficaz, podemos utilizar a gamificação não só na educação e para o ensino de outras disciplinas, mas como também, em muitas outras áreas para manter o entusiasmo e motivação.

Na sequência do que foi dito, fundamentando com a nossa experiência e prática da PES, onde conseguimos observar e colocar em prática o que planeámos, decidimos fazer uma investigação-ação porque consideramos a forma mais eficiente de abordar e tratar este tema. Procedemos à elaboração de um questionário, como um elemento de recolha de dados para que os alunos pudessem refletir sobre o tema e dar a sua opinião e procedemos à análise cuidadosa dos resultados obtidos dos discentes de uma turma de 5.º ano. Recorremos ao questionário porque considerámos que era o melhor instrumento para a recolha dos nossos dados e deu oportunidade às crianças de refletir e dar a sua opinião sobre o tema. Assim, temos dados qualitativos que têm por base a nossa observação- de comportamento dos alunos, a sua dedicação, a sua prestação e atitudes- como, também, dados quantitativos que têm por base o questionário feito aos alunos e a análise das suas respostas. As respostas das crianças serão analisadas de forma qualitativa e quantitativa, na medida em que iremos colocar o número de respostas dos alunos, mas também iremos analisar de forma qualitativa e interpretar as respostas dos mesmos. Trata-se, por isso, de um estudo de caso. Um estudo de caso “consiste em uma metodologia qualitativa objetivando uma forma de aprofundar determinado assunto de forma unilateral.” (Gomes et al., 2017, p. 2) Além disso, o estudo de caso tem um carácter experimental e tem por base algo concreto. Segundo Meirinhos e Osório (2010, p. 64) o estudo de caso é uma estratégia bastante útil que requer a reflexão do investigador, que parte de um problema que inicia com perguntas “como” ou “porquê” e que, através de uma análise de informação, dá respostas às questões orientadoras.

3.1.2. Questões da investigação

Sendo que foi detetado o problema e sendo definido um plano de ação para poder solucioná-lo, as questões identificadas foram as seguintes:

- Quais os efeitos das aulas/atividades gamificadas na participação e emoção dos alunos nas aulas de inglês?

- Será a gamificação uma estratégia eficaz que permite que o aluno consiga reter o conhecimento de forma contínua e significativa?
- Será a gamificação uma estratégia motivadora para os alunos no processo de aprendizagem de inglês?

3.1.3. Objetivos da investigação

Depois de desenhar e identificar as questões de investigação, devemos estabelecer os nossos objetivos com este estudo. O principal motivo que nos levou a fazer a investigação-ação foi o interesse que nos despertou nas aulas observadas do professor cooperante de Inglês que nos acompanhou na IPP e na PES. Isto porque a sua turma encontrava-se sempre ativa e com vontade de realizar todas as atividades que eram propostas. Decidimos, então, perceber o porquê de estes alunos estarem constantemente motivados em aprender. A estratégia de ensino adotada foi a Gamificação e isso despertou-nos interesse porque percebemos que esta estratégia podia ser uma alternativa ao ensino tradicional a que os alunos estão habituados e por ser uma aula tão dinâmica, prática e fácil de implementar, notámos logo que seria de nosso interesse abordar este assunto no nosso Relatório de Estágio. A verdade é que conseguimos ver que os alunos realmente aprendiam com este tipo de aula e era um conhecimento que eles iam construindo e aprendendo de forma eficaz, sem se esquecerem. Então, decidimos implementar esta estratégia no ano da PES, com outra turma para comprovar que, realmente, a gamificação é uma boa prática e que ajuda tanto aos alunos, como aos professores. Assim, depois de identificar o problema, a parte seguinte foi solucionar o problema que encontrámos ao longo da nossa PES: encontrar uma alternativa ao ensino tradicional guiado pelo manual e encontrar uma estratégia inovadora que facilitasse e motivasse os alunos. Isto porque, como foi referido anteriormente, sentimos que ao ter uma aula baseada apenas pelos exercícios do manual já não motiva os alunos e não desperta o seu interesse em aprender e superar as suas dificuldades. Além disso, o aluno pode sentir insegurança e ansiedade ao aprender uma língua estrangeira por diversos motivos e este tipo de aula não potencializa a autoconfiança dos alunos. Assim, foi como nosso objetivo promover uma estratégia de ensino e aprendizagem que contribuíssem para a segurança e a autoestima dos alunos e uma estratégia promotora de motivação para a aprendizagem. Foi, também, nosso propósito tentar desafiar os alunos, promovendo vários tipos de atividades práticas e dinâmicas, que apesar de comportamentos mais

agitados e entusiasmados, sentimos que foi importante. Decidimos colocar o aluno como foco da sua aprendizagem, permitindo que os próprios construíssem os seus conhecimentos e apenas recorrer à nossa ajuda quando fosse estritamente necessário. Assim, à professora foi atribuído um papel de regulador e, também, de monitorização e mediação do comportamento e trabalho dos alunos.

3.1.4. Técnicas e instrumentos de recolha de dados

Durante todo o estudo realizado, o nosso papel centrou-se na prestação e comportamento das crianças e, por isso, baseou-se na monitorização dos mesmos para verificar se os alunos se mantinham interessados e motivados, se estavam a interagir e comunicar em inglês, se cumpriam com as regras das atividades e, sobretudo, se todos os alunos participavam e aprendiam. Assim, fomos sempre auxiliando quando necessário, respondendo a algumas dúvidas, de modo a proporcionar o melhor ambiente em sala de aula e com que os discentes construíssem o seu próprio conhecimento através da realização das atividades. Além disso, os alunos responderam a um questionário com o fim de perceber se os alunos sabiam o que era a gamificação e se se sentiam mais estimulados quando utilizavam atividades práticas e dinâmicas em sala de aula. Este questionário também teve como base a opinião dos alunos, para que estes também pudessem refletir sobre o tema e dar a sua opinião. Com isto, neste capítulo, iremos fazer a análise qualitativa que fomos realizando com registos ao longo da observação e prática tendo como base o entusiasmo e motivação dos discentes para a aprendizagem da língua inglesa, como também, da análise quantitativa e qualitativa dos resultados obtidos no questionário preenchido pelos alunos.

3.2. Contextualização do estudo

A presente investigação decorreu no âmbito do Mestrado em Ensino de Português e Inglês, no 2.º Ciclo do Ensino Básico, com base na Unidade Curricular Prática de Ensino Supervisionada (PES). Durante a PES conseguimos lecionar aulas de Inglês a uma turma de 5.º ano.

A PES ocorreu na Agrupamento de Escolas D. José I, nomeadamente, na Escola Básica de Monte Gordo. O Agrupamento de Escolas D. José I abrange 5 escolas públicas: a Escola Básica D. José I, a Escola Básica António Aleixo, a Escola Básica Prof. Caldeira

Alexandre, a Escola Básica Santo António e a Escola Básica de Monte Gordo. As primeiras quatro escolas situam-se em Vila Real de Santo António e a última é a única que se situa fora da cidade. Este Agrupamento apresenta o mesmo logotipo para as 5 escolas. Além disso, o agrupamento possui uma página online onde disponibiliza todas as informações necessárias e que podemos aceder através deste link: <http://aedji.pt/>. Relativamente ao Projeto Educativo do Agrupamento encontra-se na plataforma online do Agrupamento e está em vigor desde 2019 até ao atual ano letivo (2023). O Projeto Educativo é um documento orientador que tem por base estratégias que dão respostas capazes de solucionar problemas que se tem detetado no Agrupamento e deve estar ajustado à realidade para que possa cumprir a sua missão. Ao longo da leitura deste documento, temos a caracterização do Agrupamento, onde nos dá a conhecer as suas Escolas e as suas potencialidades. Seguidamente, temos o seu diagnóstico onde estão representados os fatores que condicionam positiva e negativamente o Agrupamento e as oportunidades e constrangimentos. Neste Agrupamento, existem alunos de várias culturas e nacionalidades e está integrado no Programa TEIP que proporciona recursos e medidas para a redução da indisciplina e promoção de sucesso. Segundo o Projeto Educativo (2019, p. 9) a missão do Agrupamento é “Educar, integrar e formar para a cidadania”, ou seja, promove um processo de ensino-aprendizagem que é adaptado a todos os alunos incidindo nas dificuldades de cada um. Esta missão tem como base a igualdade de oportunidades para que todos os alunos tenham sucesso. Assim, procura formar cidadãos competentes, autónomos e participativos que participem ativamente e criticamente em sociedade e comunidade. O Projeto Educativo traça um plano estratégico de intervenção que assenta em três eixos: a Melhoria do Ensino, da Aprendizagem e do Clima de Escola, a Gestão e Organização e Parcerias e Comunidade. Este Projeto Educativo é muito objetivo e concretizável, possui uma linguagem leve e fácil de se entender e é de fácil acesso para toda a comunidade escolar e social.

A Escola Básica 2.º e 3.º ciclos de Monte Gordo foi onde este estudo teve lugar. Foi inaugurada por Sua Excelência, Secretário de Estado da Administração Educativa Dr. Guilherme d’Oliveira Martins, no dia 23 de novembro de 1998. Esta escola está situada à entrada de Monte Gordo, o que a torna bastante visível e é bastante fácil de encontrar. Esta escola possui um parque de estacionamento que é preferencialmente para professores, funcionários ou para qualquer pessoa que faça parte da comunidade educativa. Fazem parte desta Escola Básica sete edifícios: dois desses edifícios

constituem as escolas primárias que abrangem alunos do 1º ao 4º ano. O seguinte edifício abrange os alunos da pré-escola. Junto destes edifícios mencionados anteriormente, existe um parque de diversões para os alunos usufruírem durante os intervalos e durante o seu tempo livre, com escorrega, baloiços e elásticos. Este parque possui chão pavimentado, de modo a preservar o bem-estar dos alunos, prevenir danos em caso de quedas ou de qualquer outra situação e, por isso, proporciona uma maior segurança. Outro edifício que constitui este ambiente escolar é uma arrecadação onde estão preservados vários trabalhos que foram feitos pelos alunos da escola ao longo dos anos. Um edifício é o ginásio que se encontra dividido em dois grandes pavilhões, contém duas casas de banho (uma para os rapazes e outra para as raparigas) com balneário e uma arrecadação onde guardam o material que podem ser utilizados nas aulas de Educação Física. Esta área abrange também um campo de futebol onde também existem cestos de basquetebol e balizas e, por isso, é bastante espaçoso. Aqui, é onde encontramos a maior parte dos alunos em convívio, pois existem bancos de pedra onde se podem sentar. Ao lado do ginásio, encontra-se um pequeno edifício com duas salas que, de momento, não estão a ser utilizadas. Outro edifício é o refeitório que contém a papelaria, a cantina, o buffet, casas de banho para os alunos e uma sala de convívio. Esta sala de convívio apresenta várias mesas, bancos e cadeiras, como também mesas de ténis e almofadas. A sala de convívio é um espaço de lazer onde os alunos podem relaxar e estudar. O edifício central é considerado o “coração da escola”, é o edifício da Escola Básica onde se encontram os alunos do 5º até ao 9º ano. Este edifício principal possui a sala de professores, casas de banho para os docentes, sala de diretores de turma, a secretaria, a direção, sala de reuniões, gabinete de mediação escolar, as salas de aula, uma sala de música, uma sala de informática, uma sala de desenho, um elevador, a reprografia, o auditório e a biblioteca. Dentro da biblioteca encontramos o gabinete de apoio aos alunos, uma sala onde os alunos podem ver filmes em pequenos grupos e existem, também, computadores que podem auxiliar os alunos na realização de trabalhos e tirar fotocópias. Com isto, podemos ver que a Escola Básica de Monte Gordo está totalmente equipada com boas condições e recursos para os seus alunos e futuros alunos, uma vez que todos os espaços são adequados para os membros desta comunidade escolar. Esta escola é caracterizada pela sua diversidade cultural e social e abrange bastantes alunos, de várias nacionalidades, culturas e etnias. É uma escola bastante acessível, unida, com um bom espírito escolar e de bom ambiente. Podemos também dizer que esta escola é marcada pelo seu sucesso escolar e pela boa energia que transmite.

3.2.1. Participantes

A nossa intervenção foi implementada numa turma de 5.º ano, com 19 alunos onde 9 alunos são do género masculino e 10 do género feminino. Esta turma apresenta 4 alunos de origem nepalesa e 1 aluno de origem indiana. As idades estão compreendidas entre os 9 e os 13 anos e não existe nenhum aluno com necessidades educativas especiais. As dificuldades diagnosticadas nesta turma devem-se ao facto de existir diferentes níveis de proficiência e um défice de atenção. Além disso, a turma possui um discurso oral e escrito com incorreções e pouco estruturado e existe um número considerado de alunos cuja língua materna não é o Português, o que dificulta a comunicação entre os próprios elementos da turma e professores. No geral, a turma é muito trabalhadora e interessada, apresenta uma postura muito ativa em sala de aula e, cremos que por isso, é faladora e agitada. Contudo, é uma turma bastante interessada e motivada em aprender a língua inglesa e mostrou bastante interesse na realização das atividades propostas. Além disso, existe uma relação de respeito e cumplicidade, o que facilita todo o processo de ensino-aprendizagem.

A planificação das aulas foi de acordo com o manual adotado nesta escola: *Between 5* (Gonçalves & Coelho, 2020) e as unidades didáticas trabalhadas com a turma incidiram sobre as unidades 5- *Daily Routines* e 6- *Fun time*. Todas as aulas foram planificadas de acordo com a planificação anual que existe na escola, uma vez que tem que ser cumprida e as unidades trabalhadas corresponderam à altura em que foi feita a nossa intervenção. É de salientar também que todas as aulas foram de acordo com as Rúbricas da disciplina, com as Aprendizagens Essenciais, Quadro Europeu Comum de Referência e Perfil dos alunos.

3.3. Intervenção pedagógica

3.3.1. Descrição da Intervenção pedagógica

Tendo como base os documentos orientadores citados anteriormente e toda a informação anterior, abordámos duas unidades didáticas da disciplina de inglês, com uma turma de 5.º ano, na nossa prática da PES, onde foi utilizada a gamificação como metodologia de ensino. Os principais objetivos desta investigação era perceber se realmente os alunos sentiam-se mais motivados e entusiasmados em aprender a língua e

perceber o impacto que a gamificação tinha na motivação dos discentes. Assim, nas várias aulas, propusemos uma atividade gamificada que começava com um *brainstorming* do que tinham aprendido na aula anterior e todas as orientações para a realização das atividades da aula. Os alunos trabalharam sempre em pares, porque achámos que seria a melhor maneira de aprender e de realizar as tarefas porque podiam trocar ideias e partilhar opiniões. Além disso, o trabalho em pares também potenciou a colaboração e cooperação entre os alunos e promoveu a inclusão de todos os alunos. Isto porque em várias atividades era necessário o uso do computador/telemóvel e, os alunos que não tinham estes meios, ficavam com alunos que poderiam trazer e partilhar. O conteúdo abordado era lecionado pelo Professor Cooperante da PES e, depois, aprofundado e consolidado pelas professoras-investigadoras. Isto foi devido à incompatibilidade de horários, apenas nos foi possível ter o cargo da turma todas as quintas-feiras durante os blocos de 100 minutos. Assim, assumíamos a parte de trabalhar o conteúdo que foi lecionado previamente e proceder à sua consolidação. Cada par de alunos recebiam um *Learning Quest*, com todas as informações necessárias para a realização da atividade. Neste *learning quest* estava cada etapa que os alunos deveriam concluir, o tempo estipulado para cada uma e as orientações que deveriam seguir. Este documento era lido em conjunto pela professora e alunos. Antes de avançarem com a realização da atividade, perguntámos sempre se existiam dúvidas e se haveria alguma coisa a esclarecer. É importante referir que as atividades eram constituídas por pequenas e várias etapas para chegar à etapa do produto final. No decorrer das atividades, foram feitas várias observações nossas, de acordo com o objetivo esperado. Estes registos foram feitos através de uma análise qualitativa. Foi realizado, também, um pequeno questionário aos alunos com o fim de perceber se entendiam o que era a gamificação e como se sentiam com a utilização dos jogos em sala de aula. A nossa intervenção nas várias atividades foi dar apoio e esclarecer dúvidas que fossem surgindo ao longo das atividades, mas deixar que os alunos trabalhassem sozinhos e conseguissem realizar as atividades da forma mais autónoma possível. No próximo capítulo, passaremos a apresentar as várias atividades realizadas e iremos fazer a nossa análise de acordo com aquilo que se observou e registou na turma.

4. Análise e discussão dos dados

4.1. Apresentação e interpretação dos resultados

Neste capítulo vamos apresentar as três aulas lecionadas e as atividades que foram feitas ao longo das mesmas. Primeiramente, apresentaremos as atividades e o decorrer delas e, seguidamente, faremos a análise do que foi observado. O nosso papel foi monitorizar as atividades, aferindo se os alunos estavam a cumprir com os objetivos. Além disso, fomos sempre lembrando que era para utilizar a língua inglesa para comunicar e fomos ajudando quando havia alguma dúvida ou bloqueio na comunicação. Como foi dito anteriormente, as atividades foram realizadas sempre a pares, os pares já estavam escolhidos desde o início do ano letivo pelo professor cooperante. Assim, existia apenas um grupo com três elementos. Este grupo era constituído por alunos de nacionalidade nepalesa e indiana uma vez que se sentiam bem juntos, dois dos alunos compreendiam muito bem o inglês e um dos alunos tinha mais dificuldades. Assim, considerámos necessário ficarem estes três alunos juntos para conseguirmos colmatar as dificuldades de cada um, ajudando-se mutuamente. Foi utilizada a estratégia da gamificação onde os alunos devem completar as várias etapas, num determinado tempo, incluímos sempre o erro como parte da atividade uma vez que os alunos podiam repetir várias vezes a atividade para que o conhecimento ficasse bem consolidado e para que conseguisse ganhar mais pontuação. Nas atividades, também foi necessário recorrer à tecnologia, pelo que foi pedido antecipadamente aos alunos e respetivos encarregados de educação que trouxessem sempre o material necessário para a realização das tarefas. Ainda assim, tínhamos computadores e *tablets* disponíveis para algum contratempo. Todas as aulas tinham uma planificação detalhada (**ver exemplo no apêndice 1**) onde constava o que era feito em sala de aula, todos os procedimentos e materiais utilizados.

A primeira aula consistiu em trabalhar o vocabulário da rotina diária e o presente simples na 1.^a pessoa do singular. Assim, começámos por rever algumas expressões que já tinham sido dadas pelo professor cooperante apenas para contextualizar o tema que iríamos trabalhar. Começámos por entregar e ler, em conjunto, o *learning quest* (**ver apêndice 2**) que continha todas as etapas e orientações necessárias para os alunos completarem a atividade e chegarem à atividade final. Todas as dúvidas foram esclarecidas antes e os alunos procederam à realização da tarefa. A primeira etapa tinha como início uma ficha com ações da rotina diária e os verbos que utilizavam com cada ação. Os alunos tiveram 3 minutos para decorar a informação. Seguidamente, a segunda

etapa era um jogo em que tinham de ligar as ações às imagens correspondentes, tendo como base a informação anterior. Quando completassem esta fase, as professoras-investigadoras confirmavam e davam autorização para completar a etapa seguinte. A última etapa era com recurso ao computador e os alunos deviam aceder ao *link* do jogo *Wordwall* deixado no *learning quest* e realizar o jogo no mínimo tempo possível. O jogo tinha como base as ações da rotina diária e exercícios com o presente simples na 1.^a pessoa do singular. Todos os alunos tinham que participar. À medida que os grupos iam completando o jogo, íamos estabelecendo um novo recorde, por exemplo, completar o jogo em menos de 1 minuto. No fim do tempo estipulado para a realização da última etapa, conferíamos os grupos com mais pontos e atribuíamos um *sticker* de *1st, 2nd e 3rd places*.

A segunda aula também teve por base o mesmo tema (rotina diária e presente simples), mas desta vez abrangia todas as pessoas do presente simples. Assim, o objetivo era que os alunos conseguissem descrever a rotina de outra pessoa. A atividade começou com a distribuição do *learning quest* e a leitura do mesmo, esclarecendo dúvidas se existissem. A primeira etapa, consistia em ligar as imagens às ações da rotina diária correspondentes. Após verificarmos que estava tudo correto, os alunos poderiam passar à fase seguinte e assim sucessivamente. Seguidamente, a segunda etapa era composta pela escolha de uma personagem. Esta personagem continha os tópicos da sua rotina e algumas regras que deveriam ser cumpridas como: uso das horas, utilizar o verbo no singular ou plural, utilizar advérbios de frequência e usar conectores de discurso. Todas as regras eram acompanhadas de exemplos para que os alunos tivessem uma base. Primeiramente, deveriam dar um nome à personagem e depois escrever a rotina diária da sua personagem. Por fim, cada grupo iria apresentar a sua personagem perante a turma. O primeiro grupo a acabar recebia um adesivo com “*Excellent*”, o segundo com “*amazing!*” e o terceiro com “*Very good*”. Os restantes grupos receberam adesivos com “*Well done!*”.

A última aula, teve como objetivo trabalhar o vocabulário dos “*Likes and dislikes*” relacionando com a comida e bebida e a utilização do *-ing form* com o Presente Simples. Os alunos já tinham abordado este conteúdo com o Professor Cooperante e o nosso papel foi consolidar o conhecimento dos alunos. Assim, fizemos uma pequena introdução do conteúdo dando exemplos do que gostávamos e não gostávamos. Seguidamente, foi entregue e lido o *learning quest* com todas as informações e foram esclarecidas dúvidas. A primeira etapa, era a leitura de um texto sobre duas pessoas e os alunos tinham que

completar um quadro com as informações corretas. Após a confirmação se está tudo correto, os alunos avançam para a etapa seguinte. De seguida, estavam 3 tópicos escritos no quadro “*Swimming, playing football and bananas*”. Os alunos deviam escrever a pergunta e a resposta do colega. Por exemplo: “*Do you like bananas?*”, “*Yes, I do/ Yes, he does.*” Após todos os alunos terem escrito as 3 perguntas e as respetivas respostas dos colegas, poderiam passar para a próxima etapa. Na fase seguinte, os alunos tinham um *link* para jogar na aplicação *wordwall* e tinham de completar o jogo. O primeiro grupo a acabar recebia um prémio de 1.º lugar, o segundo de 2.º lugar e o terceiro de 3.º lugar. Os restantes grupos recebiam um “*smile*” para colar no caderno. Assim, o vocabulário foi consolidado de uma forma prática e dinâmica.

Na nossa opinião, as aulas e atividades foram concluídas com bastante sucesso. A turma revelou-se sempre entusiasmada e motivada para realizar cada vez mais atividades. Além disso, ao utilizar o jogo em sala de aula, os alunos estão mais estimulados e, apesar de mais movimento e barulho, estão sempre a reter conhecimento. Todos os alunos foram participativos, todos os grupos conseguiram concluir os objetivos sem grandes dificuldades. Ao utilizar a gamificação, acabou por ajudar muito nos resultados que obtiveram. Perante este tipo de aula, os alunos estão sempre mais atentos e despreocupados das suas inseguranças. Isto porque muitos dos alunos eram bastante tímidos e ansiosos e com o decorrer das atividades foram ficando mais seguros de si e, no fim, só queriam comunicar e falar em inglês. Relativamente às unidades didáticas ensinadas, foram muito bem aceites pelos alunos porque também é uma aprendizagem significativa que está de acordo com a realidade deles e é um vocabulário que acabam por utilizar no seu dia a dia. Ainda que não o fosse, com o decorrer das aulas, cremos que os alunos iam continuar a querer aprender mais e realizar mais etapas e mais atividades. A nossa gestão do tempo também foi sendo melhorada ao longo da prática e constituiu uma mais-valia. O uso do computador possibilitou e aumentou todo o entusiasmo, assim como a competição entre os grupos, foi uma competição bastante saudável. Todas as aulas foram adaptadas às dificuldades da turma e procurámos sempre estratégias e atividades motivadoras incluídas para cada aluno. Todos os alunos conseguiram participar e ajudar o colega promovendo o respeito pelo outro, ouvir diferentes opiniões e diferentes ritmos de trabalho, também fomentou o trabalho colaborativo, entreajuda e cooperativo. A ideia de terem prémios ajudou-os a querer ir mais além e fez com que o seu trabalho fosse valorizado, motivando-os sempre a fazer um bom trabalho. Para concluir, os alunos estavam sempre empenhados

e participativos (ver apêndice 3, 4 e 5), receberam muito bem estas aulas dinâmicas e práticas que potencializaram as habilidades de cada um. O nosso balanço foi bastante positivo e o comportamento dos alunos superou todas as nossas expectativas. Pretendemos e conseguimos proporcionar aos alunos, um momento didático e agradável de aprendizagem que se caracterizou pela descontração e entusiasmo. Com o que conseguimos observar, a gamificação proporcionou uma melhor, mais fácil e divertida interiorização do conteúdo e ajudou-os na aprendizagem da língua inglesa.

4.2. Questionário

O recurso e a realização de questionários têm como objetivo promover a capacidade de reflexão das crianças e promove um momento em que podem dar opinião acerca de um determinado tema. Assim, foi entregue, antecipadamente, uma autorização aos respetivos encarregados de educação para a participação dos alunos sobre o estudo da gamificação em sala de aula. No questionário (ver apêndice 6) participaram nove alunos, seis meninas e três meninos. Assim, o questionário contou com 11 perguntas, sobre a utilização da gamificação, do jogo e da tecnologia em sala de aula e os sentimentos que despertam nos alunos.

1- Possuis algum meio tecnológico? (por exemplo: telemóvel, computador, tablet...)

Com esta primeira questão tivemos o intuito de perceber quantos alunos tinham acesso a um meio tecnológico dentro da escola e fora da escola. Os alunos tinham apenas a escolha de “sim” e “não”. Verifica-se que todos os alunos que responderam ao questionário colocaram a resposta “sim”. Então, todos os alunos possuíam um meio tecnológico.

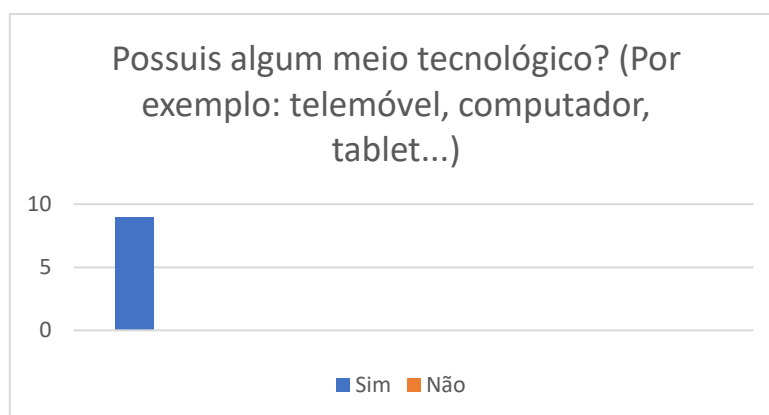


Figura 1- Possuir algum meio tecnológico

2- Nas aulas, gostas mais quando....

A resposta a esta pergunta permitiu-nos perceber se efetivamente os alunos preferiam utilizar outras metodologias que não fosse o recurso ao manual. Assim, as opções eram “os professores utilizam o livro/manual em sala de aula” ou “os professores fazem jogos e usam a tecnologia em sala de aula”. A esta pergunta, todos os alunos responderam que preferem quando são utilizados os jogos e a tecnologia em sala de aula.



Figura 2- Gostas mais quando...

3- Utilizas muitas vezes o computador/telemóvel/tablet nas aulas?

Esta pergunta, conseguiu-nos situar se os alunos estavam acostumados a utilizar estes meios em sala de aula e com que frequência. As opções de resposta eram “sim”, “não” ou “algumas vezes”. Conseguimos perceber que sete alunos responderam “algumas vezes” e dois alunos responderam “sim”. A opção “não” teve o total de 0 respostas. Assim, conseguimos perceber que nas aulas há professores de determinadas disciplinas que optam por utilizar os meios tecnológicos nas aulas. Consideramos algo positivo porque assim os alunos sentem-se mais motivados em aprender.

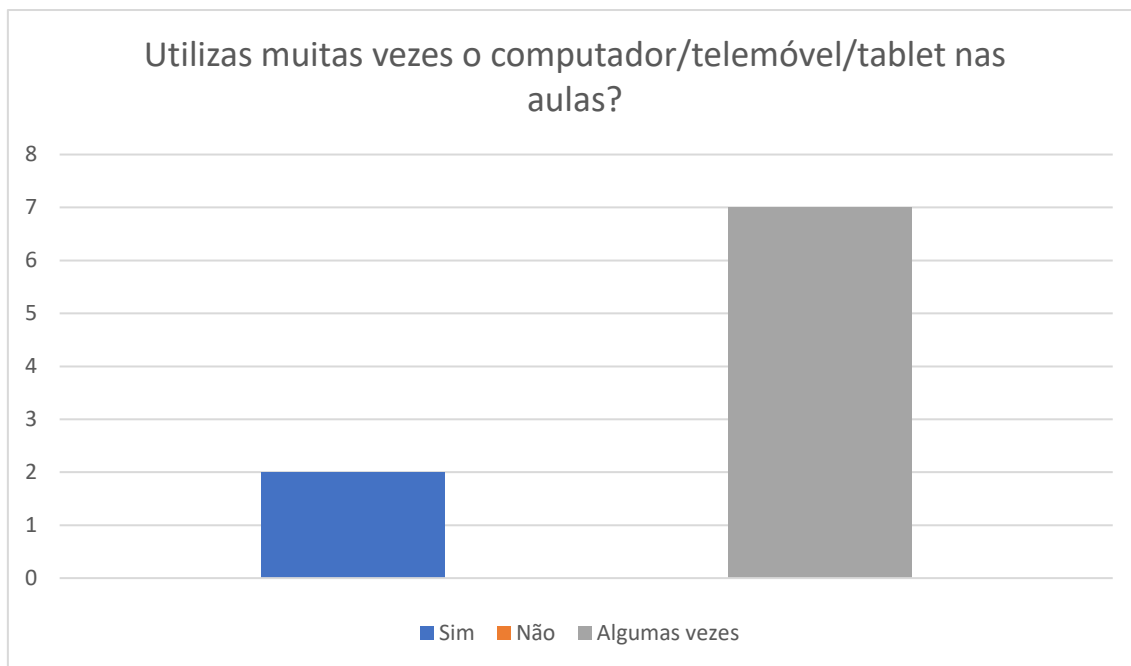


Figura 3- Utilização do computador/telemóvel/tablet nas aulas

4- Quando são utilizados os jogos em sala de aula, (podes escolher mais do que uma opção).

Esta pergunta permitiu-nos perceber como os alunos se sentem quando é utilizada a gamificação e o ambiente de jogos em sala de aula. Nesta questão eles poderiam escolher mais que uma opção sendo que as opções consistiam nas seguintes: “Senteste mais confiante”, “senteste menos confiante”, “senteste mais motivado”, “compreendes melhor a matéria”, “não gostas”, “achas que é desnecessário”, “senteste mais entusiasmado”, “senteste com mais dúvidas” e “senteste que os conteúdos são mais interessantes”. Além disso, os alunos tinham a opção de colocar outra opção que se identificassem mais e não estava presente nas opções escritas anteriormente. As respostas que obtivemos foram as seguintes: quatro alunos escolheram “mais confiante”, seis alunos escolheram “mais motivado”, oito alunos escolheram “compreendo melhor a matéria”, sete discentes escolheram que se sentiam “mais entusiasmados” e oito alunos escolheram que os conteúdos eram mais interessantes. As opções “senteste menos confiante”, “não gostas”, “achas que é desnecessário” e “senteste com mais dúvidas” não foram escolhidas por nenhum aluno. No entanto, dois alunos acrescentaram na hipótese “outras”, mais duas opções: um aluno colocou “gosto” e outro aluno respondeu “é mais divertido”. Para concluir, as respostas obtidas

ao uso de uma metodologia mais dinâmica, prática e divertida desperta sentimentos e emoções bastantes positivas nos alunos e, por isso, vai ao encontro do que temos afirmado ao longo do relatório.

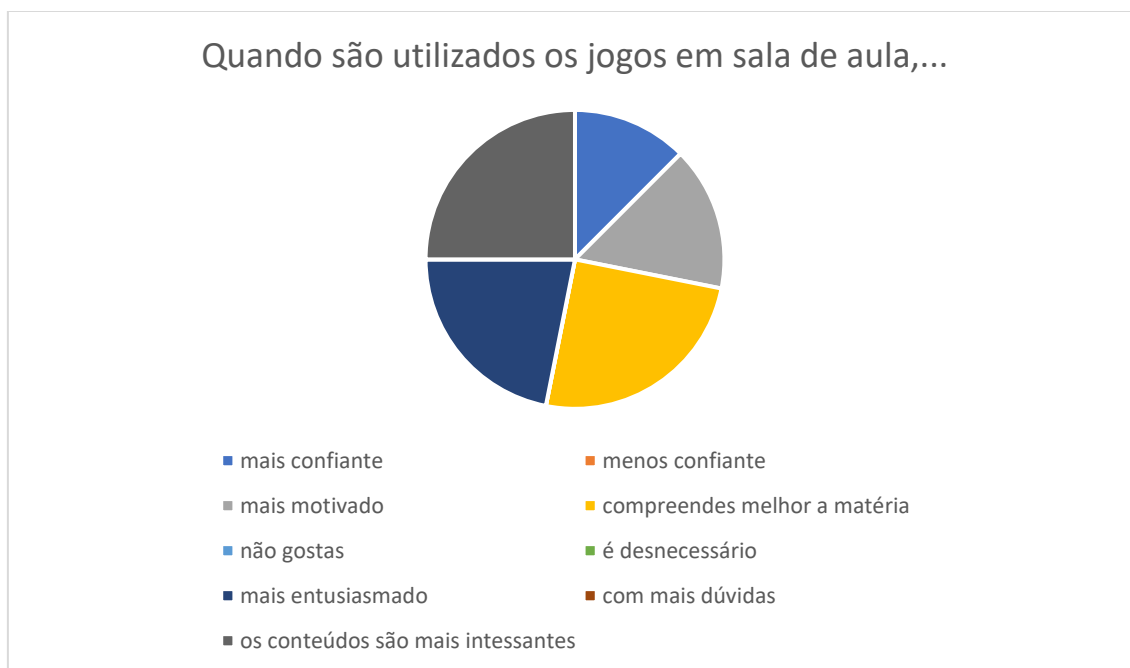


Figura 4- Quando são utilizados os jogos em sala de aula.

5- O que entendes pela palavra “Gamificação”? Já foste confrontado/a com este conceito antes?

Com esta pergunta, o nosso propósito foi perceber o que os alunos compreendiam da palavra “gamificação”. É importante saber que, apesar de utilizarmos a gamificação como método de ensino, nunca referimos o que o conceito significava para conseguirmos respostas sinceras dos alunos.

Assim, decidimos transcrever as respostas que obtivemos e as respostas são as seguintes:

- “O que entendo por gamificação é jogos em sala de aula. Nunca fui confrontada com esta palavra.”;
- “É bom para ajudar os alunos que têm dúvidas porque no computador é melhor para aprender.”;

- “Entendo que gamificação é a tecnologia, utilizada com jogos e tudo o que tem a ver com tecnologia. Nunca fui confrontada só ouvi falar.”;
- “O que eu entendo por gamificação é que é um jogo para entendermos melhor Inglês.”;
- “Gamificação são jogos feitos nas aulas com professores. Nunca ouvi falar desta palavra.”;
- “Entendo que tem a ver com jogos. Não, nunca fui confrontada com este conceito”;
- “Eu nunca ouvi falar desta palavra.”;
- “Nunca ouvi essa palavra”;
- “Eu acho que é jogos com tecnologia e nunca fui confrontado por isto”.

Então, conseguimos perceber que a maior parte dos alunos associa os jogos à palavra “gamificação” e que é algo lúdico relacionado com a tecnologia. Além disso, sete alunos referiram que nunca foram confrontados com este conceito.

6- Consideras que ao utilizar a gamificação (o uso do jogo em sala de aula) é algo...

A nossa intenção ao fazer esta pergunta era perceber a opinião dos alunos ao utilizar a gamificação em sala de aula, se era algo que eles consideravam positivo ou algo que eles consideravam negativo. Todas as respostas obtidas foram “positivo” e nenhuma foi “negativo”. Assim, consideramos que a opinião dos alunos é que a utilização da gamificação é uma mais-valia para a aprendizagem e que desperta mais vontade em aprender. A opinião dos alunos vai ao encontro do que temos referido ao longo do relatório sobre utilizar a gamificação como uma ferramenta para a aprendizagem.

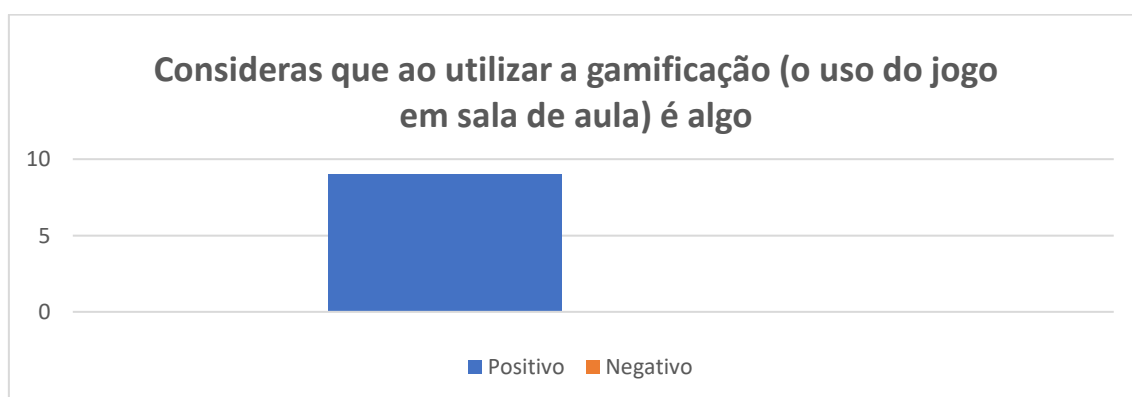


Figura 5- Utilizar a gamificação em sala de aula é algo....

Além disso, pedimos aos alunos que justificassem as suas respostas com as suas próprias palavras e as respostas que obtivemos foram as seguintes:

- “Porque é uma maneira divertida de nós aprendermos”;
- “Porque aprendemos uma forma diferente das outras enquanto nos divertimos”
- “Porque acho que é uma forma mais divertida de ensinar os alunos”;
- “Porque é mais divertido”;
- “Porque é divertido e com os jogos também se aprende”;
- “Porque aprendo mais rápido”;
- “Porque eu sei mexer muito bem no computador e é mais fácil para mim”;
- “Porque entendemos melhor Inglês e também é outra forma de estudar”;
- “Porque eu sinto-me mais motivada e aprendo melhor a matéria”.

Com isto, percebemos que os alunos se sentem mais entusiasmados e motivados quando é utilizada a gamificação. Além disso, todos os alunos referiram que é mais divertido e que gostam mais quando são confrontados com aulas mais práticas e dinâmicas. Assim, o nosso balanço é bastante positivo no que toca à opinião dos alunos.

7- Que aplicações costumam utilizar em sala de aula?

A seguinte pergunta consistiu em percebermos que aplicações os alunos estavam habituados a utilizar em sala de aula. A resposta era de resposta aberta e apenas anotámos todas as respostas que foram dadas pelos próprios alunos. Os alunos podiam colocar todas as ferramentas que se lembrassem, não tendo um número máximo ou mínimo a escrever. Assim, obtivemos uma resposta em branco, um aluno respondeu “não sei”, quatro alunos mencionaram a ferramenta “*kahoot*”, um aluno referiu o “*mentimeter*”, dois discentes responderam “escola virtual”, três alunos responderam “*quizizz*”, um aluno respondeu “*formative*”, dois alunos referiram “*google*” e um aluno referiu o “*canva*”. Como tal, conseguimos perceber que os alunos estão habituados a utilizar um leque vasto de ferramentas digitais em sala de aula.



Figura 6- Aplicações usadas em sala de aula

8- Consideras que o jogo e a tecnologia devam ser utilizados mais vezes em sala de aula?

Esta pergunta foi feita com o intuito de perceber a opinião dos alunos sobre a frequência com que os jogos e a tecnologia são utilizados em sala de aula. As opções eram “sim” e “não”. Assim, oito dos alunos responderam que sim, que a tecnologia e o jogo devam ser utilizados com mais frequência nas aulas e um aluno respondeu que não.

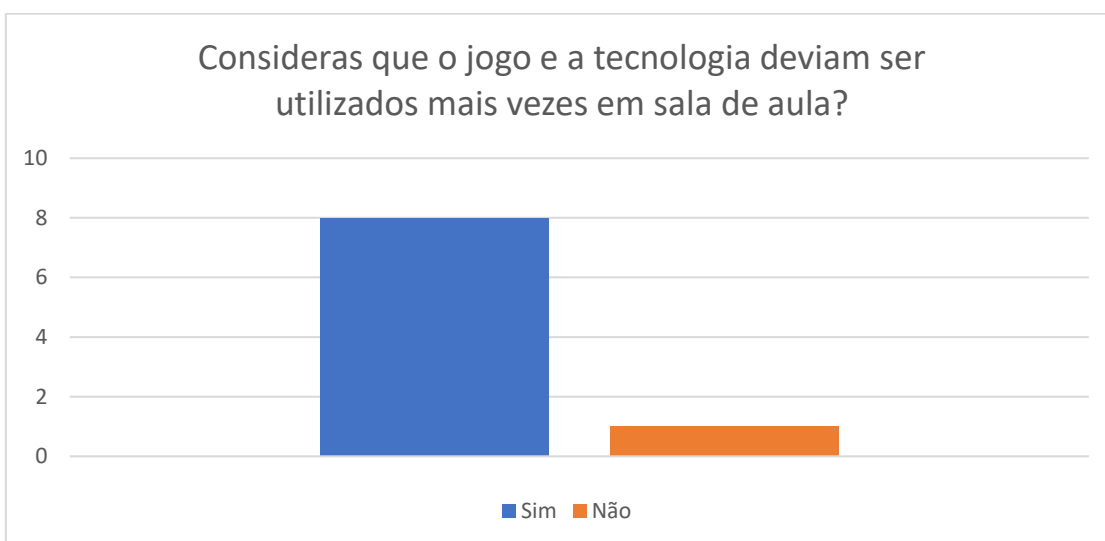


Figura 7- Consideras que o jogo e tecnologia devam ser utilizados em sala de aula?

Além destas respostas, pedimos que os alunos justificassem a sua resposta com as suas próprias palavras. Assim, passamos a transcrever as respostas dadas pelos alunos:

- “Porque aprendemos várias coisas como mexer no computador e a matéria de uma forma mais divertida”;
- “Porque para algumas pessoas é mais fácil entender a matéria”;
- “Porque é mais fácil, pelo menos para mim, utilizar”;
- “Porque muitas pessoas gostam e aprendem de uma forma mais divertida”
- “Porque é uma coisa divertida e muitas pessoas já sabem trabalhar e estão habituados a mexer com as tecnologias, por isso, deixam os alunos mais à vontade”;
- “Porque é uma forma diferente de aprender e divertida”;
- “Porque nós aprendemos com mais disposição”.

O aluno que respondeu que “não” justificou a sua resposta dizendo “Porque acho que nós já fazemos jogos suficientes em sala de aula.” Obtivemos, também, uma resposta em branco. Contudo, conseguimos analisar que a maior parte dos alunos gosta bastante e prefere quando são utilizados os jogos em sala de aula porque aprendem mais rápido, de forma mais divertida e fácil. Assim, ajuda-os a interiorizar melhor os conteúdos lecionados em sala de aula.

9- Com que frequência utilizas a tecnologia (telemóvel, computador, tablet...) fora da escola?

Esta pergunta serviu-nos de base para perceber com que frequência os alunos utilizam os seus meios digitais fora da escola para perceber o impacto que estes têm na vida destes alunos. As opções eram “todos os dias”, “nunca” e “às vezes”. Assim, cinco alunos reponderam “todos os dias” e quatro alunos responderam “às vezes”. Com estas respostas podemos ver que os meios tecnológicos estão bastante presentes na vida destes alunos e que fazem parte do seu quotidiano.

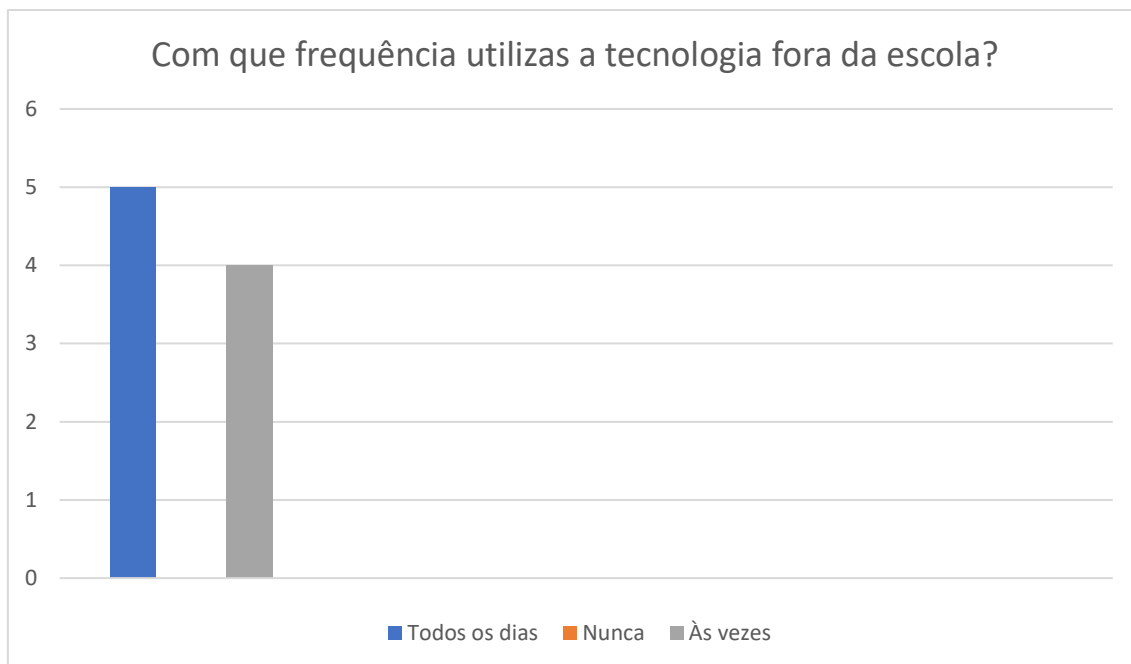


Figura 8- Frequência que usas a tecnologia fora da escola

10- Relativamente à disciplina de Inglês, visto que é uma língua estrangeira, consideras que os jogos ajudam a perceber melhor os conteúdos dados?

Esta pergunta foi feita com o objetivo de perceber se quando os alunos estão a aprender o inglês, se com a utilização dos jogos, os alunos sentem que percebem melhor os conteúdos e se os ajuda a aprender melhor a língua. Assim, as opções dadas aos alunos foram “sim” e “não”. As respostas que obtivemos foram todas que sim, que a utilização dos jogos em sala de aula ajuda a perceber melhor os conteúdos lecionados nas aulas de inglês. Com isto, podemos concluir que os alunos também concordam que quando estão perante um tipo de aula mais prática e dinâmica sentem que aprendem melhor.

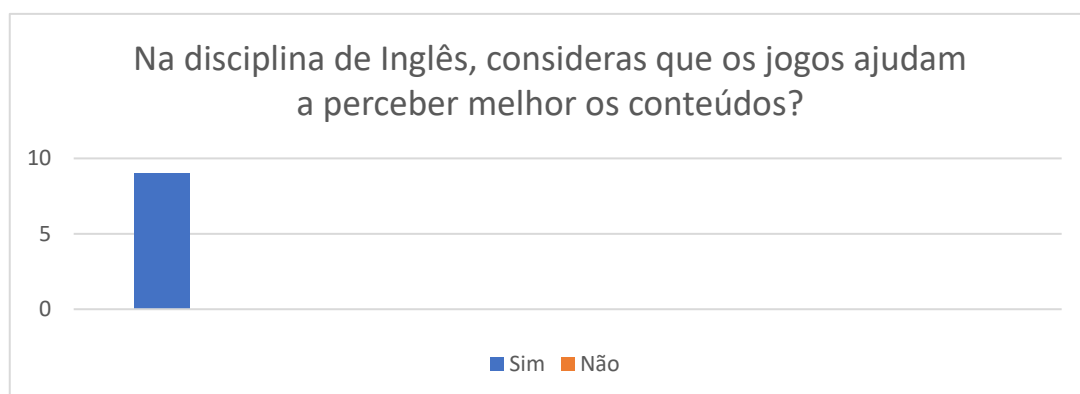


Figura 9- Os jogos e o inglês.

11- Com o uso de jogos, consideras que é mais fácil aprender e gostar de Inglês?

A nossa intenção com esta pergunta era confirmar se os alunos achavam mais fácil a aprendizagem da língua estrangeira quando estavam perante a utilização de jogos. A pergunta também nos guiou para o gosto de aprender e falar inglês com a utilização dos jogos. As hipóteses de escolha eram “sim” e “não”. Através da resposta dos alunos, podemos ver que todos eles responderam que sim, que consideram que é mais fácil aprender a língua como também é mais fácil gostar da mesma. Assim, pedimos também aos alunos que justificassem as suas respostas com as suas próprias palavras para fundamentar a opção que escolheram.



Figura 10- Com o uso de jogos, é mais fácil aprender e gostar de inglês.

As respostas que obtivemos com a justificação dos alunos foram as seguintes:

- “Porque nós fixamos as palavras e é divertido”;
- “Porque enquanto aprendo divirto-me”;
- “Porque é uma forma melhor de deixar os alunos mais à vontade”;
- “Porque acho que é mais fácil de entender e saber algumas coisas”;
- “Porque é mais interessante”;
- “Porque eu consigo aprender muito mais rápido”;
- “Porque no pc é mais fácil de entender”;
- “Porque é outra forma de estudar e entender melhor Inglês”;

- “Porque são atividades diferentes que nos deixam mais motivados”.

Através da justificação dos alunos, conseguimos entender que ao utilizar a gamificação, estes sentem emoções e sentimentos muito positivos relativamente à aprendizagem e à aprendizagem da língua estrangeira. Por isso, confirmamos assim a nossa opinião em que ao utilizar aulas mais práticas e dinâmicas promove um melhor ensino e uma melhor aprendizagem da língua. Além disso, desperta uma motivação e entusiasmo em aprender e superar as suas dificuldades.

5. Discussão dos resultados

Após a nossa reflexão sobre o decorrer das atividades e sobre a análise dos resultados obtidos nos questionários que realizámos à turma, temos como base dar respostas às nossas perguntas que moveram esta investigação. Podemos também dizer que, na nossa opinião, as atividades correram bastante bem, os alunos mantiveram-se sempre focados, interessados e empenhados. É importante, também, referir que a língua inglesa foi utilizada de forma muito frequente, tendo sido observados poucos momentos de recurso à língua materna. Conseguimos verificar que os discentes atingiram os objetivos propostos com bastante sucesso e, na nossa opinião, as crianças adquiriram todas as aprendizagens que foram propostas. Através das respostas obtidas nos questionários, conseguimos perceber que as crianças ficam mais motivadas e aprendem mais e melhor quando estão perante um contexto mais dinâmico e prático. Assim, conseguem aprender de uma forma divertida e estão motivados a aprender cada vez mais. Além disso, ao adotar este tipo de aula mais dinâmico e lúdico, a aquisição e aprendizagem da língua estrangeira é realizada de forma mais eficiente e eficaz. O comportamento dos alunos que observámos durante a nossa prática também nos leva a crer que este ambiente de aprendizagem faz com que se mantenham mais focados, mais interessados e motivados para concluir todas as tarefas que são propostas. De um modo geral, concluímos ter conseguido responder às perguntas que foram colocadas nesta investigação:

- Quais os efeitos das aulas/atividades gamificadas na participação e emoção dos alunos nas aulas de inglês?

Com o que foi dito anteriormente, as atividades gamificadas desperta na criança um interesse e entusiasmo em participar. Além disso, este tipo de aula estimula cada vez mais os alunos. Por isso, este tipo de aulas cria um ambiente de cooperação e colaboração, quando realizado em grupo ou pequenos grupos. Outro efeito que esta

metodologia causa no aluno é um grande impacto positivo na sua autoestima e autoconfiança porque sente que o seu papel é importante, está realmente a aprender um ambiente divertido e descontraído e está, também, a ajudar mutuamente o colega. Então, o aluno acaba por se sentir mais valorizado e isto causa impacto na sua confiança e segurança. No entanto, também faz com que os alunos também adotem um espírito de equipa e entreaajuda.

- Será a gamificação uma estratégia eficaz que permite que o aluno consiga reter o conhecimento de forma contínua e significativa?

No decorrer das aulas e atividades, conseguimos perceber que a gamificação permite que o aluno consiga reter a informação apresentada de forma mais rápida, mais eficaz e significativa. Porquê? Porque à medida que a atividade estava a decorrer, os alunos automaticamente associavam o conteúdo. Isto porque estamos num ambiente divertido, de entusiasmo, de euforia e isto faz com que estejam mais focados e concentrados no que estão a fazer. Ao estar assim, os alunos conseguem interiorizar e consolidar a informação de uma forma contínua e de forma mais fácil. Ao utilizar este tipo de aula, todo o conhecimento e aprendizagem passa a ser significativo para o discente porque estão num ambiente favorável em que os assuntos se tornam interessantes e fáceis de aprender.

- Será a gamificação uma estratégia motivadora para os alunos no processo de aprendizagem de inglês?

Com as atividades que realizamos ao longo da prática e também ao observar as aulas do professor-cooperante que nos acompanhou nesta jornada e que também aplicava a mesma metodologia, podemos afirmar que a gamificação é uma estratégia motivadora para os alunos, não só para a aprendizagem de inglês, como também noutros contextos. A gamificação constitui um leque bastante vasto que engloba a educação, mas também engloba outras áreas. O comportamento dos alunos e a participação dos mesmos, faz-nos crer que esta estratégia é promotora de motivação e interesse quando estão no processo de aprendizagem de inglês. Os alunos mantiveram-se sempre empenhados, entusiasmados, focados e com vontade de realizar cada vez mais e de aprender cada vez mais. Além disso, assumiram uma postura bastante ativa e participativa e o sucesso com que acabaram todas as atividades, leva-nos a concluir que esta é uma boa estratégia para aplicar em sala de aula para motivar os nossos alunos a aprender. Como nos cingimos ao

inglês, que por si só gera muitas emoções nos alunos como alegria, entusiasmo ou receio e medo, esta estratégia ajudou-nos a englobar todos os alunos. Todos os alunos participaram, todos os alunos tiveram um papel importante, todos os alunos realizaram as tarefas, todos eles aprenderam. Por fim, ao longo das atividades os alunos foram fazendo vários comentários que nos leva a crer que este tipo de aula foi algo que eles gostaram bastante e que os motivou. A receção dos alunos a esta metodologia foi de grande entusiasmo e euforia e sentimos que estávamos a proporcionar um ambiente de diversão, mas de aprendizagem a que eles não estão habituados a experienciar.

6. Reflexões finais

Tendo em conta o principal objetivo da nossa investigação-ação, a eficácia da gamificação em sala de aula para promover a motivação do aluno na aprendizagem do inglês, concluímos que a nossa estratégia utilizada possibilitou o sucesso do nosso objetivo e permitiu que este fosse alcançado. Além disso, concluímos também que através da análise dos registos que elaborámos das nossas observações: o entusiasmo, a motivação e o empenho dos alunos foram mantidos ao longo das aulas e atividades. Para além disso, conseguimos perceber, através do comportamento dos alunos, que as atividades foram bem recebidas e realizadas com sucesso. As respostas obtidas através do questionário faz-nos crer que com a utilização da gamificação em sala de aula, os alunos sentem-se mais motivados, mais interessados, mais confiantes e percebem melhor a matéria. Com isto, os professores devem optar sempre por uma aula mais prática e dinâmica com o fim de motivar os alunos e de lhes proporcionar o melhor ensino-aprendizagem possível. Podemos, também, referir que todos os professores devem apostar numa formação contínua para conseguir adaptar as suas aulas às necessidades da sociedade que agora integra e futuramente integrará a ensino e a escola. A única maneira de conseguirmos atingir os nossos objetivos é se nos sentirmos motivados para concretizá-los. Ao longo do tempo, os alunos têm perdido a sua motivação porque são confrontados sempre com as mesmas maneiras de ensinar. É importante perceber que hoje em dia a nossa sociedade é muito afetada pelos jogos e a tendência é aumentar o consumo destes mesmos. Assim, porque não motivar os alunos com algo que eles tanto gostam? Assim, chega a gamificação que tem como base a mecânica do jogo e o design, mas serve para motivar e envolver os alunos para conseguirem alcançar os objetivos propostos. Como conseguimos ver, a gamificação pode ser feita de várias maneiras e é bastante eficaz na educação. Além disso, podemos adequar os contextos da gamificação perante a

situação que queremos tratar ou ensinar, assim, este relatório tinha como base mostrar que a gamificação é um fator motivador para a aprendizagem de Inglês como língua estrangeira. Ainda assim, conseguimos provar que podemos utilizar a gamificação não só para outras disciplinas, não só para os alunos, mas para todas as pessoas e não só ao nível da educação. A gamificação é uma estratégia inovadora que nos ajuda a desenvolver vários domínios e *skills* que são necessárias. A gamificação pode ser aplicada de várias formas para aumentar o envolvimento dos alunos no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, foi necessário analisar a nossa prestação ao longo do nosso percurso da PES e da nossa intervenção e concluímos que é necessário sair da nossa zona de conforto e enfrentar o que mais tememos. Não devemos deixar-nos levar pelos nossos medos e pelo que as outras pessoas pensam e criticam. Devemos seguir em frente com aquilo que acreditamos porque iremos sentir-nos realizados e ter oportunidades que nunca mais voltaremos a ter. Por fim, a profissão de ser professor não é fácil, porque temos uma grande responsabilidade, mas é gratificante quando vemos que marcamos os nossos alunos que se vão cruzando no nosso caminho enquanto docentes. Consideramos que esta experiência e esta investigação contribuiu bastante para a nossa formação pessoal e profissional. Mesmo estando receosas ao início desta caminhada, as nossas inseguranças foram dissipando à medida que tínhamos um *feedback* bastante positivo. Contribuímos para que o decorrer das atividades propostas fossem num ambiente harmonioso para a aprendizagem e promovemos a igualdade de oportunidades para que todos os alunos fossem participativos e estivessem envolvidos no ambiente em sala de aula. Contudo, conseguimos responder às nossas questões de investigação e afirmar que a gamificação é um fator motivador para a aprendizagem de inglês, como língua estrangeira no 2.º Ciclo do Ensino Básico. Para concluir, continuaremos a refletir sobre o nosso trabalho e tentar melhorar aspetos pertinentes que se irão colocar ao longo do nosso caminho, porque mesmo sendo professores, aprendemos todos os dias e, por isso, somos alunos uma vida inteira.

6.1.Limitações do estudo

Algumas limitações que foram detetadas ao longo da elaboração do relatório de estágio prenderam-se pelo facto de não conseguirmos desenvolver mais atividades e apenas usufruir de atividades pontuais possibilitando uma amostra reduzida. Assim, os dados que recolhemos não podem ser generalizados. Contudo, através das nossas leituras e fundamentação utilizada nesta investigação-ação, conseguimos confirmar muitas das

nossas afirmações sendo que ainda há muito por explorar e investigar neste tema. Além disso, com o pouco tempo que conseguimos com a turma, não nos foi possível aplicar mais questionários ou entrevistas. Além disso, encontramos vários artigos sobre a gamificação, mas não da utilização da gamificação no 2.º ciclo e para ensinar uma língua estrangeira. Acreditamos que é necessário abordar cada vez mais este tema para constituir fontes credíveis e material essencial ao tema. Além disso, com o pouco tempo que conseguimos com a turma, não nos foi possível aplicar mais questionários ou entrevistas. Assim, a informação que encontramos sobre a gamificação no ensino é pouca, uma vez que é um assunto muito recente, ainda que, já se tenha ouvido falar, ou mesmo, por vezes utilizamos a gamificação sem ter noção de que a estamos a utilizar.

6.2.Linhas futuras de investigação

Como sugestões para estudos futuros apontamos que se considere abordar mais este assunto em sala de aula como método de ensino e outros subtemas que estejam ligados à gamificação. Além disso, deve-se apostar na formação contínua de professores para que estejam cientes das mudanças da nossa sociedade e educação para conseguir implementar o melhor modelo de ensino e aprendizagem possível. Como estudo futuro, também incentivamos à procura de outras estratégias para o ensino e aprendizagem que quebrem a desmotivação que os alunos sentem porque são confrontados com o mesmo método de ensino tradicional que se tem perpetuado ao longo destes longos anos e que, de momento, não responde às nossas necessidades como sociedade atual. No entanto, recomendamos o recurso a esta estratégia e metodologia de ensino uma vez que é promotora de motivação, entusiasmo e inclusão e vemos a gamificação como um recurso que é capaz de promover uma relação bastante positiva com a aprendizagem da língua estrangeira.

Referências Bibliográficas

- Alves, L. (2018). *Gamificação na Educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional*. SC. [versão eletrônica: https://books.google.pt/books?hl=pt-BR&lr=&id=0C1KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA2&dq=gamifica%C3%A7%C3%A3o+na+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=eWmbiICGcQ&sig=HFVrrEq5ua31NOOlyO88EOrzL7E&redir_esc=y#v=onepage&q=gamifica%C3%A7%C3%A3o%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false]
- Antunes, M. (1991). *Implicações da dinâmica escolar na motivação para a aprendizagem e no sucesso escolar: o cenário da aula*. *Sociologia- Problemas e Práticas*, (10), 91-113. Consultado no Repositório do Instituto Universitário de Lisboa. <https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/1204/1/5.pdf>
- Arce, N., & Valdivia, A. (2020). Adapting competitiveness and gamification to a digital platform for foreign language learning. 15 (20), 194-209 *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/16135/8091>
- Avelar, A. (2014). A motivação do aluno no contexto escolar. 3, 71-90. *Anuário Discente-2019*. <https://sipe.uniaraгуаia.edu.br/index.php/anuario/article/view/271/244>
- Banegas, D., & Consoli, S. (2020). Action research in language education. In J. McKinley & H. Rose, *The Routledge handbook of research methods in applied linguistics*. Sage Publications, 176-187. https://www.researchgate.net/publication/338679879_Action_research_in_language_education
- Busarello, R. (2016). *Gamificação: Princípios e estratégias*. Pimenta Cultural. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4455428/mod_resource/content/1/Gamification.pdf
- Butler, Y. (2019). Technology and young learner curriculum. In S. Garton & F. Copland, *The Routledge handbook of teaching English to young learners*. Routledge.
- Brait, L., Macedo, K., Silva, F., Silva, M., & Souza, A. (2010) A relação professor/aluno no processo de ensino e aprendizagem. *Itinerarius Reflectionis* 8 (1). https://www.researchgate.net/publication/304480864_A_RELACAO_PROFESSOR_ALUNO_NO_PROCESSO_DE_ENSINO_E_APRENDIZAGEM
- British Council Portugal. (2023, 10 fevereiro). 5 razões pelas quais aprender inglês é cada vez mais importante. *British Council*. <https://www.britishcouncil.pt/5-raz%C3%B5es-pelas-quais-aprender-ingl%C3%AAs-%C3%A9-cada-vez-mais-importante>
- Burke, B. (2014). *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. Gartner, Inc. <https://pdfroom.com/books/gamify-how-gamification-motivates-people-to-do-extraordinary-things/7jgkRkNRdMV/download>
- Cambridge English. (2021, julho 27). Gamificação: dicas para tornar o ensino de inglês mais divertido para os alunos. *Blog Estadão*. <https://www.estadao.com.br/educacao/cambridge-english/gamificacao-dicas-para-tornar-ensino-ingles-divertido/>

- Cavenaghi, A. (2009). Uma perspectiva autodeterminada da motivação para aprender língua estrangeira no contexto escolar. *Ciências & Cognição*, 14 (2), 248-261. <http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/101/89%20->
- Chapelton, T. (2019, dezembro 16). Como é que as crianças aprendem uma língua? British Council. <https://www.britishcouncil.pt/blog/como-aprender-linguas-estrangeiras-criancas>
- Conselho da Europa. (2001). Quadro europeu comum de referência para as línguas – Aprendizagem, ensino, avaliação. Vila Nova de Gaia: *Edições ASA*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Basico/Documentos/quadro_europeu_comum_referencia.pdf
- Cravo, A., Bravo, C., & Duarte, E. (2013). Metas Curriculares de Inglês Ensino Básico: 2.º e 3.º Ciclos. *Ministério da Educação*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/ficheiros/metas_curriculares_de_ingles_homologadas_13_de_maio_2013.pdf
- Cruz, M. R., Ferraz, C., Azevedo, C., Neves, C., & Vale, L. D. (2006). As Especificidades do Ensino Precoce de Língua Estrangeira: um estudo de caso. *Revista Cadernos de Estudo*, 4, 57-71. http://repositorio.esepf.pt/bitstream/20.500.11796/889/2/Cad4_EnsinoPrecoceLIC_ruz.pdf
- Decreto-Lei 176/2014 do Ministério da Educação e Ciência. (2014). Diário da República: 1ª série, n.º 240. <https://diariodarepublica.pt/dr/detalhe/decreto-lei/176-2014-64297587>
- De Wilde, V., Brysbaert, M., & Eyckmans, J. (2019). Learning English through out-of-school exposure. Which levels of language proficiency are attained and which types of input are important?. *Bilingualism: Language and Cognition*, 23 (1), 171-185. http://crr.ugent.be/papers/De_Wilde_et_al_Bilingualism_out_of_school_learning_of_English.pdf
- Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (2022). An examination of the factors and challenges to adopting gamification in english foreign language teaching. *International Journal of Technoly in Education*. 5 (4), 654-668. <https://ijte.net/index.php/ijte/article/view/358/pdf>
- Direção-Geral da Educação (DGE). (2018). *Aprendizagens Essenciais*. <https://www.dge.mec.pt/aprendizagens-essenciais>
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2010) Educational psychology: Windows on classrooms. Merrill.
- Equipa TOTVS (2020, setembro 22) Gamificação na educação: vantagens, exemplos e como promover em sala de aula. *TOTVS*. <https://www.totvs.com/blog/instituicao-de-ensino/gamificacao-na-educacao/>
- Fadel, L., Ulbricht V., Batista, C., & Vanzin, T. (2014). *Gamificação na Educação*. Pimenta Cultural. https://www.academia.edu/43972039/Gamifica%C3%A7%C3%A3o_na_Educa%C3%A7%C3%A3o

- Fardo, M. (2013). *A gamificação como estratégia pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. Repositório da Universidade de Caxias do Sul. [Dissertação de Pós-Graduação] <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/457/Dissertacao%20Marc%20Luis%20Fardo.pdf?sequence=1>
- Fardo, M. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. *Novas Tecnologias na Educação*, 11 (1). <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/41629/26409>
- Flores, J. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf>
- Fonseca, K. (2012). Investigação-ação: Uma metodologia para prática e reflexão docente. *Revista Onis Ciência*. 1 (2), 16-31. <https://revistaonisciencia.com/wp-content/uploads/2020/02/2ED02-ARTIGO-KARLA.pdf>
- Guimarães, S., & Boruchovitch, E. (2004) O estilo motivacional do professor e a motivação intrínseca dos estudantes: Uma perspectiva da teoria da autodeterminação. *Psicologia: Reflexão e Crítica*. 17 (2), 143-150. <https://www.scielo.br/j/prc/a/DwSBb6xK4RknMz kf5qqpZ6Q/?format=pdf&lang=pt>
- Gomes, C. (2016). *Aprender inglês? Porquê? Contributo da aprendizagem precoce da língua inglesa no 1.º ciclo do ensino básico*. [Dissertação de Mestrado, Instituto Superior de Educação e Ciências]. Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal. <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/19115/1/Relat%c3%b3rio%20Final%20-%20Edi%c3%a7%c3%a3o%20Definitiva.pdf>
- Gomes, C., Passaes, M., Rezende, G., Nascimento, R., & Lima, J. (2017, junho). Metodologia de investigação: Estudo de caso. *Revista Eletrônica de Divulgação Científica da Faculdade Don Domênico*, 9. http://www.faculdadedomenico.edu.br/revista_don/artigos9edicao/4ed9.pdf
- Gomes, M., & Silva, M. (2018). Gamificação: Uma estratégia didática fundamentada pela perspectiva da teoria das situações didáticas. *Horizontes- Revista de Educação*. 6 (11), 18-30. <https://pdfs.semanticscholar.org/c6cf/aef236e20f723d9c554ad94cb2371484d9f3.pdf>
- Leite, E., Ruiz, J., Ruiz, A., Aguiar, T., & Oliveira, M. (2005). Influência da motivação no processo ensino-aprendizagem. *Akrópolis*, 13 (1), 23-29. <https://core.ac.uk/download/pdf/235577426.pdf>
- Lorenzoni, M. (julho, 16). Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem. *Geekie*. <https://www.geekie.com.br/blog/gamificacao>
- Loureiro, A. P. (2013). *Aprender inglês como segunda língua. A importância do domínio de outras línguas num mundo globalizado*. [Dissertação de Mestrado, Instituto de Educação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias]. <https://docplayer.com.br/2730103-Aprender-ingles-como-segunda-lingua-a-importancia-do-dominio-de-outras-linguas-num-mundo-globalizado.html>

- Madeira, A. (2017). Aquisição de língua não materna. In M. J. Freitas & A. L. Santos, (Eds.), *Aquisição de língua materna e não materna: Questões gerais e dados do português*. Language Science Press. 305-330. <https://novaresearch.unl.pt/en/publications/aquisi%C3%A7%C3%A3o-de-l%C3%ADngua-n%C3%A3o-materna>
- Maria. (2021, janeiro 22). Como é o ensino do inglês desde o ensino básico ao ensino secundário? *Superprof*. <https://www.superprof.pt/blog/conheca-ensino-ingles-nos-cursos-de-ingles/>
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2010). O estudo de caso como estratégia de investigação em educação. *Revista de Educação*, 2 (2), pp. 49-65. (Disponível na biblioteca digital do Instituto Politécnico de Bragança.) <https://bibliotecadigital.ipb.pt/bitstream/10198/3961/1/O%20estudo%20de%20caso%20como%20estrat%C3%A9gia%20de%20investiga%C3%A7%C3%A3o%20em%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf>
- Michels, T., Ferreira, A., & Paz, D. (2019). A gamificação como estratégia no processo de ensino. *Revista Mundi*, 4 (1). <https://revistas.ifpr.edu.br/index.php/mundietg/article/view/1119>
- Ministério da Educação. (2017). Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória. *República Portuguesa - Educação*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf
- Moon, J. (2000). *Children Learning English: A guidebook for English Language teachers*. Macmillan Heinemann English Language Teaching
- Moraes, C., & Varela, S. (2007). Motivação do aluno durante o processo de ensino-aprendizagem. *Revista Eletrônica de Educação*, (1), 1-15. https://web.unifil.br/docs/revista_eletronica/educacao/Artigo_06.pdf
- Moreira, M.A., Mourão, S., Leslie, C., & Monteiro, E. (2021). *Avaliação das Aprendizagens de Inglês no 1º CEB: Um Estudo em Portugal Continental*. Universidade Nova de Lisboa, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, CETAPS - Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/76233/1/Relat%c3%b3rio%20Avalia%c3%a7%c3%a3o%20das%20Aprendizagens%20de%20Ingl%c3%aas%20no%201%c2%ba%20CEB%202021.pdf>
- Oliveira, R., Silva, B., Rodrigues, S., & Brito, R. (2022). A motivação e a sua relação com a aprendizagem no contexto de alfabetização. *Campina Grande: Realize Editora*, 274-288. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/ebooks/conbrale/2022/ebook02/TRABALHO_COMPLETO_EV180_MD1_ID1033_TB287_12122022231321.pdf
- Oliveira, A., Silva, C., Neves, G., & Oliveira, U. (2019). Gamificação: uma proposta para aula de língua inglesa. *BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras*, (16). https://www.researchgate.net/publication/342366130_Gamificacao_uma_proposta_para_aula_de_lingua_inglesa_1_Gamification_approach_for_an_English_class

- Orlandi, T., Duque, C., Mori, A., & Orlandi, M., (2018). Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios*. <http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf>
- Oxford University Press. (2022) Conceito de Motivação.
- Pekrun, R., (2007). *As emoções e a aprendizagem*. Academia Internacional de Educação. https://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/resources/edu-practices_24_por.pdf
- Projeto de Ensino de Línguas Estrangeiras. (2017, julho 20). Língua estrangeira, materna, segunda língua... qual o significado? <https://cacs.org.br/linguas/lingua-estrangeira/>
- Ramos, V. (2019). A motivação e o sucesso escolar. *Psicologia.pt- Portal dos Psicólogos*, 1-9. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A1363.pdf>
- Ribeiro, F. (2011). Motivação e aprendizagem em contexto escolar. *Profforma*. 3. http://cefopna.edu.pt/revista/revista_03/pdf_03/es_05_03.pdf#:~:text=Nos%20con textos%20de%20aprendizagem%2C%20como%20apontam%20Stipek%20%2819 98%29,manuten%C3%A7%C3%A3o%20da%20conduta%2C%20face%20a%20u m%20objectivo%20desejado.
- Rodrigues, J., Becher, T., & Busse, S. (2018). A intrínseca relação entre o ensino de língua inglesa e o senso de identidade do aprendiz: um estudo aplicado. *Revista Sociodialeto*. 9 (25), 45- 68. <https://periodicosonline.uems.br/index.php/sociodialeto/article/view/7894/5646>
- Salkind, N. (2008). *Encyclopedia of educational psychology*. Sage Publications Ltd.
- Santos, E., Garcia, G., Domingos, N., & Franco, C. (2020) O uso da tecnologia em sala de aula para fins pedagógicos. *Monumenta- Revista Científica Multidisciplinar*. 1 (1), pp. 106-118. <https://revistaunibf.emnuvens.com.br/monumenta/article/view/14/10>
- Sim-Sim, I. (1998). *Desenvolvimento da Linguagem*. Universidade Aberta.
- Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R., & Brockmann, T. (2017). *Gamification: Using Game Elements in serious contexts*. Springer International Publishing.
- Szabó, F., & Kopinska, M. (2023). Gamification in foreign language teaching: a conceptual introduction. 3, 418-428. *Hungarian Educational Research Journal*. <https://akjournals.com/view/journals/063/13/3/article-p418.xml>
- Teixeira, P. (2018, novembro 20). Gamificação na educação: o que é e como estimula a aprendizagem. *Happy Code*. <https://www.happycode.pt/blogs/news/gamificacao-na-educacao-o-que-e-e-como-estimula-a-aprendizagem/>
- Todorov, J., & Moreira, M. (2005). O conceito de motivação na psicologia. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva*, 7 (1), 119-132. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbtcc/v7n1/v7n1a12.pdf>
- Tolomei, B. (2017). A gamificação como estratégia de engajamento e motivação na educação. *EaD em Foco*. 7 (2), 145-156. <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>
- Vila, C., Diogo, S., & Vieira, A. (2008). Aprendizagem. *Portal dos Psicólogos*. <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/TL0125.pdf>

Vinha, T. (2009). A motivação do aluno. *ETD- Educação Temática Digital*, 10, 347-359. <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/949/964>

Zang, S., & Hasim, Z. (2023). *Gamification in EFL/ESL instruction: A systematic review of empirical research*. *Frontiers*. [https://www.researchgate.net/publication/366911138_Gamification_in_EFLESL_in](https://www.researchgate.net/publication/366911138_Gamification_in_EFLESL_instruction_A_systematic_review_of_empirical_research)
[struction_A_systematic_review_of_empirical_research](https://www.researchgate.net/publication/366911138_Gamification_in_EFLESL_instruction_A_systematic_review_of_empirical_research)

Manual:


Gonçalves, M., & Coelho, M. (2020). *Between 5*. Areal Editores.

Projeto Educativo do Agrupamento:


Agrupamento de Escolas D. José I, (2019). Projeto Educativo. http://aedji.pt/images/22-23/documentos/PEA_2019_2023.pdf

Apêndices

Apêndice 1- Exemplo de uma planificação utilizada.

 UNIVERSIDADE DE ALGARVE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO

PES		
Mestrado em Ensino de Português e Inglês no 2.º Ciclo do Ensino Básico 2022/2023		
Teacher trainer: Maria Isabel Orega UALG/ESEC		
Teacher Trainee: Marta Agostinho Calvino a74666		
School: Escola Básica de Monte Gordo (Agrupamento de Escolas D. José I)		
Class: 5th grade		
Lesson n.º	Date: 9.03.2023	Duration: 50 minutes
Summary: Pair work activity about daily routines and the time.		
<p>Objetivo: No final desta lição os alunos deverão:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compreender certas palavras e expressões simples que estão relacionadas com a rotina diária; - Consolidar vocabulário já aprendido; -Descrever a sua rotina; - Utilizar o Presente Simples na 1.ª pessoa do singular; -Entender e analisar instruções simples para completar pequenas tarefas com vários níveis. <p>Competências:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Competência Comunicativa (compreensão oral). - Competência estratégica (Comunicar eficazmente em contexto; trabalhar e colaborar em pares e pequenos grupos; utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto; relacionar conhecimentos de forma a desenvolver a criatividade em contexto; desenvolver o aprender a aprender em contexto de sala de aula e aprender a regular o processo de aprendizagem. <p>Descritores PA: (A) linguagem e textos; (B) informação e comunicação.</p>		

 UNIVERSIDADE DE ALGARVE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO

#	Time	Activity	Skills	Resources	Vocabulary	Key Grammar/Functions
1	5 min	<ul style="list-style-type: none"> - The class begins. - The teacher opens the lesson, on the whiteboard. - Students open the lesson on their notebooks. -Teacher makes sure the students copy the summary on their notebook. 	-----	<ul style="list-style-type: none"> -Whiteboard -Notebooks -Pencil or pen 	-----	<ul style="list-style-type: none"> -Greetings -How are you today? -Open the lesson on your notebook, please. - What's the day of the week? What day is today? What's the month? What's the

						year? "Thursday, 25 th May 2023."
2	5 min.	-Teacher asks about what we have been talking about to see if the students remember some content; - The teacher tells her daily routine to remember some vocabulary.	- Speaking.	-Whiteboard	-Vocabulary review about daily routines: get up, wake up, eat breakfast, get dressed, brush teeth, go to school, have lessons, have lunch, go home, watch tv, have dinner, listen to music, read a book, go to bed... etc.	"Do you remember what we have been talking about? What have we done in previous classes?"
3	5 min.	Introduction of the activity: - The teacher hands out a Learning Quest (appendix 1) with all the instructions. The learning quest is divided in levels, when they complete the first level, they can go to the second one; - The teacher reads the learning quest with the class and makes sure the instructions are understood.	- Reading	-Learning quest	----- --	"Let's read it together!" "Do you understand everything?" "In case of any question or doubt, please call me." "When you complete the 1 st level, call me

						and you can go to the next level."
4	10 min.	Practice/ production of the activity: -The teacher will give a worksheet with some verbs that we use when we talk about daily routines (appendix 2). The students must read and memorize the information. -When they complete this level, they can go to the second one;	-Reading comprehension	- Learning quest -Worksheet with the verbs and actions. - Pencil	-Vocabulary review about daily routine.	-Present Simple-affirmative.
5	10 min.	- Without using the information, they had earlier, they have to match the words with the pictures (appendix 3). - The teacher walks around the classroom, making sure that all students are performing the task. - All the members of the group must participate. - The students have to call the teacher, when the teacher confirms everything, they can go to the next level.	-----	- Learning quest -actions to match with the images	-Vocabulary review about daily routines.	-Present Simple-affirmative.
6	10 min.	After that, the teacher gives permission to turn on their computer and play a game on <i>wordwall app</i> . (appendix 4) They have access to this link in their learning quest. https://wordwall.net/pt/resource/53546884/my-daily-routine-vocabulary. They can repeat as many times as they want.	-Reading	-Computer -Internet	Daily routines- I get up, I get dressed etc.	-Present Simple-affirmative with the 1 st person singular.

7	5m	<p>-Dismissal: The teacher talks about the activity and the content.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Class ends; -Say goodbye. 	<p>-Listening, speaking.</p>		<p>-Tidy up</p>	<ul style="list-style-type: none"> - What did we learn/speak about today? -Did you understand? -Did you understand? -You may pack your things and tidy up your desks. - You may leave. - Thank you for being here, goodbye! Have a good day!
---	----	---	------------------------------	--	-----------------	--

Evaluation: Continuous evaluation carried out by the teacher, direct observation, students' interaction, involvement, and motivation.

Appendices

Appendix 1- Learning quest.

Learning Quest

My daily routine

Topic: Daily routine and the time

Date: 9/3/2023

Lessons Focus and Goals:

To identify vocabulary that is related to daily routines.

To describe one's daily routine.

To identify the time.

Structure / Activity:

1st LEVEL: LEARN THE VOCABULARY

- Read the information that the teacher is going to give you and memorize the information.

2nd LEVEL: MATCH IT!

- Without using the information provided earlier, match the words with the pictures.
- Call your teacher to confirm if everything is correct and you can go to the third level.

3rd LEVEL: PRACTICE YOUR VOCABULARY ABOUT DAILY ROUTINES USING WORDWALL

- Use your computer to access the app WORDWALL and search for the activity "My Daily Routine Vocabulary" or use this link <https://wordwall.net/pt/resource/53546884/my-daily-routine-vocabulary>
- You can repeat as many times as you want.

Appendix 2- worksheet with the actions and images.

 AGRUPAMENTO DE ESCOLAS D. JOSÉ I			
DAILY ROUTINE VERBS			
 WAKE UP	 GET UP	 GO TO THE BATHROOM	 WASH HANDS AND FACE
 BRUSH TEETH	 GET DRESSED	 MAKE THE BED	 HAVE BREAKFAST
 TAKE THE SCHOOLBAG	 KISS (MY) PARENTS	 LEAVE HOME	 GO TO SCHOOL
 HAVE LESSONS	 HAVE LUNCH	 GO BACK HOME	 PLAY WITH FRIENDS
 HAVE A SNACK	 DO THE HOMEWORK	 STUDY	 WATCH TV
 HAVE/TAKE A SHOWER	 DRY THE HAIR	 COMB THE HAIR	 LAY/SET THE TABLE
 HAVE DINNER	 READ A BOOK	 GO TO BED	 SLEEP

Appendix 3- matching game

	GET DRESSED
	BRUSH TEETH
	HAVE A SHOWER
	GO TO SCHOOL
	HAVE BREAKFAST



GO TO BED



HAVE LESSONS



GET UP



WATCH TV



READ A BOOK



HAVE LUNCH



DO HOMEWORK



WASH HANDS/FACE



PLAY WITH FRIENDS



HAVE DINNER




MAKE THE BED

Appendix 4- link to the wordwall game

<https://wordwall.net/pt/resource/53546884/my-daily-routine-vocabulary>

Apêndice 2- Exemplo de um *Learning Quest* que foi entregue aos alunos.



Learning Quest

Daily Routines- Describing one's daily routine.

Topic: Daily routines
Date: 20/4/2023

Lessons Focus and Goals:

- To identify vocabulary that is related to daily routines.
- To describe one's daily routine.
- To use adverbs of frequency and connectors.
- To use the time.
- To use the Present Simple.

Structure / Activity:

1st LEVEL: MATCH THE PICTURES!- 5 minutes

- Match the images with the actions!
- When you do it, call your teacher to see if it is correct, if it is, you can go to level 2.

2nd LEVEL: GIVE ME A NAME, PLEASE!

- Pick a character, without seeing!
- Now that you have your character, give it a name. Pick a name from the list that you have, tell your teacher the name that you picked.

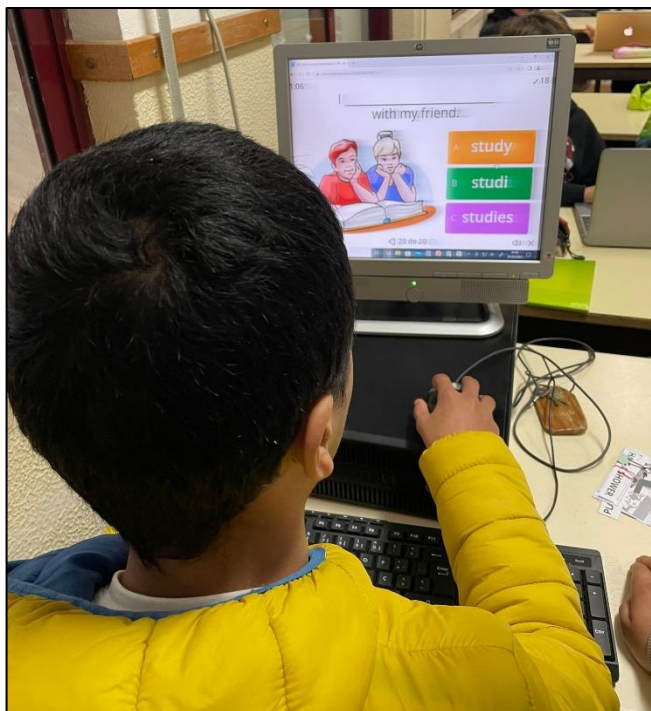
3rd LEVEL: MY DAILY ROUTINE!- 15 minutes

- Read the topics about your character's daily routine.
- Write a text about your character's daily routine, don't forget to follow the rules!
- All the members of the group must write the text on their book.
- The first group to finish will receive a prize!

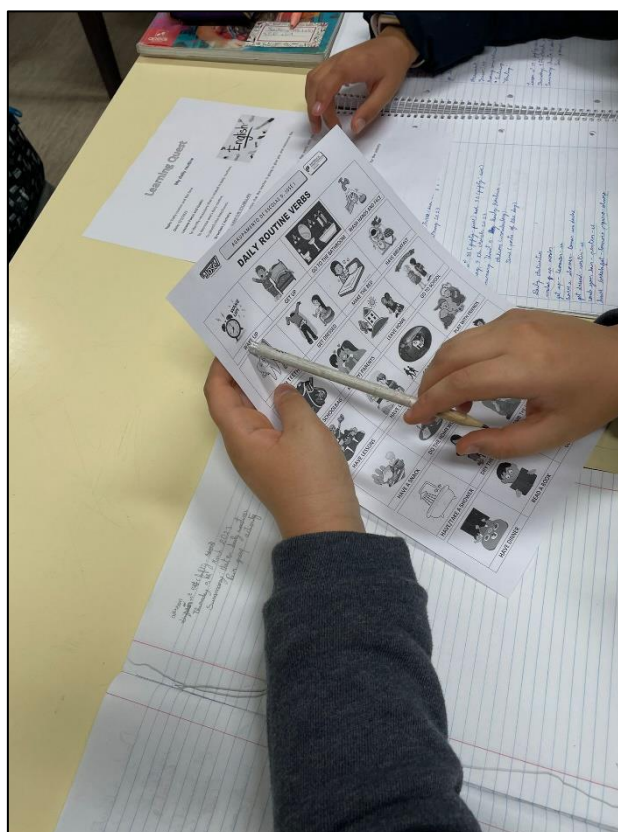
4th LEVEL: PRESENT ME TI YOUR CLASS!

- Present your character and read the text about his/her/their daily routine.
- All the members of the group must present.

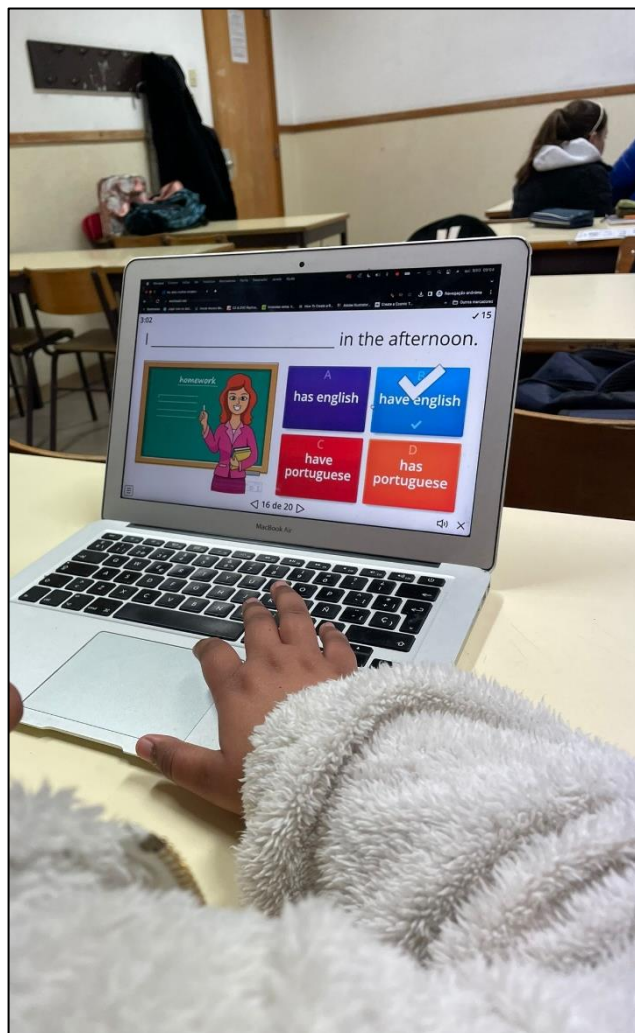
Apêndice 3- Aluno a participar na atividade.



Apêndice 4- Alunos a trabalhar em grupo e a participar na atividade.



Apêndice 5- Aluna a participar na atividade.



Apêndice 6- Questionário entregue aos alunos.

Questionário

___ Masculino ___ Feminino

1. Possuis algum meio tecnológico? (por exemplo: telemóvel, computador, tablet...)

___ Sim.
___ Não.

2. Nas aulas, gostas mais quando....

___ Os professores utilizam o livro/manual em sala de aula.
___ Os professores fazem jogos e usam a tecnologia em sala de aula.

3. Utilizas muitas vezes o computador/telemóvel/tablet nas aulas?

___ Sim.
___ Não.
___ Algumas vezes.

4. Quando são utilizados os jogos em sala, ... (podes escolher mais do que uma opção)

___ Sentes-te mais confiante.
___ Sentes-te menos confiante.
___ Sentes-te mais motivado.
___ Compreendes melhor a matéria.
___ Não gostas.
___ Achas que é desnecessário.
___ Sentes-te mais entusiasmado.
___ Sentes-te com mais dúvidas.
___ Sentes que os conteúdos são mais interessantes

___ Outra: _____

5. O que entendes pela palavra "Gamificação"? Já foste confrontado/a com este conceito antes?

Obrigada pela tua participação, é muito importante! 😊

6. Consideras que ao utilizar a gamificação (o uso do jogo em sala de aula) é algo...

Positivo

Negativo

Porquê? Justifica a tua resposta:

7. Que aplicações costumavas utilizar em sala de aula?

8. Consideras que o jogo e a tecnologia deviam ser utilizados mais vezes em sala de aula?

Sim.

Não.

Porquê? Justifica a tua resposta.

9. Com que frequência utilizas a tecnologia (telemóvel, computador, tablet...) fora da escola?

Todos os dias.

Às vezes.

Nunca.

10. Relativamente à disciplina de Inglês, visto que é uma língua estrangeira, consideras que os jogos ajudam a perceber melhor o conteúdo?

Sim

Não

11. Com o uso de jogos, consideras que é mais fácil aprender e gostar de Inglês?

Sim.

Não.

Porquê? _____

Obrigada pela tua participação, é muito importante!

