



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Diogo Bernardo Pinto de Magalhães e Vasconcelos

**O Kahoot! como ferramenta de apoio à revisão
e consolidação de aprendizagens no ensino
de Inglês a crianças**



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Diogo Bernardo Pinto de Magalhães e Vasconcelos

O Kahoot! como ferramenta de apoio à revisão e consolidação de aprendizagens no ensino de Inglês a crianças

Relatório de Estágio
Mestrado em Ensino do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Isabel Flávia G. Fernandes Ferreira Vieira

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição-NãoComercial-SemDerivações
CC BY-NC-ND

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Agradecimentos

Agradeço à minha orientadora, a Professora Flávia Vieira, pela qualidade do seu trabalho, o seu profissionalismo, a sua disponibilidade e competências, a sua amabilidade, confiança e dedicação ao meu trabalho.

Agradeço à minha orientadora cooperante, a Professora Daniela Alves, pela sua generosidade, partilha, disponibilidade, ajuda constante e energia contagiante.

Agradeço aos alunos do 4º ano da escola onde realizei o estágio, pela sua disponibilidade e energia no acolhimento e desenvolvimento do projeto.

Agradeço ainda à minha mãe e à minha avó, os seus conselhos e apoio incansável.

Agradeço à Margarida Simões o seu incentivo e confiança.

E também agradeço a todos os meus amigos que estiveram presentes nesta viagem, de uma forma mais ou menos direta.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

O *Kahoot!* como ferramenta de apoio à revisão e consolidação de aprendizagens no ensino de Inglês a crianças

Resumo

O presente relatório de estágio pedagógico supervisionado, elaborado no âmbito do Mestrado em Ensino do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico da Universidade do Minho, apresenta um projeto de investigação-ação que aborda o uso da tecnologias, em particular o site/ *quiz Kahoot!* como ferramenta de revisão e consolidação de conteúdos. O projeto foi desenvolvido numa turma do 3º e 4º anos de escolaridade do 1º Ciclo do Ensino Básico de uma escola do concelho de Vila Nova de Famalicão no distrito de Braga, durante o anos letivos de 2018/2019 e 2019/2020, ao longo de dois semestres. O projeto teve como objetivos: conhecer as perceções e atitudes das crianças relativamente à aprendizagem da língua inglesa; explorar o *Kahoot!* como ferramenta de apoio à aprendizagem; promover a reflexão sobre a aprendizagem através da autorregulação; avaliar o potencial do *Kahoot!* na revisão, consolidação e (auto)avaliação da aprendizagem da língua.

O projeto dividiu-se em 3 fases. A primeira fase focou-se na análise do contexto, sendo que foi possível conhecer os alunos, nomeadamente os seus gostos e preferências relativas ao tema do projeto. Na segunda fase, foram realizadas três sequências didáticas em torno do uso do *Kahoot!* como ferramenta de revisão e consolidação de aprendizagens. A terceira e última fase do projeto focou-se na sua avaliação com base em dados recolhidos através de questionários, diálogos e também da observação de desempenhos durante as sequências didáticas. Através dos resultados, foi possível verificar que a experiência pedagógica foi bem sucedida na turma. O feedback dos alunos foi positivo e foi possível concluir que o *Kahoot!* os apoiou na revisão e consolidação das aprendizagens, o que promove a sua autonomia.

Palavras-chave: Apoio à aprendizagem, ensino de Inglês a crianças, *Kahoot!*, tecnologia.

***Kahoot!* as a tool to support the revision and consolidation of learning in English teaching to children**

Abstract

The present practicum report, written within the master's degree in English Teaching for Primary School at the University of Minho, presents an action research project about the use of technologies, more specifically the game *Kahoot!* to support language revision and consolidation. It was developed in class of 3rd and 4th grade students in a primary school in Vila Nova de Famalicão, in 2018/2019 and 2019/2020. The project had the following objectives: getting to know the children's perceptions and attitudes towards English learning; exploring *Kahoot!* to support learning; promoting reflection about learning through self-regulation; and evaluating the potential value of *Kahoot!* for the revision, consolidation and (self)evaluation of language learning. The project was divided into 3 stages. The first one was focused on context analysis, so it was possible to get to know the students, namely their likes and preferences regarding the project theme. On the second stage, four teaching sequences were developed around the use of *Kahoot!* as a tool for the revision and consolidation of learning. The third stage focused on the evaluation of the project, based on data gathered through questionnaires, dialogue and the observation of the students' performance during the didactic sequences. The results suggest that the project was successful in this class. The students provided positive feedback, and it was possible to conclude that *Kahoot!* supported them in revising and consolidating their learning, which enhances their autonomy.

Key words: *Kahoot!*, support to learning, teaching English to children, technology.

Índice

Agradecimentos.....	iii
Resumo.....	v
Introdução.....	1
Capítulo 1 - Fundamentação Teórica do Projeto.....	3
Capítulo 2 - Contexto de Intervenção.....	13
2.1 - O Agrupamento e a escola.....	13
2.2 - A turma de intervenção.....	14
2.3 - Metodologias de ensino.....	15
Capítulo 3 - Plano de Intervenção Pedagógica.....	16
Capítulo 4 - Desenvolvimento e Avaliação da Intervenção.....	19
4.1 - Questionário inicial: <i>Tell me about yourself</i>	19
4.2 - Sequência didática de introdução ao projeto.....	22
4.3 - Primeira sequência didática do projeto.....	26
4.4 - Segunda sequência didática do projeto.....	33
4.5 - Terceira sequência didática.....	39
4.6 - Avaliação global do projeto.....	45
Considerações Finais.....	50
Referências Bibliográficas.....	52
Anexos.....	54
Anexo 1: Questionário inicial.....	54
Anexo 2: Sequência didática de introdução ao projeto.....	55
Anexo 3: Tabela com as perguntas e respostas do <i>Kahoot!</i> (sequência introdutória).....	58
Anexo 4: <i>Worksheet</i> (sequência de introdução ao projeto).....	59
Anexo 5: Primeira sequência didática do projeto.....	60
Anexo 6: Tabela com as perguntas e respostas do quiz do Kahoot (primeira sequência didática).....	63
Anexo 7: Poster do <i>picture dictionary</i>	64
Anexo 8: <i>Worksheet</i> do picture dictionary.....	65
Anexo 9: Questionário de autorregulação da primeira sequência didática.....	66
Anexo 10: Segunda sequência didática do projeto.....	67
Anexo 11: Tabela com as perguntas e respostas do quiz do <i>Kahoot</i> (segunda sequência didática).....	69
Anexo 12: Ficha de trabalho para a atividade final da segunda sequência didática.....	70
Anexo 14: Planificação da terceira sequência didática do projeto.....	72
Anexo 15: Tabela com as perguntas e as respostas do <i>Kahoot</i> (terceira sequência didática).....	74

Anexo 16: Questionário de autorregulação da terceira sequência didática	76
---	----

Índice de Figuras

Figura 1 - Posters resultantes da atividade <i>"picture dictionary"</i>	28
---	----

Índice de Gráficos

Gráfico 1 - Percepções da língua.....	20
Gráfico 2: Percepções da atividades das aulas de Inglês.....	21
Gráfico 3: Percepções do uso do computador	22
Gráfico 4: Percepção sobre o Kahoot! – Primeira sequência didática	30
Gráfico 5: Percepção do picture dictionary – Primeira sequência didática	31
Gráfico 6: Sugestões sobre melhoria das aulas – Primeira sequência didática.....	32
Gráfico 7: Percepções do jogo das horas – Segunda sequência didática	36
Gráfico 8: Percepção sobre o Kahoot! – Segunda sequência didática	37
Gráfico 9: Percepção sobre a atividade das refeições – Segunda sequência didática.....	37
Gráfico 10: Sugestões sobre melhoria das aulas – Segunda sequência didática	38
Gráfico 11: Percepções sobre os jogos do Kahoot!, "Memory Game" e "Simon Says" – Terceira sequência didática	43
Gráfico 12: Percepções sobre a atividade de desenhar um monstro – Terceira sequência didática	43
Gráfico 13: Sugestões sobre melhoria das aulas – Terceira sequência didática.....	44
Gráfico 14: Percepções gerais sobre o Kahoot nas sequências didáticas	46

Índice de Quadros

Quadro 1 - Quadro-síntese dos objetivos, estratégias e informação a recolher.....	18
---	----

Índice de Tabelas

Tabela 1 – Percepções sobre as aulas da primeira sequência didática	29
Tabela 2 – Percepções sobre as aulas da segunda sequência didática.....	36

Tabela 3 – Percepções sobre as aulas da terceira sequência didática.....	42
Tabela 4 – Percepções das aulas das três sequências didáticas do projeto.....	47

Introdução

O presente relatório resulta da realização do estágio do curso de Mestrado em Ensino do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico da Universidade do Minho e reporta-se ao projeto “O *Kahoot!* como ferramenta de apoio à revisão e consolidação de aprendizagens no ensino de Inglês a crianças”. Trata-se de um registo teórico-prático, no qual será possível encontrar os aspetos mais importantes da minha experiência e percurso de desenvolvimento profissional no estágio. O projeto foi iniciado numa turma de 3º ano e desenvolvido com a mesma turma no 4º ano, numa escola de um agrupamento de escolas do concelho de Vila Nova de Famalicão, no 2º semestre de 2018/19 e no primeiro semestre de 2019/2020.

O ensino da língua estrangeira (LE), nomeadamente do Inglês, foi sempre fundamental, devido à relevância que a mesma tem na nossa sociedade, sendo considerada uma “língua universal”. Em Portugal, o ensino do Inglês começou a fazer parte do currículo em idades cada vez mais jovens, passando a ser uma disciplina obrigatória a partir do 3º ano de escolaridade no ano letivo de 2015/2016. O tema do projeto insere-se no uso da tecnologia com as crianças, neste caso a ferramenta online *Kahoot!*, como ferramenta de apoio à revisão e consolidação de aprendizagens, potenciando processos de autoavaliação e avaliação formativa.

A tecnologia cada vez mais se apresenta como uma ferramenta cativante e eficaz no ensino. Contudo, ainda não verificamos muito o seu uso no ensino da LE para além dos conteúdos que encontramos nas “aulas digitais” criadas pelas editoras dos manuais escolares, ou através da reprodução de músicas e vídeos. Assim, com este projeto, procurei uma resposta para a pergunta: Como posso promover um maior uso da tecnologia como uma ferramenta pedagógica de apoio à aprendizagem, sendo o uso das TIC uma parte fundamental do Perfil dos Alunos à saída da escolaridade obrigatória?

Este é um tema que desde cedo tive interesse em explorar, porque desde jovem a tecnologia foi uma das ferramentas essenciais na minha aprendizagem da língua inglesa. No entanto, foi no meu primeiro ano da Licenciatura em Línguas e Literaturas Europeias da Universidade do Minho que tive o meu primeiro contacto com um *quiz* do *Kahoot!*, numa aula de LE. Esse primeiro contacto foi positivo em vários aspetos, porque não só me ajudou a perceber onde tinha mais dúvidas e dificuldades, como também me ajudou a fazer uma reflexão sobre quão eficaz estava a ser a minha aprendizagem da língua. O *Kahoot!* apresenta-se sob a forma de um *quiz* de escolha múltipla criado pelo professor, no qual os alunos participam através da seleção de respostas, com feedback automático sobre a sua correção e as pontuações obtidas, o que lhe confere um carácter lúdico. Foi ao lembrar esse contacto que escolhi o

Kahoot! como foco principal do projeto, e não a tecnologia de uma forma mais geral. Para além disso, após pesquisa, foi notada a ausência de registos do uso do *Kahoot!* com alunos numa idade mais precoce como é o caso dos do 1º Ciclo do Ensino Básico (1º CEB).

Assim, propus-me a explorar esta ferramenta lúdica como apoio à revisão e consolidação de aprendizagens previstas nas orientações curriculares, criando um conjunto de *quizzes* que integravam conteúdos lexicais e gramaticais associados aos temas do programa, com frases simples apoiadas em imagens. Pretendia desenvolver capacidades de autorregulação da aprendizagem através do uso desta ferramenta, elevando a consciência dos alunos sobre as suas dificuldades e progressos, e sobretudo através de questionários de reflexão sobre a aprendizagem que me fornecessem dados importantes para a avaliação do impacto do projeto.

Uma das dificuldades que poderia surgir consistia na possível inexistência de condições tecnológicas na escola. Outro entrave poderia ser o facto de haver pouca receptividade dos alunos a usar uma ferramenta tecnológica. Felizmente, quando a análise do contexto foi realizada, foi possível verificar que o projeto poderia ser implementado sem estas limitações, o que permitiu que o mesmo tivesse um impacto significativo nos alunos.

O relatório está estruturado em quatro capítulos. O primeiro capítulo apresenta a fundamentação teórica do projeto no que diz respeito ao ensino de inglês e a dimensão lúdica do mesmo, o uso das tecnologias, em específico o *Kahoot!*, e por fim a importância da autonomia e da avaliação formativa na autorregulação. O segundo capítulo expõe o contexto onde se realizou o projeto, mais em específico, o agrupamento, o estabelecimento escolar e a turma-alvo. O terceiro capítulo apresenta o projeto de intervenção. O quarto capítulo apresenta o desenvolvimento das atividades realizadas durante o projeto e a avaliação do mesmo. Para terminar o relatório, serão apresentadas as considerações finais e conclusões do trabalho. Em anexo, são apresentadas as planificações e alguns materiais didáticos usados, com destaque para os *quizzes* criados no âmbito do projeto.

Capítulo 1 - Fundamentação Teórica do Projeto

Neste capítulo faço um breve enquadramento teórico do projeto, abordando o ensino de Inglês a crianças e a dimensão lúdica do mesmo, o uso das tecnologias no ensino, onde também apresento o *Kahoot!* e o seu potencial na aprendizagem da língua, na avaliação formativa e na autorregulação da aprendizagem.

1.1 - O ensino de Inglês a crianças e a dimensão lúdica

Cada vez mais, revela-se fundamental a aprendizagem do Inglês ou de qualquer outra LE em idades precoces, uma vez que vivemos num mundo plurilingue e pluricultural. No caso da língua inglesa, faz parte do nosso quotidiano e tornou-se indispensável no que toca a vários aspetos económicos e culturais da nossa sociedade, havendo necessidade de a ensinar para preparar o aluno para o mundo do amanhã.

Conforme o relatório *Integração do ensino da língua inglesa no currículo do 1º ciclo do Ensino Básico* (Gregório, Perdigão & Novas, 2014), até ao ano letivo de 2012/2013 o Inglês era lecionado no âmbito das atividades de enriquecimento curricular (AEC), sendo uma oferta obrigatória mas de frequência facultativa. O mesmo relatório aponta para a necessidade de “encontrar uma alternativa curricular que permita ultrapassar a situação de desigualdade que advém do facto de nem todos os alunos aprenderem Inglês neste nível de ensino” (op. cit., p. 3). É afirmado ainda o seguinte:

O início da aprendizagem de uma língua estrangeira em idades cada vez mais precoces é justificada pela empatia da criança para com sonoridades alheias à sua língua materna, que deve ser desenvolvida desde a educação pré-escolar. É também nessas idades que se começa a aprender a viver em sociedade e se descobre o outro. A descoberta de outras línguas é apontada como um meio para melhor entender o outro e para construir a sua própria identidade. (op. cit., p. 4)

Face a esta afirmação, devemos então considerar que o ensino de uma LE desempenha uma função fundamental no que toca à educação para a cidadania. No entanto, surge uma dúvida pertinente: porquê ensinar o Inglês? O relatório aponta para o facto de que “a escolha social relativamente a uma língua de comunicação parece recair sobre o Inglês, ainda que esta opção entre em contradição com as declarações europeias relativas à diversidade linguística e cultural” (op. cit., p. 10), acrescentado que também que

A escolha do Inglês está associada a vários fatores que vão desde a utilidade (por ser a língua que habitualmente se usa para comunicar com um estrangeiro ou na internet), à frequência das trocas ou mesmo aos recursos humanos disponíveis (existência em maior número de professores de Inglês). (op. cit., p. 10)

Embora o Inglês seja escolhida como LE principal a aprender, a diversidade linguística que faz parte da identidade europeia faz com que seja também de extrema importância aprender uma segunda língua, havendo a necessidade de diversificar a oferta de LE na escola.

O relatório conclui o seguinte, tendo em conta as tendências europeias:

Com a introdução do ensino do Inglês no âmbito das AEC, Portugal aproximou-se dos países da União Europeia no que diz respeito às políticas sobre o ensino de línguas estrangeiras.

De acordo com o relatório Eurydice, a tendência revela que o Inglês é a língua mais ensinada, apesar de se privilegiarem políticas que promovam o plurilinguismo. Constata-se igualmente que os países europeus pretendem iniciar o ensino das línguas estrangeiras como disciplina obrigatória cada vez mais cedo (op. cit., p. 19)

Tendo isto em conta, foi tomada a decisão de o Inglês passar a ser uma disciplina obrigatória a partir do 3º ano, no ano letivo de 2015/2016, fazendo assim parte do currículo do 1º CEB, como forma de também permitir que os alunos consigam atingir níveis de proficiência desta língua mais elevados. Esta integração levou o Ministério de Educação a publicar documentos de apoio aos docentes, destacando-se as *Metas Curriculares de Inglês do 1ºCEB*, homologadas a 19 de dezembro de 2014, articuladas com as metas definidas no Quadro Europeu Comum de Referência (QEQR) para as Línguas (Conselho da Europa, 2001). O documento que define as metas curriculares apresenta os conteúdos e as competências que os alunos devem trabalhar em cada ano de escolaridade, organizando-se por domínio de referência: intercultural, léxico e gramática, compreensão oral, interação oral e produção oral, leitura e escrita. Este documento, em concordância com o QEQR, define como metas a serem alcançadas por um aluno no final do 1º CEB:

É capaz de compreender e usar expressões familiares e quotidianas, assim como enunciados muito simples, que visam satisfazer necessidades concretas. Consegue apresentar-se e apresentar outros e é capaz de fazer perguntas e dar respostas sobre aspetos pessoais como, por exemplo, o local onde vive, as pessoas que conhece e as coisas que tem. É capaz de comunicar de modo simples, se o interlocutor falar lenta e distintamente e se mostrar cooperante. (p. 2)

Devido à faixa etária dos alunos do 1º CEB, é necessário que as aulas apresentem metodologias com um carácter lúdico, como pretendi no meu projeto. As atividades lúdicas têm como objetivo promover um ensino que alie a aprendizagem ao divertimento, aumentando a motivação e o envolvimento das crianças (Schwartz, 2002). Estas atividades lúdicas devem ser desenvolvidas de forma a proporcionar condições adequadas ao seu desenvolvimento motor, emocional, cognitivo e social. Na realização destas

atividades, os alunos expressam e assimilam os conhecimentos, ao mesmo tempo que constroem a sua realidade enquanto a atividade está a ser realizada. Maluf (s/d) apresenta como benefícios:

- Assimilação de valores;
- Aquisição de comportamentos;
- Desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento;
- Aprimoramento de habilidades;
- Socialização.

Estes benefícios reforçam a necessidade de implementar metodologias que promovam atividades lúdicas, de forma a que algumas competências mencionadas nesta lista comecem a ser desenvolvidas o mais rápido possível nas crianças.

Uma das estratégias didáticas recomendadas no ensino de Inglês a crianças é o jogo. O mesmo aparece referenciado no *Programa de Generalização do Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico* (Bento, Coelho, Joseph & Mourão, 2005), que apesar de na altura ter sido criado tendo em conta as AECs, as mesmas devem continuar a ser aplicadas no Inglês curricular dos 3º e 4º anos. Nesse programa consta que:

Ao selecionar-se as atividades a realizar, deve-se ter em consideração as necessidades dos alunos, os seus níveis de desenvolvimento e estilos de aprendizagem. Assim, caminhar-se-á para uma abordagem que deve incluir canções e rimas, jogos e movimento, manifestações de expressão dramática, o uso de histórias e trabalho de projeto, assim como metodologias tais como Total Physical Response e Task-Based Learning. (p. 14)

Os jogos sempre se apresentaram como as atividades lúdicas que mais captam a atenção dos alunos, especialmente aqueles que pertencem a uma faixa etária mais jovem, sendo cada vez mais adotados pelos docentes dessas mesmas faixas etárias. No que toca ao Inglês, já podemos encontrar, não só agora mas como também de alguns anos para cá, jogos didáticos criados com a intenção de ensinar, ou reforçar a aprendizagem do Inglês. No entanto, o uso de jogos na sala de aula, requer que tenhamos uma ideia do que queremos explorar e como fazê-lo. É importante saber para quem, onde e qual a realidade em que vamos aplicar os jogos. O ato de brincar/jogar apoia a construção do conhecimento de forma natural e agradável; sendo também um agente de socialização; ajudando a desenvolver a autonomia (Cunha, 2001, p. 14)

Uma ferramenta que também tem sido fundamental no ensino do Inglês é o recurso à imagem. As imagens já fazem parte das aulas de Inglês, através dos manuais que os alunos possuem ou através de algum vídeo que os docentes reproduzem no projetor. No entanto, cada vez mais começam a ter um papel no auxílio da criação de atividades lúdicas. Schumann (1998) afirma que a visão é o sentido mais

rápido e eficaz de um ponto de vista emocional, e que, por isso, desempenha um papel-chave no sucesso do ensino de uma língua.

No caso do *Kahoot!*, apesar de ser um *quiz*, apresenta o formato de jogo e oferece um suporte visual nas suas perguntas, em forma de imagem ou de vídeo, sendo que os suportes visuais são escolhidos pelos docentes, competindo-lhes selecionar as imagens que mais se adequam aos seus alunos. Não só o professor pode fazer upload do jogo, mas os *quizzes* do *Kahoot!*, em si, tanto no seu design como na apresentação das perguntas, respostas e tabelas com a pontuação, aposta fortemente no uso de figuras geométricas e cores, mais especificamente para os alunos conseguirem distinguir as respostas uma das outras, sendo que assim o *Kahoot!* se apresenta como uma atividade lúdica a ter em conta no ensino de Inglês a crianças.

1.2 - O uso da tecnologia: o caso do *Kahoot!*

Aos longos dos anos, a educação tem estado em constante progresso, respondendo à necessidade de se adaptar a novos conteúdos que vão sendo propostos, e às mentalidades das novas gerações de alunos, visto que o aluno também está em constante mudança. Existe, assim, a necessidade de procurar novas ferramentas e, acima de tudo, metodologias mais diversas que possam demonstrar-se eficazes no ensino do inglês no 1º CEB. É necessário tornar as aulas mais atrativas e motivadoras para os alunos. No entanto, nem sempre as atividades lúdicas conseguirão captar esse mesmo interesse, pois nem todas conseguirão satisfazer os gostos pessoais dos alunos. Também é importante lembrar que, com o avanço da tecnologia, temos visto a mesma a ser cada vez mais usada e adaptada para o ensino, seja através do uso de ferramentas como sites de jogos digitais, ou mesmo da “escola virtual”, onde se pode encontrar um enorme conjunto de materiais, como uma representação virtual/online do manual, atividades isoladas, ou mesmo a adaptação de alguns jogos tradicionais para o digital.

No seu artigo de investigação sobre o *Kahoot!*, Putri (2019, p. 12) afirma que:

Os meios de aprendizagem devem ser adaptados às condições ambientais, ao tema, às infraestruturas e aos objetivos de aprendizagem. A utilização de meios de aprendizagem apropriados pode ser vista a partir da eficácia e eficiência dos meios de aprendizagem na consecução dos objetivos de aprendizagem.

No caso dos meios tecnológicos, eles podem promover um ensino mais moderno e eficiente, auxiliando a cumprir os objetivos propostos pelas entidades reguladoras do ensino. Como se lê no artigo 13º do Decreto-Lei 55/2018 de 6 de julho, relativo aos currículos do ensino básico e secundário:

No 1.º ciclo, a matriz curricular-base inscreve as componentes de Cidadania e Desenvolvimento e de Tecnologias de Informação e Comunicação como componentes de integração curricular transversal potenciada pela dimensão globalizante do ensino, constituindo esta última componente uma área de natureza instrumental, de suporte às aprendizagens a desenvolver.

Em faixas etárias mais jovens, é possível encontrar alunos que desenvolvem um fascínio pela tecnologia, algo que se pode dever ao facto de haver um acesso e contacto cada vez maiores com a mesma a partir de uma idade precoce. Seja usando tablets ou computadores, seja através de vídeos, desenhos animados, músicas, ou até mesmo videojogos, é raro encontrar alunos que não tenham acesso às novas tecnologias, sendo isso uma prova de que, hoje em dia, a mesma pode começar a ser vista como uma ferramenta a ter em conta na escola.

No entanto, nem sempre as potencialidades da tecnologia são estudadas ou aproveitadas ao máximo, devido ao facto de que muitos professores, por falta de formação, falta de acesso aos recursos, ou por não conseguirem acompanhar o avanço do ensino, colocam de parte os variados recursos tecnológicos que têm à sua disposição e que poderiam conferir maior dinamismo às suas aulas. Há também que ter em atenção que o material tecnológico que se encontra disponível num determinado momento rapidamente se torna desatualizado, e a proliferação de meios digitais pode gerar uma certa dificuldade em avaliar os benefícios educativos de cada um. Driver (2017) afirma que as tendências do ensino de Inglês como LE “aparecem e desaparecem, especialmente as tendências tecnológicas” (p. 155), acrescentando que

Comercialmente, elas muitas vezes queimam de forma brilhante por um ano e depois desaparecem em relativa obscuridade sem nunca ver seu potencial totalmente explorado ou cumprido. São consumidas por uma indústria que é, talvez, um pouco ansiosa demais para passar para a próxima grande coisa. (p. 155)

O autor refere também que os jogos digitais começam a ser utilizados com funções distintas daquelas para as quais foram criados, como por exemplo (pp.155-156):

- O uso de jogos como recompensas (“se acertarem todas as respostas, podem jogar este jogo”);
- Focar na linguagem dos guias passo-a-passo dos jogos (ler/seguir instruções escritas de como completar um jogo)
- Falar de jogos (ex., comparar gostos)
- Uso de capturas de ecrã estáticas de jogos (“olha para esta imagem de um jogo, descreve-a, tenta prever o que vai acontecer a seguir”)
- Uso de jogos como outro tipo de média (ver um *trailer* para um jogo, análises em vídeo, etc.)
- Gamificação (aproveitar certos elementos associados com jogos como pontos, tabelas de pontuação e recompensas e aplicá-las a atividades não relacionados com jogos).

É verdade que cada vez mais vemos os docentes a usar os jogos como uma verdadeira ferramenta de ensino. No entanto, encontramos pouca variedade de jogos criados para o ensino de Inglês e tendem a ser bastante repetitivos, essencialmente no que toca aos objetivos que os mesmos pedem que os jogadores “cumpram”, e nem sempre fornecem um feedback adequado aos utilizadores, neste caso os alunos. Assim, muito dos jogadores acabam por não ter noção do que precisam melhorar, essencialmente a nível de vocabulário e gramática. Neste sentido, o *Kahoot!* apresenta algumas potencialidades importantes. Traz consigo uma nova forma de estudar, que apesar de ainda pouco aprofundada, se tem revelado eficaz na sala de aula, modernizando algo que já era usado na sala de aula, os *quizzes*, de forma muito lúdica e interativa. No artigo “*Kahoot!:* Um gameshow em sala de aula”, Costa (2016, s/p) explica que o *Kahoot!*:

(...) é uma plataforma de criação de questionário, pesquisa e *quizzes* que foi criado em 2013, baseado em jogos com perguntas de múltipla escolha, que permite aos educadores e estudantes investigar, criar, colaborar e compartilhar conhecimentos e funciona em qualquer dispositivo tecnológico conectado a Internet. *Kahoot!* é uma ferramenta de avaliação gratuita na Web, que permite o uso de *quizzes* na sala de aula, e ajuda a ativar e envolver os alunos em discussões.

Como referi na Introdução, tive contacto com o *Kahoot!* na minha experiência como estudante universitário, numa aula de LE da licenciatura, e o mesmo ajudou-me a perceber que é uma ferramenta que pode ter um enorme potencial nos ensinamentos básico e secundário. Não só foi uma atividade que conseguiu manter-me totalmente motivado e interessado em participar, como também me ajudou bastante a melhorar o meu vocabulário e gramática, funcionando com um exercício/jogo de revisão do conteúdo linguístico que tinha aprendido ao longo do semestre. Para além disso, o facto de o mesmo apresentar um sistema de pontos fez com que houvesse uma competitividade na turma, o que se revelou como um fator positivo de entusiasmo dos alunos. Através deste sistema de pontos, o processo de gamificação mantém os alunos concentrados e confere um espírito competitivo à realização de *quizzes*, tornando-os mais atrativos aos olhos dos alunos.

O *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) é uma plataforma onde o docente pode criar um *quiz*, um jogo/questionário com perguntas de escolha múltipla, com recurso a imagens ou vídeos que pode selecionar e carregar na plataforma ou escolher imagens/vídeos já pré-existentes no próprio site, dando assim uma enorme relevância ao uso da imagem como apoio visual à pergunta, sendo possível criar questões relacionadas com as imagens. Estes *quizzes* são projetados através do computador do professor, mostrando aos alunos as perguntas e as respostas que podem escolher (máximo de 4), sendo que os alunos, num computador, tablet ou telemóvel, escolhem a cor e/ou o símbolo (em formato de forma geométrica) associado a cada resposta. Para os alunos poderem participar no *quiz*, têm que introduzir um *pin* que é gerado automaticamente pelo site aquando a “ativação” do *quiz*, sendo esta uma

medida de segurança importante, de forma a evitar a entrada de pessoas alheias à turma. Existe um tempo de resposta pré-definido para cada pergunta, findo o qual se revela à turma um gráfico que indica o número de jogadores (neste caso os alunos) que escolheram cada resposta possível, sendo a resposta certa “destacada” em comparação às outras, apresentando o símbolo ✓, sendo que no ecrã onde os alunos jogam, só têm o conhecimento de terem acertado ou errado a pergunta. Uma vez que a identidade dos alunos não é revelada, terá de ser o professor a perguntar aos alunos que resposta deram e se acertaram ou não.

Em relação ao uso do Kahoot! em sala de aula, Costa (2016, s/p) afirma o seguinte:

(...) o professor pode usar *Kahoot!* de muitas maneiras, tudo vai depender dos seus objetivos educacionais. É uma boa ferramenta para discussão onde os alunos podem votar por exemplo, questões éticas de forma anônima. Também é uma ferramenta para resumir um tópico de uma forma divertida, interativa e envolvente. Outra maneira de usar *Kahoot!* é para investigar os conhecimentos dos alunos sobre conteúdos abordados em sala de aula.

Apesar de o *Kahoot!* ser uma ferramenta mais eficaz na consolidação do vocabulário de uma LE, que é um dos focos das metas curriculares de Inglês no 1º CEB, é importante mencionar que também pode ser adaptado para a revisão de estruturas gramaticais, sendo capaz de responder a necessidades diversas no ensino de uma LE. No meu caso, optei por me centrar na revisão e consolidação de aprendizagens centradas no vocabulário e no seu uso em estruturas simples (ex., *What is she doing?/ She dancing*), associando texto e imagens em questionários de escolha múltipla e verdadeiro/falso que integravam conteúdos recentemente explorados nas aulas. O uso de imagens faz com que o foco seja sobretudo no sentido e não apenas na forma, contextualizando os itens e as respostas dos alunos.

No artigo “*Kahoot! A digital tool for learning vocabular*”, Medina (2017) usou o *Kahoot!* como ferramenta de auxílio na aprendizagem do vocabulário e também como uma forma de promover um *Interactive response system (IRS)* na sua turma de alunos universitários, tendo obtido resultados positivos. Os alunos consideraram que conseguiram melhorar o seu Inglês (neste caso específico, o uso do vocabulário). Nesse estudo, Medina contou com 100 alunos de vários grupos sociais (d classes sociais baixas a médias), divididos em 3 grupos diferentes, 2 de experimentação e um de controlo. Depois de realizar um questionário de satisfação aos seus alunos, este foram os dados recolhidos: 100% dos alunos consideraram que o *Kahoot!* foi fácil de utilizar, 84% indicaram que os ajudou a manter-se focados na tarefa, 83% revelaram que preferem usar tecnologia na sala de aula, 90% consideraram que o uso do *Kahoot!* não foi uma distração, 95% dos alunos apreciaram ter jogado na aula. Este tipo de estudos, embora realizados com alunos de faixas etárias mais avançadas, mostram que o *Kahoot!* tem demonstrado ser uma ferramenta eficaz para o ensino. Outros estudos têm evidenciado as suas

vantagens que em termos de aprendizagem da língua, quer na motivação, participação e envolvimento dos alunos (por ex., Kaur , 2019 e Putri, 2019).

O uso do *Kahoot!* pode potenciar processos de avaliação formativa e de autoavaliação da aprendizagem. No ponto seguinte abordo estes dois aspetos.

1.3 - Utilidade do *Kahoot!* na avaliação formativa e na autoavaliação

Uma competência que o *Perfil do aluno século XXI* (Gomes et al., 2017), refere como essencial a ser desenvolvida, é a autonomia, acompanhada pela competência do desenvolvimento pessoal. No documento consta que:

As competências na área de Desenvolvimento pessoal e autonomia dizem respeito aos processos através dos quais os alunos desenvolvem confiança em si próprios, motivação para aprender, autorregulação, espírito de iniciativa e tomada de decisões fundamentadas, aprendendo a integrar pensamento, emoção e comportamento, para uma autonomia crescente. (p. 26)

O mesmo documento, face à autonomia, aponta que os alunos, para conseguirem desenvolver a capacidade de autonomia, têm que ser capazes de:

- Estabelecer relações entre conhecimentos emoções e comportamentos
- Identificar áreas de interesse de necessidade de aquisição de novas competências
- Consolidar e aprofundar as competências que já possuem numa perspetiva de aprendizagem ao longo da vida;
- Estabelecer objetivos, traçar planos e concretizar projetos, com sentido de responsabilidade e autonomia.

Para os alunos conseguirem tornar-se autónomos, têm que reconhecer quais os seus pontos fracos e fortes, de forma a conseguirem também expressar as suas necessidades, e procurarem as ajudas e apoios mais eficazes para alcançarem os seus objetivos. Esta necessidade de identificar pontos fracos e fortes coloca em destaque a importância da avaliação formativa e da autorregulação da aprendizagem.

A avaliação formativa, fortemente recomendada no ensino básico, centra-se na compreensão e melhoria das competências do aluno, académicas e de aprendizagem, com benefícios para os processos de aprendizagem e de ensino. É uma modalidade de avaliação reconhecida como importante e que pode

ser praticada de formas mais ou menos estruturadas, embora a avaliação sumativa, usualmente associada à classificação, continue muitas vezes a ter um peso maior nas práticas dos professores.. Será, então possível dizer que a avaliação formativa é uma avaliação *para* a aprendizagem, enquanto a sumativa é uma avaliação *da* aprendizagem. Muitos docentes consideram que a avaliação formativa é uma parte integral do ensino eficaz. Em contraste com a avaliação sumativa, que está afastada da instrução, a avaliação formativa esta integrada no processos de ensino e aprendizagem. Por exemplo, uma técnica de avaliação formativa pode ser algo tão simples como pedir aos alunos para levantarem a mão se entenderam algo que está a ser ensinado.

No relatório do *Center for Education Research and Innovataion* (CERI) intitulado “*Assessment for Learning Formative Assessment*”, publicado em 2008, foram apresentados os seguintes elementos-chave de uma avaliação formativa:

1. Estabelecimento de uma cultura de sala de aula que incentiva à interação e a utilização de ferramentas de avaliação
2. Estabelecimento de objetivos de aprendizagem e acompanhamento dos progressos individuais dos alunos em direção a esses objetivos
3. Utilização de métodos de instrução variados para responder a diversas necessidades dos alunos
4. Utilização de abordagens variadas para avaliar a compreensão do aluno
5. Feedback sobre o desempenho dos alunos e adaptação da instrução para satisfazer as necessidades identificadas
6. Envolvimento ativo dos estudantes no processo de aprendizagem

Uma das potencialidades do *Kahoot!* é apoiar a avaliação formativa, na medida em que permite ao professor monitorizar os progressos e dificuldades dos alunos. A propósito das potencialidades do *Kahoot!* para a avaliação formativa, Costa (2016, s/p) afirma que os *quizzes* “podem ser utilizados para avaliar formativamente o conhecimento de cada indivíduo” e acompanhar o progresso dos alunos:

Kahoot! é um exemplo de uma avaliação formativa, ou seja, refere-se a uma ampla variedade de métodos que os professores usam para realizar avaliações em processo de compreensão do desenvolvimento do aluno, as necessidades de aprendizagem e progresso académico durante uma aula, unidade ou curso. Avaliações formativas ajudam os professores a identificar os conceitos que os estudantes estão lutando para entender, as competências que estão tendo dificuldade em adquirir, ou padrões de aprendizagem que ainda não alcançaram a fim de que os ajustes podem ser feitos para aulas, técnicas de instrução e apoio académico.

No âmbito da avaliação formativa, a autoavaliação desempenha um papel importante como dimensão da autorregulação da aprendizagem. O *Kahoot!* apresenta-se como uma ferramenta que pode ajudar de forma eficaz os alunos no processo de autoavaliação através da perceção de dificuldades e

progressos. Uma das suas funcionalidades é apresentar aos alunos, no final de cada pergunta, um feedback automático que lhes permite saber se acertaram ou não; apesar de ser uma funcionalidade básica, não deixa de ser de extrema importância para apoiar os alunos na sua própria avaliação, ajudando-os a perceber onde sentem mais ou menos dificuldades. Por outro lado, o *Kahoot!* apresenta também, no final de cada pergunta, o número de alunos que errou a pergunta, sendo depois possível ver no final do *Kahoot!* um relatório em que identifica os alunos, indicando onde o aluno tem mais dificuldade, fazendo o papel do professor nesse aspeto. Assim, o professor pode fazer um diagnóstico rápido da turma, explorar posteriormente com os alunos as áreas de maior dificuldade, fornecer feedback mais informativo, conduzir os alunos à reflexão sobre dificuldades e necessidades de melhoria e, se necessário, planear atividades de remediação posteriores.

Assim, o *Kahoot!* pode ser uma ferramenta útil no processo da autoavaliação e avaliação formativa por parte do professor. Voltando à experiência de Medina (2017), este menciona que houve a possibilidade de os alunos conseguirem fazer uma reflexão/autoavaliação sobre o seu desempenho, algo que considero que é fundamental para um aluno: ter uma ideia onde falhou e o que pode melhorar. A autoavaliação é uma componente central da autorregulação da aprendizagem, a qual, por sua vez, é uma componente importante da autonomia do aluno, relacionada com a sua capacidade de “aprender a aprender”. A autoavaliação tenta encorajar os alunos a assumir uma certa responsabilidade no seu processo de aprendizagem, ajudando-os a progredir e a definir objetivos pessoais. Assim, os docentes devem promover a autoavaliação, porque a mesma faz com que os alunos sejam participantes ativos na sua educação (Sloan, 1996). Os objetivos da autoavaliação englobam: melhorar a qualidade do ensino, contribuir para a humanização, democratização e transparência no sistema educativo, e envolver todo os participantes no processo de melhoria da qualidade do ensino.

Podemos considerar que a avaliação formativa e a autoavaliação têm um objetivo em comum: melhorar a qualidade da aprendizagem. Através de ambas, é possível perceber, tanto da parte do professor como dos alunos, onde estes têm maiores dificuldades e o que precisam de trabalhar para alcançar os objetivos que constam na matriz curricular, sendo que, com a informação obtida, o professor saberá como adaptar as suas aulas e métodos de forma a auxiliar o aluno a ultrapassar obstáculos e conseguir alcançar os objetivos.

O uso de ferramentas que apoiem a monitorização das aprendizagens pode contribuir para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, tornando possível que consigam identificar os seus erros e dificuldades, assim como os aspetos que têm a melhorar, o que é importante para desenvolver capacidades de autorregulação das aprendizagens. No caso do projeto desenvolvido, as capacidades de

autorregulação das aprendizagens foram desenvolvidas através da reflexão regular dos alunos acerca das atividades desenvolvidas, incluindo o uso do *Kahoot!*, o que me permitiu ir aferindo a sua recetividade ao projeto.

Em suma, procurei associar o uso desta ferramenta não só à consolidação das aquisições linguísticas dos alunos, mas também à promoção de competências de aprendizagem, com incidência em processos de autoavaliação do que aprenderam e na reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem, o que me parece fundamental ao desenvolvimento da sua autonomia.

No capítulo seguinte, apresento o contexto onde foi aplicado o projeto.

Capítulo 2 - Contexto de Intervenção

Este capítulo vai ser dedicado à apresentação de informação relativamente ao contexto onde se realizou o estágio, mais concretamente, o Agrupamento, a Escola e a Turma, com base na análise contextual realizada no primeiro semestre de estágio.

Depois de uma primeira reunião com a orientadora cooperante, assisti a todas as aulas da mesma com o objetivo de observar a turma de 3º ano selecionada para o desenvolvimento do projeto, e assim desenhar o projeto de forma a adequar-se ao contexto no qual estava inserido. Foi necessário estabelecer alguns diálogos com a orientadora cooperante e a professora titular da turma sobre vários aspetos em relação à turma e à escola. Foi igualmente indispensável a consulta de documentos como o Projeto Educativo da Escola, o Plano de Turma, várias planificações e relatórios, e o site do agrupamento da escola, de forma a conseguir elaborar um relatório de análise do contexto para uma das unidades curriculares deste mestrado, tendo sido também incluído no meu portefólio de estágio e servindo de ponto de partida para as secções que se seguem.

2.1 - O Agrupamento e a escola

A escola onde realizei o estágio pedagógico é uma escola de 1º e 2º Ciclos do Ensino Básico, que no passado funcionou como uma escola de 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico, estando inserida num Agrupamento de Escolas do concelho de Vila Nova de Famalicão. O Agrupamento foi constituído em julho de 2014, resultando da agregação de uma Escola Secundária com um Agrupamento de escolas previamente existente. O Agrupamento é composto por uma escola onde funciona o 3º CEB, o Ensino Secundário e Cursos Profissionais, que é a escola-sede. Integra também cinco Escolas Básicas do 1º

CEB, sendo que uma é composta pelo pré-escolar e três Jardins de Infância. A escola onde o estágio foi realizado fica situada na periferia da cidade, numa zona essencialmente rural.

A escola apresenta instalações um pouco antigas, mas em bom estado de conservação. Dispõe de 4 salas de aula para as turmas do 1º CEB, sendo as restantes salas atribuídas às turmas do 2º CEB ou apoios educativos. Existe também uma biblioteca e 2 salas de informática, sendo que só uma delas dispunha de computadores, tendo sido utilizada para as atividades do *Kahoot!*. Nesta sala existiam 12 computadores com ligação à internet, dispostos em linha em mesas encostadas às paredes laterais da sala, o que permitiu que os alunos trabalhassem em pares, deslocando-se para esta sala quando utilizámos o *Kahoot!*.

No ano letivo de 2017/2018 (ano letivo referente ao Projeto Educativo do Agrupamento), a escola era frequentada por 294 alunos, distribuídos por turmas do 1º ao 6º anos, e o Agrupamento era composto por 273 professores, não se especificando o número de docentes que lecionavam na escola onde se realizou o estágio.

O Projeto Educativo do Agrupamento apresenta três eixos de intervenção, sendo que o primeiro eixo passa pelos resultados académicos e sociais, o segundo eixo é mais dedicado à organização e gestão escolar, e o terceiro eixo foca o tema da escola: “A família e a comunidade”. Destaco aqui os dois objetivos do primeiro eixo de intervenção, os quais consistem em melhorar o sucesso escolar e a qualidade aprendizagens, e em educar para a cidadania e promover a saúde, o desporto e a cultura. É também relevante referir que o Agrupamento aponta como um dos seus princípios a inovação pedagógica e tecnológica, nomeadamente através da utilização das novas tecnologias da informação e da comunicação (TIC), o que serviu como um incentivo para poder focar o projeto neste tema.

Ao longo dos dois anos letivos foram realizadas atividades que envolveram interação com a comunidade local e as famílias, nomeadamente o desfile de Carnaval pelas ruas da cidade e a festa de final de ano na escola, no ano letivo de 2018/2019.

2.2 - A turma de intervenção

No ano letivo de 2018/2019, a turma de 3º ano era composta por 18 alunos, 8 do sexo feminino e 10 do sexo masculino. À data da realização do Plano de Turma, quase todos os alunos tinham 9 anos de idade, exceto três, com 10 anos de idade. Havia um aluno com Necessidades Educativas Especiais

que estava matriculado na turma do 4º ano mas frequentava todas as disciplinas da turma do 3º ano. Existia também um aluno extremamente faltoso, quase nunca comparecendo às aulas de Inglês.

No ano letivo de 2019/2020 estavam matriculados 19 alunos no 4º ano, sendo importante referir que face ao ano letivo anterior houve a saída de 2 alunos e a chegada de 3 alunos novos (todos do sexo masculino).

No geral, as famílias dos alunos desta turma são de um meio socioeconómico médio-baixo. Frequentavam a turma três alunos de etnia cigana, dois alunos de nacionalidade brasileira e uma aluna de nacionalidade francesa, que se juntou à turma no 3º ano, tal como um aluno que veio transferido de outra escola.

Existiam 6 alunos da turma indicados para Apoio Pedagógico/Educativo, usufruindo de medidas de suporte à sua aprendizagem e à inclusão. Destes, 4 possuíam Relatório Técnico Pedagógico, por apresentarem maiores dificuldades de aprendizagem e défice cognitivo.

Durante as aulas de Inglês, uma grande parte dos alunos demonstravam interesse, empenho e motivação pelas aulas. Foi possível observar que a maior parte dos alunos tinham um grande interesse em todas as atividades, principalmente nas que consistiam em jogos e cantar as músicas do manual. Reparei que alguns alunos tinham dificuldades em compreender as instruções que a professora fornecia. Nestes casos, a professora pedia sempre a ajuda a um aluno para traduzir as instruções à turma, havendo sempre um voluntário. Outra dificuldade observada foi a timidez e a vergonha de errar ou não pronunciar corretamente as palavras, o que levava alguns alunos a utilizar a língua materna, embora a professora procurasse potenciar o uso do Inglês nas aulas.

Na fase de análise do contexto foi administrado um questionário cujos resultados serão apresentados mais adiante. As respostas permitiram concluir que os alunos tinham uma atitude favorável à aprendizagem de Inglês.

2.3 - Metodologias de ensino

A programação da disciplina de Inglês da escola tinha sido elaborada por todos os professores do grupo 120 do Agrupamento e estava de acordo com as metas curriculares e com o manual adotado pelo Agrupamento. O manual era o “*Start!*”, da editora Gailivro. cujo conteúdo está em conformidade com as Metas Curriculares propostas pela DGE. No manual do 3º ano, a cada unidade está atribuída uma estação do ano, servindo como uma espécie de “divisão” e de identificação dos conteúdos abordados, maioritariamente a nível de vocabulário. O mesmo já não é visível no manual do 4º ano, pois cada

unidade tem um título baseado no conteúdo que os alunos vão aprender nessa mesma unidade, mais em concreto, a nível de vocabulário. Os manuais apresentam, ainda, uma unidade extra que contém exercícios sobre festividades celebradas nos países anglo-saxónicos, e um anexo final com material e propostas para atividades de “*arts & crafts*” baseadas em dias especiais e/ou conteúdos das unidades didáticas.

Relativamente às aulas observadas, considero relevante mencionar o facto de a orientadora cooperante usar unicamente a língua inglesa, salvo em casos pontuais. Todavia, em momentos-chave da aula, por exemplo sempre que dava uma instrução ou na especificação de um conteúdo novo, pedia aos alunos que se oferecessem para fazer a respetiva tradução / explicitação, recorrendo ela mesma à explicação na língua materna sempre que nenhum aluno o conseguisse fazer.

No início de cada aula, a professora quase sempre colocava uma “*greeting song*” que ia variando consoante a unidade temática, quer no 3º quer no 4º ano. Foi possível verificar que a maior parte dos recursos que a professora usava são oferecidos juntamente com o manual, como por exemplo o CD do professor ou a Aula Digital (uma espécie de Escola Virtual, mas da Leya Educação), em atividades relacionadas com canções e/ou atividades mais didáticas, como por exemplo *quizzes*.

A orientadora cooperante e a professora titular da turma articularam-se em diversos momentos, através de atividades para algumas celebrações, como por exemplo o Dia da Mãe, onde ambas realizaram em conjunto, cada uma em sua aula, atividades em que os alunos fizeram uma prendinha para as suas mães, e a festa de final do 3º ano, em que os alunos participaram com uma peça de teatro em Inglês, que foi ensaiada pela professora cooperante nalgumas aulas da professora titular da turma. Cooperaram também numa atividade relacionada com o Halloween, onde houve a organização de uma pequena competição de abóboras organizada para as turmas de 3º e 4º anos.

Apresentado o contexto de intervenção, passo agora a descrever o plano de investigação-ação que foi desenvolvido.

Capítulo 3 - Plano de Intervenção Pedagógica

Como referido anteriormente, o tema deste projeto é o uso da tecnologia, neste caso a ferramenta online *Kahoot!*, como ferramenta de apoio à revisão e consolidação de conteúdos, fomentando a autoavaliação e a avaliação formativa. O uso do *Kahoot!* nas aulas de Inglês poderá vir a ganhar uma

notoriedade maior, especialmente nas escolas que têm condições tecnológicas adequadas. Acredito que pode despertar o interesse dos alunos e apoiar as suas aprendizagens.

Os objetivos definidos para projeto foram os seguintes:

1. Conhecer as percepções e atitudes das crianças relativamente à aprendizagem da língua inglesa
2. Explorar o *Kahoot!* como ferramenta de apoio à aprendizagem
3. Promover a reflexão sobre a aprendizagem através da autorregulação
4. Avaliar o potencial do *Kahoot!* na revisão, consolidação e (auto)avaliação da aprendizagem da língua

O primeiro objetivo passou por saber como os alunos reagem e o que acham da aprendizagem da língua inglesa, quais as suas dificuldades, nomeadamente através da observação de aulas e de um questionário inicial. O segundo objetivo implicou reforçar o uso da tecnologia em sala de aula, neste caso o uso do *Kahoot!* no apoio à revisão e consolidação de conteúdos vocabulares e gramaticais. O terceiro objetivo passou por desenvolver a capacidade de reflexão dos alunos sobre a aprendizagem através de momentos de autorregulação no final de atividades ou sequências didáticas, o que permite recolher as suas percepções acerca das mesmas. Com base na informação recolhida ao longo do projeto, foi possível dar resposta ao quarto objetivo, avaliando potencialidades do *Kahoot!* como uma estratégia que os professores poderão usar de forma a ajudar a consolidar e a melhorar as aprendizagens dos conteúdos lecionados, e também como uma ferramenta de (auto)avaliação, na medida em que o *Kahoot!* oferece um feedback sobre o desempenho de cada aluno (ou grupo de alunos se for usado dessa forma).

As estratégias de intervenção do projeto organizaram-se em três fases, podendo sofrer um reajustamento sempre que necessário, como característica de um estudo cuja modalidade é a investigação-ação.

A 1ª fase centrou-se na análise do contexto de intervenção para apoiar o desenho do projeto e integrou as seguintes estratégias principais:

- Análise documental
- Observação de aulas e registos reflexivos no portefólio
- Questionário inicial (“*Tell me about yourself!*”) (“Fala-me sobre ti”) aos alunos da turma
- Diálogo com os alunos
- Realização de um *quiz Kahoot!* para os alunos aprenderem a trabalhar com o *Kahoot!* e ganharem gosto pelo uso do mesmo, uma vez que não era uma ferramenta familiar

Na 2ª fase foi desenvolvido o projeto, tendo sido implementadas as seguintes estratégias:

- Realização de atividades de revisão e consolidação de aprendizagens com recurso ao *Kahoot!*, em ciclos de planificação, ação e reflexão
- Questionários de autorregulação da aprendizagem

Na 3ª fase, centrada na avaliação, destacam-se as seguintes estratégias:

- Diálogo final de avaliação global da experiência
- Sistematização da experiência e redação do relatório

As atividades da 1º fase foram realizadas no 1º semestre de estágio, referente ao ano letivo de 2018/2019, sendo que as atividades pertencentes às outras fases foram realizadas no ano letivo de 2019/2020. O Quadro 1 sintetiza o plano de intervenção.

Objetivos	Estratégias pedagógico-investigativas	Informação a recolher
1. Conhecer as perceções e atitudes das crianças relativamente à aprendizagem da língua inglesa	<ul style="list-style-type: none"> • Observação de aulas e registos reflexivos no portefólio (Objetivo 1) • Questionário inicial (Objetivo 1) • Diálogo com os alunos (Objetivo 1) 	<p>Dados de caracterização das crianças</p> <p>Perceções e atitudes das crianças relativas à aprendizagem da língua inglesa e ao uso da tecnologia</p>
2. Explorar o <i>Kahoot!</i> como ferramenta de apoio à aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> • Realização de um <i>quis no Kahoot!</i> para verem com o site funciona e ganharem gosto/motivação pelo mesmo. (Objetivo 2) 	<p>Reações das crianças ao uso/realização de um <i>quizz no Kahoot!</i>.</p>
3. Promover a reflexão sobre a aprendizagem através da autorregulação	<ul style="list-style-type: none"> • Realização de atividades de revisão e consolidação de aprendizagens com o recurso ao <i>Kahoot!</i> (Objetivos 2, 3 e 4) 	<p>Aprendizagens evidenciadas pelas crianças em atividades de revisão e consolidação de aprendizagens com o recurso ao <i>Kahoot!</i></p>
4. Avaliar o potencial do <i>Kahoot!</i> na revisão, consolidação e (auto)avaliação da aprendizagem da língua	<ul style="list-style-type: none"> • Atividades de autorregulação da aprendizagem (Objetivos 3 e 4) • Diálogo final com os alunos (Objetivo 4) 	<p>Perceções das crianças sobre a sua aprendizagem e as atividades realizadas (autorregulação)</p> <p>Perceções das crianças sobre o valor educativo e limitações da intervenção</p>

Quadro 1 - Quadro-síntese dos objetivos, estratégias e informação a recolher

O desenvolvimento do projeto seguiu uma metodologia de investigação-ação, em ciclos de planificação-ação-reflexão que promovem a reflexão profissional e contribuem para compreender e melhorar as práticas (Allwright, 2015; Burns, 2009). Para que um projeto de investigação-ação seja eficaz, de forma a implementar uma melhoria das práticas, é necessário que o professor tenha um bom conhecimento sobre os alunos e sobre o que os mesmos pensam. Assim, no início do projeto (1º semestre de estágio), os alunos preencheram um questionário sobre as suas perceções da língua e das

atividades das aulas, e também sobre o uso de computadores e internet (ver anexo 1). Este questionário foi essencial para poder ter um melhor conhecimento da turma onde o projeto iria decorrer, e ter alguma ideia do que esperar nas atividades didáticas do projeto, seja a nível de participação e motivação, seja a nível de dificuldades.

No final das sequências didáticas, os alunos também preencheram um questionário de autorregulação (ver anexos 9, 13 e 16). Estes questionários tiveram um papel relevante pois através deles foi possível ter uma ideia do impacto que as atividades tiveram nos alunos e o modo como se sentiram ao longo das aulas. No final do estágio, houve um diálogo com os alunos sobre o projeto em geral, e também sobre as restantes aulas, de forma a conseguir obter alguma avaliação sobre o meu desempenho profissional.

Ao longo do próximo capítulo, irei apresentar a intervenção didática e analisar os dados recolhidos através destas estratégias de recolha de informação.

Capítulo 4 - Desenvolvimento e Avaliação da Intervenção

Este capítulo será dedicado ao processo de intervenção desenvolvido através do projeto, começando pelos resultados do questionário inicial, que foi fundamental para conhecer a turma, e passando depois ao desenvolvimento e avaliação das sequências didáticas realizadas, num total de 8 aulas de 60 minutos dedicadas ao projeto. Apresento um conjunto de anexos que contêm os instrumentos de recolha de dados, os planos das sequências e materiais usados nas mesmas.

4.1 - Questionário inicial: *Tell me about yourself*

Na fase inicial do meu estágio, enquanto decorria o 3º período do ano letivo de 2018/2019, depois de observar algumas aulas da orientadora cooperante e preparar o questionário inicial com o apoio da professora supervisora (anexo 1), apliquei-o aos alunos da turma. O mesmo teve de ser administrado no início do ano letivo 2019/2020 aos três novos alunos na turma, sendo que os resultados analisados incluem essas respostas. Houve a saída de um aluno da turma no final do ano letivo de 2018/2019, mas como o questionário era anónimo, não foi possível descobrir que questionário pertencia ao aluno e eliminar esse questionário. Assim, o total de respostas é 19 (este número deve-se ao facto de haver um aluno que, apesar de estar matriculado e ter prosseguido para o quarto ano, não respondeu

ao questionário inicial devido ao seu elevado número de faltas nas aulas de Inglês). Segue-se uma breve análise das respostas que considero mais pertinentes em relação ao projeto.

Na questão ““Gostas de aprender Inglês?”, 18 crianças assinalaram *sim*, uma assinalou *mais ou menos* e nenhum assinalou a opção *não*, o que revela uma atitude positiva face à língua. O Gráfico 1 apresenta as suas perceções da língua inglesa, sendo que os alunos tiveram que escolher os adjetivos que achavam adequados. Os resultados, foram, maioritariamente, positivos, sendo que a maioria dos alunos consideram o Inglês “*fácil*” e “*divertido*”. Nesta questão, surgiu a dúvida sobre se tinham de escolher um adjetivo ou mais do que um, sendo que lhes disse que tinham a liberdade para fazer como quisessem.

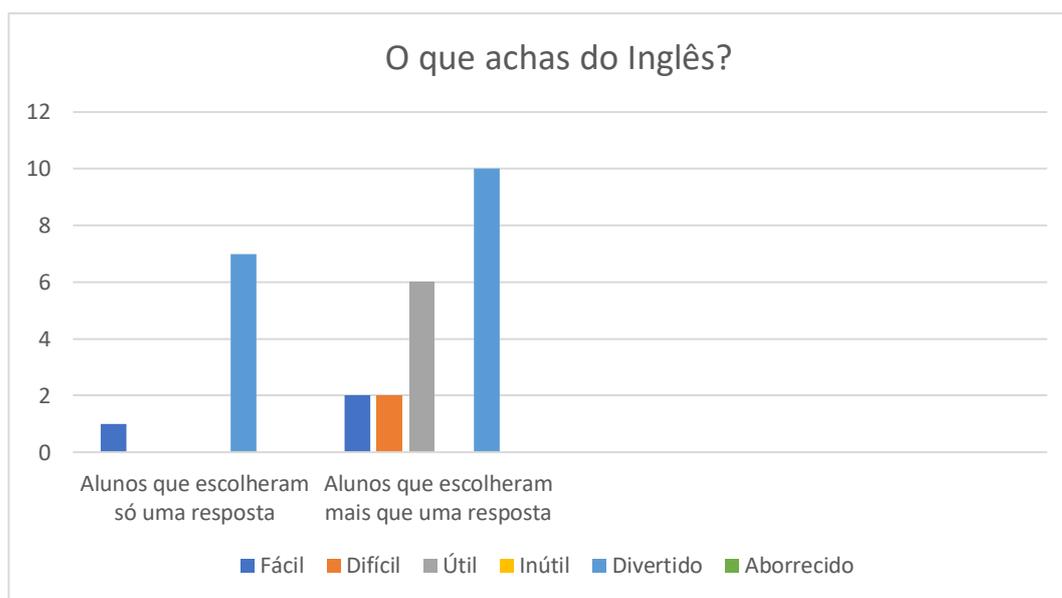


Gráfico 1: Perceções da língua

Seguia-se a pergunta “*Como gostas de trabalhar na aula?*”, na qual 4 alunos escolheram a opção “*sozinho*”, 7 “*em pares*” e 8 “*em grupo*”. Esta informação foi essencial para ter uma noção de como ia pôr os alunos a trabalhar nas sequências didáticas, sendo que a maioria das atividades foram em pares ou em grupo.

O Gráfico 2 apresenta uma síntese das suas respostas à pergunta aberta: “*O que mais gostas de fazer nas aulas de inglês?*”. Como esta era uma questão de resposta aberta, agrupei as respostas em função da sua frequência. Nota-se que houve alunos que deram várias respostas. As respostas que os alunos mais deram reportam-se globalmente às ideias de *aprender* Inglês (por ex., “Eu gosto mais de aprender coisas novas”), *atividades lúdicas* (por ex., “De cantar as músicas”), *trabalhar individualmente ou em grupos* (por ex., “O que mais gosto de fazer nas aulas é trabalhar em grupo”) e *fazer fichas de trabalho* (por ex., “Fazer fichas, trabalhos para datas especiais e ler e escrever...”). *Falar, ler, repetir e*

escrever em Inglês foram aspetos menos referidos pelos alunos. Com as respostas que os alunos deram, foi mais fácil para mim elaborar atividades para serem realizadas nas sequências didáticas.

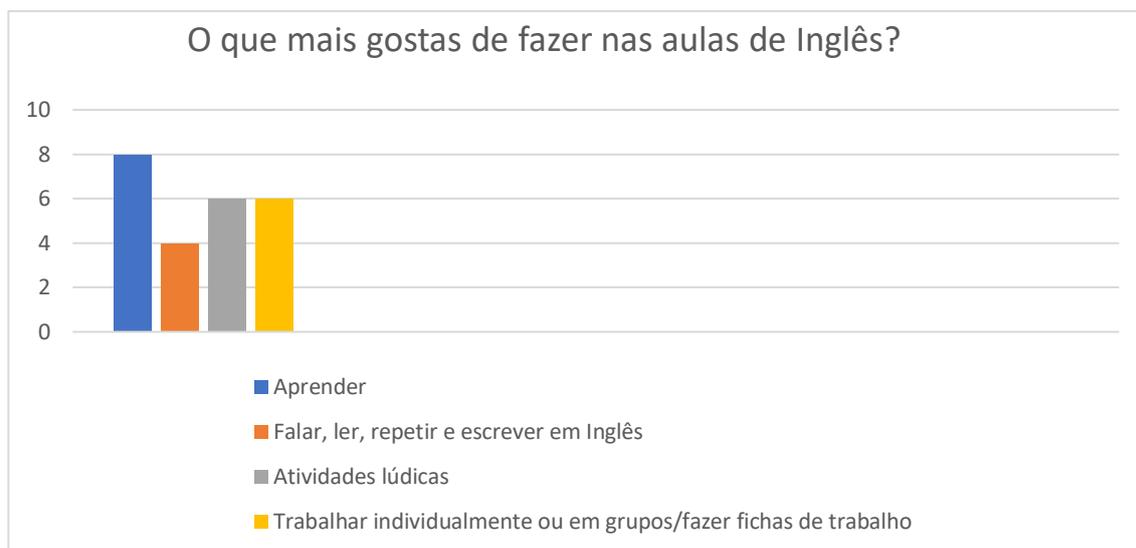


Gráfico 2: Percepções da atividades das aulas de Inglês

O foco principal deste projeto é o uso da tecnologia como ferramenta de apoio à aprendizagem do Inglês e o questionário continha perguntas que revelaram ser de extrema importância para o projeto desenvolvido.

À pergunta “Tens um computador em casa?”, 12 crianças reponderam que sim e 7 responderam que não; 18 indicaram saber usar o computador e apenas uma respondeu que não; 17 indicaram ter acesso à internet em casa e 2 revelaram que não; 13 assinalaram saber usar a internet, 4 *mais ou menos* e 2 *não*. Estes dados permitiram-me perceber que a maioria dos alunos estava familiarizada com o uso do computador e da internet, o que era importante para a implementação do projeto. Considerei ser também pertinente perguntar aos alunos “*Em que situações utilizas o computador?*”, de forma a conseguir entender o que os alunos fazem no computador, para poder ter uma ideia de como iriam reagir quando tivessem em contacto com o *Kahoot!*, apesar de o mesmo ser algo de muito diferente do que estão habituados. Sendo uma pergunta de resposta aberta, agrupei as respostas conforme o Gráfico 3. Como é possível observar, a maioria dos alunos utiliza o computador para *pesquisar* em casa. Houve também respostas relativas ao uso do computador para *estudar* e usar *multimédia (música e vídeos)*, maioritariamente através da plataforma *Youtube*. Segue-se o uso do computador para *jogos*, ocorrendo uma resposta que decidi categorizar como *outro* (a criança em questão afirma que usa o computador ou a internet como forma de entretenimento quando não tem mais bateria no telemóvel). O questionário

perguntava ainda aos alunos se gostariam de usar o computador da aula de Inglês, ao que 16 responderam *sim*, 2 *talvez* e um *não*, e ainda se achavam que poderiam usar o computador e a internet para aprender, ao que 14 responderam *sim*, 4 *talvez* e um *não*. Estes dados revelaram uma grande receptividade da turma ao uso de meios digitais em contexto de aprendizagem da língua, o que se apresentava favorável à introdução do *Kahoot!*.

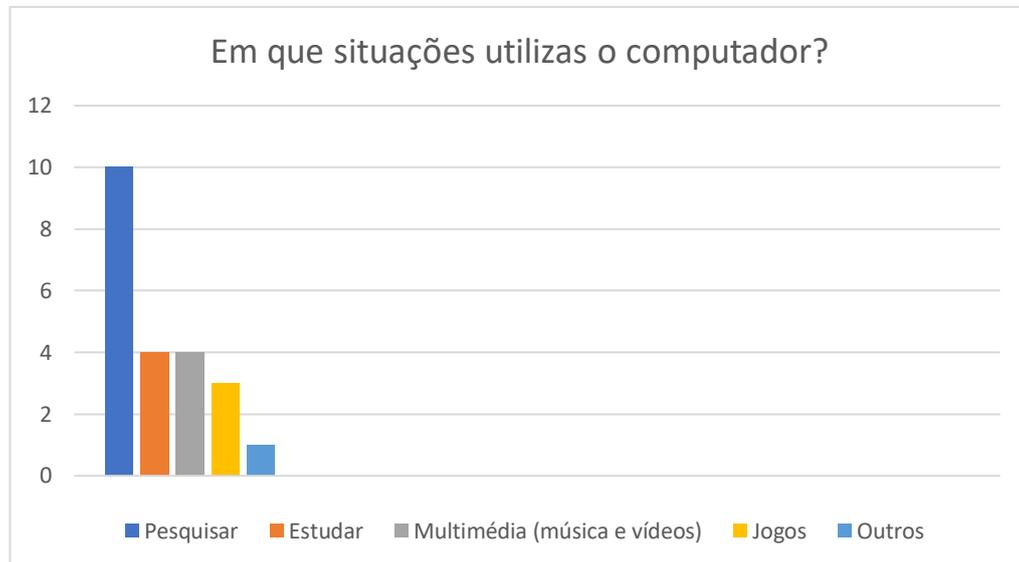


Gráfico 3: Percepções do uso do computador

Na globalidade, os resultados deste questionário permitiram-me concluir que os alunos estavam motivados para o Inglês, gostavam de trabalhar de forma colaborativa, estavam familiarizados com o uso do computador e da internet, e receptivos ao seu uso na aula de Inglês com fins de aprendizagem. Assim, pareciam existir condições para desenvolver o projeto.

4.2 - Sequência didática de introdução ao projeto

Antes de avançar com o projeto e ainda no primeiro semestre de estágio, havia a necessidade de ensinar os alunos a usar o *Kahoot!* e ver como reagiam ao seu uso. Assim, planeei uma sequência didática de duas aulas (ver anexo 2) com estes propósitos. Aproveitando o facto de os alunos irem realizar uma ficha de avaliação, decidi centrar a sequência didática na revisão de conteúdos previamente trabalhados como preparação para essa avaliação.

Primeira atividade: realização de um "quiz"

Esta atividade inicial da primeira aula consistiu na realização de um *quiz* em papel com 10 perguntas de escolha múltipla. Esta atividade foi necessária de forma a poder dar uma ideia do que eles poderiam esperar no *Kahoot!*. O conteúdo do *quiz* era vocabulário que os alunos tinham aprendido ao longo das aulas anteriores no âmbito da unidade referente ao Verão, em especial os *pets, summer activities, colours*, mas também alguns conteúdos abordados na unidade anterior à referida, como *school activities* e *spring activities*.

A realização da atividade aconteceu de forma tranquila e fluida. No entanto, houve vários momentos de dúvida, maioritariamente devido à desformatação que uma das páginas sofreu ao imprimir, mas também devido à complexidade de algumas perguntas e dificuldades que alguns alunos tiveram, devido ao facto de, provavelmente, não terem tido a oportunidade de consolidar em casa a matéria que tinham aprendido na aula.

Depois de todos os alunos terem terminado a realização deste *quiz*, procedeu-se à sua correção oral, como uma forma de tentar cativar os alunos todos a participar na correção e resolver dificuldades. Os alunos mostraram-se participativos, tendo também seguido corretamente as regras da sala de aula no que toca à participação. Depois de terminar a correção do *quiz*, procedeu-se à mudança da sala para a sala de informática, onde se realizou a atividade referente ao *Kahoot!*

Segunda atividade: Quiz do Kahoot!

Antes desta atividade começar, foi necessário explicar aos alunos o funcionamento do *Kahoot!*, devido ao facto de ser a primeira vez que tiveram contacto com o mesmo. Creio que esse momento explicativo foi elucidativo para os alunos. Tentei acima de tudo sublinhar que, apesar de ser um jogo e algo de divertido, eles deviam vê-lo mais como uma ajuda, ou até mesmo uma ferramenta de estudo, especialmente tendo em conta que iriam ter um teste de avaliação num futuro muito próximo, e que as aulas com o *Kahoot!* iriam ser aulas de revisão diferentes das habituais.

Tal como na atividade anterior, o foco deste *Kahoot!* foi o vocabulário que os alunos tinham aprendido anteriormente, maioritariamente relacionado com ações (uso do *present continuous*), vestuário, cores e animais de estimação (anexo 3). O *quiz* continha 30 perguntas de escolha múltipla abaixo exemplificadas, cada uma delas acompanhada de uma imagem (as respostas corretas estão em negrito):

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
What are they doing?	They are building a sandcastle	They are swimming	They are flying a kite	They are playing football
Which pet is this?	It's a cat	It's a dog	It's a bird	It's a mouse
What is this?	It's a dress	It's a pencil	It's a skirt	It's an ice cream
What are these?	Shirts	Tracksuits	Sandals	Dresses
Which colour is the swimsuit?	It's blue	It's green	It's yellow	It's red
Which pet is this?	It's a rabbit	It's a mouse	It's a turtle	It's a dog
What is she wearing?	A shirt and a skirt	A swimsuit	A tracksuit	A dress

Na realização destas atividades, os alunos trabalharam sempre em pares, o que promoveu a colaboração entre eles. À semelhança da atividade anterior, esta atividade realizou-se sem problemas nenhuns a apontar. Apenas um par ainda tinha dúvidas devido ao facto de não terem percebido bem como o jogo funcionava, tendo sido, no entanto, um obstáculo fácil de ultrapassar.

O feedback dos alunos durante o jogo foi bastante positivo, tendo sido possível observar, mais em concreto ao nível das suas emoções, uma reação muito positiva face ao *Kahoot!*. Este primeiro contacto dos alunos com o *Kahoot!* correu de uma forma extremamente positiva. Os alunos divertiram-se imenso, ao ponto de terem revelado um enorme desejo em voltar a repetir a atividade, especialmente na aula a seguir (ainda dentro da mesma sequência didática). É pertinente referir que as suas prestações no *quiz* foram também bastante positivas, tendo os alunos acertado a maior parte das perguntas, revelando que estariam preparados para o teste que se seguia nas próximas aulas.

Infelizmente, devido a uma má gestão do tempo, tive que “apressar” um pouco esta atividade, o que foi reduzindo o meu feedback aos alunos, sendo que o comecei a dar só depois de cada resposta errada. O feedback consistia em explicar aos alunos o porquê de as opções serem corretas ou erradas, sendo que, quando comecei a reduzir o feedback, apenas o dava quando via que havia alunos que erravam a resposta, tendo parado de dar feedback quando a turma inteira acertava uma pergunta.

Terceira atividade: Atividade com projeção de imagens

Já na segunda aula da sequência, depois de um pequeno diálogo com os alunos de forma a tentar perceber as suas perceções sobre o *Kahoot!*, realizei uma atividade que tinha como objetivo reforçar as aprendizagens dos alunos a nível oral, pois os alunos teriam também um momento de avaliação oral seguido à ficha de avaliação. Consistiu na projeção de algumas imagens que apareciam no *quiz* do *Kahoot!*, juntamente com algumas perguntas diferentes das anteriores, por exemplo: usei uma imagem do *Kahoot!* que apresentava um coelho; essa mesma imagem tinha a pergunta: “*What pet is this?*” (que animal de estimação é este?) e nesta atividade usei a imagem para perguntar aos alunos qual a cor desse coelho.

Como esta atividade era ligeiramente diferente da do *Kahoot!*, particularmente no que toca ao seu caráter menos lúdico, os alunos não demonstraram o mesmo entusiasmo que se viu na atividade anterior, o que considero compreensível pelo motivo que mencionei. Houve também alguns alunos que demonstraram ter sentido alguma dificuldade em perceber o que lhes era perguntado e/ou um bocado de timidez em responder. Acredito que o facto de ter feito todas as perguntas em Inglês, com pouco recurso à língua materna, poderá também ter gerado algumas dificuldades na compreensão oral, pois era o seu primeiro ano a ter contacto com o Inglês. Ainda assim, a atividade decorreu com normalidade e fui esclarecendo as dúvidas que surgiam.

Quarta atividade: Realização de uma ficha de trabalho

Ainda na segunda aula, seguiu-se uma ficha de trabalho de compreensão e produção escritas (anexo 4), composta por três imagens, sendo que cada imagem tinha um grupo de perguntas associado, focadas em vocabulário e estruturas simples que os alunos tinham aprendido (por ex. "*What is your favourite summer activity?*"). Depois de a realizarem individualmente, os alunos deveriam realizar a sua correção oralmente, em pares.

Durante a realização da ficha, foi possível observar algumas dificuldades nos alunos, mais especificamente no que toca à compreensão das perguntas e ao uso do vocabulário necessário. Devido a essas dificuldades, esta atividade foi realizada de uma forma um pouco mais lenta, levando ao atraso da mesma e sendo impossível realizar a correção desta atividade da forma como estava planeada. Assim, realizei a correção colocando as perguntas e tentando envolver toda a turma, sendo que houve vezes em que tive que ir à beira dos alunos e ajudá-los a ler a resposta que tinham dado.

Embora nesta sequência introdutória ao projeto não tenha ainda utilizado um questionário de autorregulação, foi possível concluir que os alunos reagiram muito positivamente ao uso do *Kahoot!* e demonstraram um bom nível de desempenho na compreensão escrita das perguntas e respostas associadas a imagens, embora tenham evidenciado mais dificuldades nas atividades seguintes, que implicavam produção oral ou escrita. Embora de certa forma isso seja de esperar com alunos que iniciam a aprendizagem da LE, também me mostrou que era necessário complementar o jogo do *Kahoot!* com outras atividades de consolidação que impliquem o desenvolvimento de competências de produção oral e escrita.

4.3 - Primeira sequência didática do projeto

Esta sequência de 2 aulas (ver anexo 5) já foi realizada no segundo semestre do estágio, mais concretamente no 4º ano dos alunos (o segundo de aprendizagem de Inglês). As unidades que estavam a ser lecionadas incidiam nas atividades escolares, brincadeiras de recreio, lugares da escola, números ordinais, reciclagem (*Reduce, reuse, recycle*) e alimentação. À semelhança da sequência didática introdutória, também esta foi criada tendo em mente que os alunos iriam ter uma ficha de avaliação logo a seguir à sequência didática, sendo a função da mesma servir como revisão e consolidação de aprendizagens anteriores.

Primeira atividade: realização de um *quiz*

Tal como na sequência anterior, decidi começar esta sequência didática com um *quiz* em formato físico (como se fosse uma ficha de trabalho) com a intenção de, neste caso, relembrar o que é um *quiz*. A ficha continha dez perguntas e dez imagens, sendo que cada pergunta estava relacionada com uma imagem, de forma a apresentar similaridades com o *Kahoot!*. O foco das perguntas era o vocabulário que os alunos haviam aprendido no âmbito das temáticas acima referidas.

A atividade decorreu de forma tranquila e sem problemas a apontar. Desta vez os alunos demonstraram-se mais animados, talvez devido ao facto de saberem que a realizariam uma atividade do *Kahoot!*, e demoraram menos tempo a realizar este *quiz* em comparação com o da sequência anterior. Seguiu-se o processo de correção oral, havendo também mais alunos a tentarem participar na correção em comparação com a última sequência, muito provavelmente devido ao facto de já se sentirem mais à vontade com o Inglês, a atividade em si, e também com o professor.

Segunda atividade: *Quiz do Kahoot!*

Visto que houve a chegada de novos alunos à turma, havia a necessidade de voltar a explicar como funcionava o *Kahoot!*, sendo que essa explicação também serviu para relembrar o seu funcionamento aos restantes alunos, da forma a evitar algum atraso ou dificuldade durante a realização da atividade. O *quiz* continha 30 perguntas de escolha múltipla e verdadeiro/ falso (ver anexo 6) abaixo exemplificadas, cada uma delas acompanhada de uma imagem:

Question	Answer #1	Answer #2	Answer #3	Answer #4
What are the kids doing?	Writing	Reading	Drawing	Playing cards
This is a library	False	True		
What is the boy doing?	Listening to music	Singing	Reading	Flying Kite
They are playing on the slide	False	True		
You put this in the yellow bin	False	True		
What is this?	A slice of pizza	A sandwich	A slice of cake	A hamburger
What is the kid doing?	Playing hopscotch	Playing tag	Playing basketball	Running
What is the name of this room?	Gym	Canteen	Computer room	Playground

A atividade decorreu de forma positiva, sendo que os alunos tiveram uma prestação também positiva. É importante mencionar que os alunos demonstraram um estado de espírito muito efusivo, sobretudo quando acertavam nas perguntas do *Kahoot!* e sobretudo quando todos acertavam na resposta. Face a esse estado efusivo, houve um pequeno descontrolo pela parte dos alunos, tendo sido necessário chamar a atenção para o comportamento para os acalmar.

Durante a atividade foi pedido aos alunos que anotassem as perguntas que erraram e acertaram, sendo possível concluir que os pares, num total de 8, acertaram acima de 27 perguntas em 30, revelando um bom conhecimento recetivo dos conteúdos.

A aula decorreu dentro do tempo previsto, tendo o término do jogo coincido com o final da aula, pelo que não foi possível realizar um pequeno diálogo com os alunos que estava planeado, e cuja tinha intenção era dar aos alunos algum feedback sobre as suas prestações, e, também, obter algum feedback oral relacionado com o *Kahoot!*

Terceira atividade: *Picture dictionary*

Esta atividade, realizada na segunda aula, consistia na legendagem de um cartaz dividido em quatro partes (anexo 7), à semelhança de uma página de um dicionário ilustrado. O cartaz representava uma planta do interior de uma escola visto de cima, mobilizando vocabulário relacionado com lugares e atividades escolares. Os alunos, divididos em 4 grupos, tinham que legendar uma das partes do cartaz, escrevendo o vocabulário em papéis que depois colavam na imagem (Figura 1). Depois viriam colar no quadro a sua parte do cartaz e apresentar oralmente o vocabulário usado.

Nesta atividade foi necessário um recurso maior à língua materna durante a sua explicação, de forma a garantir que os alunos entendessem o que tinham de realizar na atividade de forma clara, o que foi possível verificar. Comecei por explicar o que é um *picture dictionary* aos alunos, mostrando exemplos desse tipo de dicionários. Os alunos entenderam sem dificuldades a minha explicação, mas ainda assim, surgiram algumas dúvidas, por exemplo sobre se podiam usar apenas o vocabulário aprendido nas aulas. Como não havia nenhum dicionário disponível para os alunos consultarem, alguns grupos perguntaram-me como se dizia e escrevia o nome de certos objetos ou espaços que ainda não tinham aprendido em inglês, a fim de os integrar no poster.



Figura 1 – Posters resultantes da atividade “*picture dictionary*”

A atividade demorou mais tempo do que previsto, devido à minha decisão de não querer criar pressão nos alunos para que eles pudessem apressar a atividade. No entanto, é possível concluir que a prestação dos alunos foi positiva, pois foram capazes de legendar as atividades escolares e locais da escola, que faziam parte do vocabulário que os alunos tinham aprendido anteriormente às aulas desta sequência didática.

Quarta atividade: *Worksheet*

Na atividade proposta, os alunos tiveram que preencher uma ficha de trabalho que continha algumas perguntas de escolha múltipla e outras de resposta aberta, relacionadas com vocabulário aprendido, mas personalizando os tópicos com perguntas direcionadas às preferências dos alunos (anexo 8). Um dos meus objetivos ao criar esta ficha de trabalho era evitar que houvesse respostas certas ou erradas, pois dependiam das experiências de cada um. Decidi criar perguntas com um teor mais pessoal, em que perguntava coisas como: *“what you like to eat the most at the canteen?”*; *“what is your favourite school activity?”*. Esse tipo de pergunta dava aos alunos uma maior liberdade de resposta.

A atividade decorreu de forma um pouco apressada, uma vez a atividade do poster demorou mais tempo do que o previsto e ainda pretendia que os alunos respondessem ao primeiro questionário de autorregulação. Assim, não foi possível fazer uma verificação das respostas.

Questionário de autorregulação

No final da aula os alunos, preencheram pela primeira vez o questionário de autorregulação, relativo às duas aulas da sequência (anexo 9). Reponderam 17 alunos, pois houve dois alunos que faltaram à aula.

A Tabela 1 apresenta os dados recolhidos na primeira pergunta do questionário.

	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?	17		
As atividades ajudaram-te a relembrar o que tinhas aprendido?	12	5	
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?	13	4	
Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?	14	2	1
Gostarias de voltar a jogar o <i>Kahoot!</i> antes dos testes?	16	1	

Tabela 1 – Perceções sobre as aulas da primeira sequência didática

Todos os alunos consideraram que gostaram das aulas da sequência didática. À pergunta *“As atividades ajudaram-te a relembrar o que tinhas aprendido?”* 12 alunos responderam que *“sim”*, tendo 5 alunos escolhido *“mais ou menos”*, revelando que as atividades foram eficazes no que toca à consolidação do conteúdo lecionado. À pergunta *“As atividades ajudaram-te resolver dúvidas e dificuldades?”*, 13 alunos responderam que *sim* e 4 responderam *mais ou menos*, revelando também que o *Kahoot!* e as restantes atividades se revelaram como fundamentais para auxiliar os alunos na

preparação para o teste, o que se confirmou nas respostas à pergunta “*Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?*”, na qual 14 alunos responderam *sim*, 2 alunos responderam que *mais ou menos* e apenas 1 aluno que respondeu *não*. Como o questionário era anónimo, não foi possível perguntar ao aluno que respondeu *não* o porquê de ter escolhido essa resposta, mas podemos concluir que esta sequência didática obteve resultados positivos em termos de revisão e consolidação de aprendizagens. À pergunta do questionário – “*Gostarias de voltar a jogar o Kahoot! antes do testes?*” – , 16 alunos responderam *sim* e 1 respondeu *mais ou menos*, revelando que os alunos reconheceram a utilidade do *Kahoot!* neste âmbito.

Analisado brevemente o Gráfico 4 podemos ver todos os alunos que preencheram o questionário consideraram que o *Kahoot!* foi “*divertido*”, sendo que também houve uma espécie de repartição onde alguns alunos consideraram como tendo sido “*útil*” (15 alunos) para a revisão e consolidação e preparação para o teste, e outros consideraram que foi “*fácil*” (14 alunos), sendo que estes resultados podem ser considerados bastantes positivos face aos objetivos do projeto.

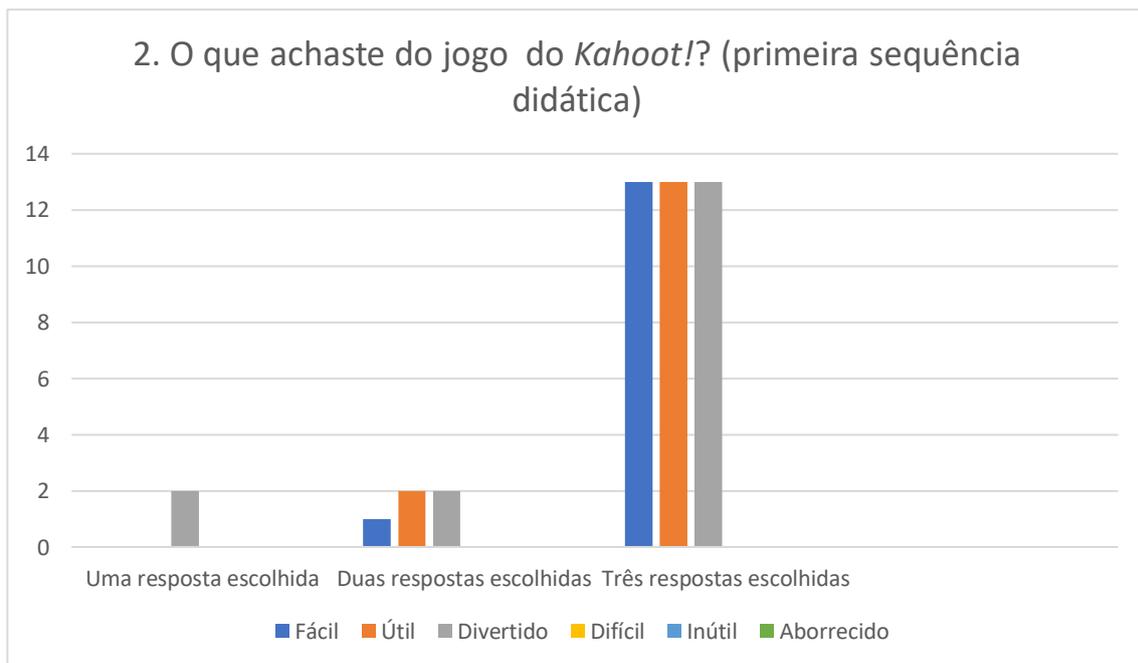


Gráfico 4: Percepção sobre o Kahoot! – Primeira sequência didática

É possível também ver no Gráfico 5, que todos os alunos tiveram uma reação positiva à atividade do *picture dictionary*, algo de diferente do que estavam habituados a fazer na aula: 15 alunos consideraram que esta atividade foi “*divertida*”, 13 escolheram o termo “*útil*” e 9 alunos consideraram a atividade como sendo “*fácil*”, revelando que esta atividade teve os efeitos pretendidos.

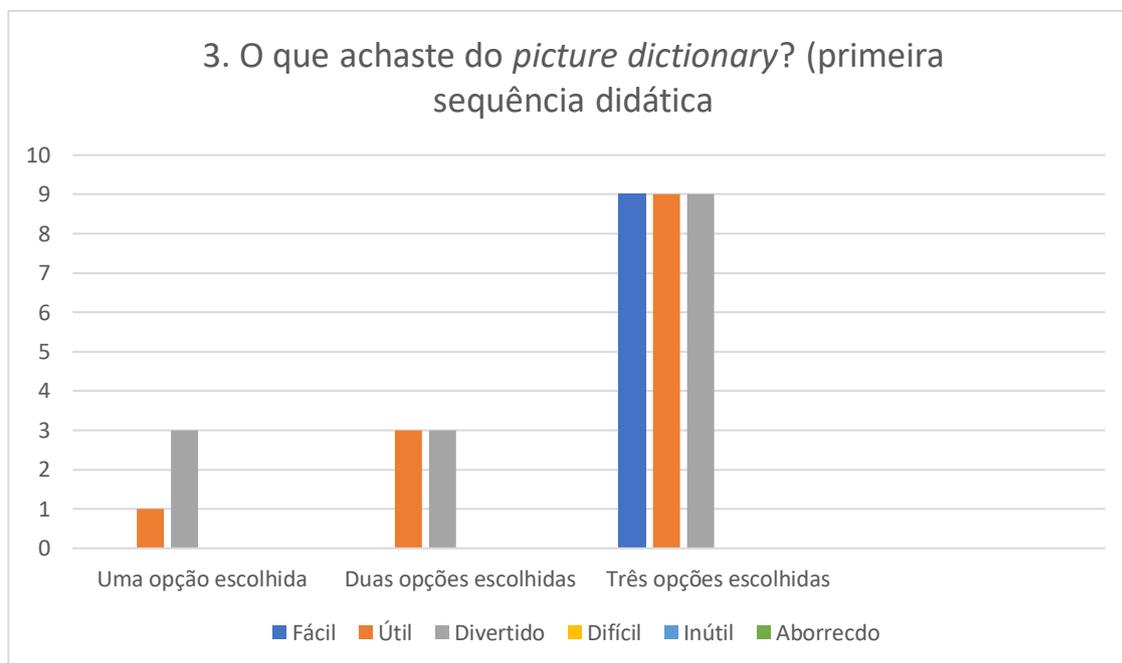
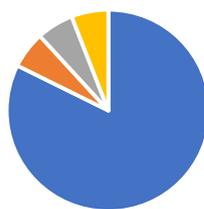


Gráfico 5: Percepção do *picture dictionary* – Primeira sequência didática

Face à pergunta final aberta do questionário, “*Se pudesses mudar alguma coisa nas aulas, o que seria?*”, o Gráfico 6 mostra que 14 alunos não apresentaram sugestões de melhoria.

Um aluno disse que *mudaria o seu comportamento* na aula, de forma a aproveitar melhor a aula. Outro disse que acreditava que o professor devia ter usado mais a língua materna devido ao facto de alguns alunos ainda terem alguma dificuldade em Inglês. Por fim, um aluno disse que gostava que o *Kahoot!* fosse usado mais vezes, não só como forma de revisão/consolidação, mas também para ensinar matéria nova.

4. Se pudesses mudar alguma coisa nas aulas, o que seria?



- Não mudaria nada
- Mudaria o comportamento que teve na aula
- Maior uso da língua materna
- Usar o Kahoot como ferramenta de ensino e não só de revisão

Gráfico 6: Sugestões sobre melhoria das aulas – Primeira sequência didática

Face a estes resultados, não encontrei aspetos que pusessem em causa a planificação realizada. Os alunos reagiram bem a todas as atividades e as mesmas foram realizadas dentro do tempo previsto, à exceção da *“picture dictionary”* que demorou um pouco mais do que previsto, sendo que apressar um bocado esta atividade de forma a poder realizar a atividade seguinte ainda dentro do tempo da aula. Como já era esperado, a atividade que se destacou mais para os alunos foi a do *Kahoot!*, devido ao seu carácter mais lúdico e ao uso dos computadores.

Em síntese, todas as atividades da sequência foram realizadas com sucesso e sem grandes entraves. Através das observações das aulas, foi possível ver que os alunos reagiram de forma positiva às atividades, demonstrando uma enorme vontade em participar nas mesmas. No entanto, os alunos demonstraram um maior interesse na atividade do *Kahoot!* em comparação com as outras realizadas na sequência didática. Foi nesta atividade, a do *Kahoot!*, onde consegui melhor avaliar os conhecimentos dos alunos face aos conteúdos que aprenderam nas aulas anteriores, devido ao facto de apresentar um sistema de pontos que me permitiu ter uma noção de quais as respostas que os alunos escolheram para cada pergunta. Tendo estes fatores em conta, é possível afirmar que os objetivos propostos para as atividades, tal como alguns propostos para o projeto, foram alcançados com sucesso, em particular: explorar o *Kahoot!* como ferramenta de apoio à aprendizagem e promover a reflexão sobre a aprendizagem através da autorregulação, tendo em conta que foi também possível realizar uma avaliação formativa.

4.4 - Segunda sequência didática do projeto

Esta sequência de duas aulas (ver anexo 10) teve como foco dois conteúdos fundamentais que os alunos tinham aprendido nas aulas anteriores: comida e horas (*food and hours*). A sequência, para além de integrar o *Kahoot!*, contou com recurso a uma outra atividade lúdica: um jogo num PowerPoint. O PowerPoint contém um jogo de adivinhar as horas que me foi cedido pela professora cooperante, referindo que já o tinha utilizado nas suas aulas com outras turmas, apresentando resultados positivos face ao desempenho dos alunos, especialmente a nível de interesse e empenho. Assim, decidi adaptar o jogo para esta turma e utilizá-lo.

Primeira atividade: Jogo das horas no PowerPoint

Como referi acima, esta atividade, realizada na primeira aula, foi adaptada de um PowerPoint cedido pela professora cooperante, de forma a que estivesse num nível adequado para esta turma, visto que os alunos tinham aprendido as horas apenas na aula anterior e portanto poderiam ainda ter dúvidas. O objetivo da atividade passava por facilitar a sua consolidação. O exercício funcionava de seguinte forma: cada slide apresentava a imagem de um relógio, e uma pergunta relacionada com as horas (ex. “what time is it?”) e cada pergunta tinha três respostas (a, b e c) para escolher uma; dividi a turma em pares (os mesmos do *Kahoot!*) e entreguei uma folha que tinha essas mesmas letras para cada pergunta; conforme a pergunta, cada grupo tinha que escolher a resposta que consideravam certa, sendo que caso não houvesse uma decisão unânime, dialogava com os alunos, acabando por escolher a resposta mais escolhida pelos alunos; é também importante referir que tinha um relógio analógico em cartão, cedido pela professora cooperante, para poder auxiliar os alunos caso não fosse possível ver as imagens dos slides nitidamente.

Devido a possíveis dificuldades que os alunos têm em conseguir ler as horas num relógio analógico, decidi facilitar um bocado o jogo e dar uma ajuda, acabando por dizer em Português as horas que estavam no relógio, sendo que eles teriam que se centrar no sentido das frases em Inglês, ao invés de tentar descobrir que horas estavam no relógio. A decisão acabou limitar um pouco o objetivo da atividade, que era fazer com que os alunos conseguissem ler as horas num relógio e dizê-las em Inglês, mas o objetivo de consolidar o conteúdo foi cumprido com sucesso, na medida em que os alunos conseguiram responder às questões colocadas e, em caso de dúvidas, conversavam entre si.

Segunda atividade: *Quiz do Kahoot!*

Esta atividade no *Kahoot!* (ver anexo 11) foi muito semelhante às que foram realizadas nas sequências anteriores. O foco continuou a ser, maioritariamente, o vocabulário que os alunos tinham aprendido anteriormente – os alimentos (*food*) e as horas (*hours*). O quiz tinha 30 questões de resposta múltipla e de verdadeiro/falso como se exemplifica abaixo:

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
What is this?	Tomato	Banana	Lettuce	Bread
What is she eating?	Meat	Bread	Fish	Pizza
This is an orange	False	True		
What is this?	Hamburger	Carrot	Biscuit	Bread
It is five o' clock	False	True		

A atividade correu bem e desta vez os alunos conseguiram controlar os ânimos. Um reparo que fiz durante esta aula é que houve alguns pares de alunos que me pediram para deixá-los escolher um nome para a sua “equipa”, e como achei esse pedido interessante, concordei (de mencionar que nem todos deram um nome à equipa, pois houve também pares que não tiveram interesse nenhum em fazê-lo). A atividade acabou dentro do tempo previsto. Tal como na sequência anterior, os alunos, enquanto realizavam o *quiz*, apontavam numa folha à parte as perguntas que tiveram certas ou erradas. Houve tempo para um diálogo sobre o que acharam deste *quiz* e dúvidas e dificuldades que sentiram durante o mesmo. Com o registo que obtive dos alunos em relação às perguntas que acertaram e erraram, em comparação com o *quiz* da primeira sequência, é possível ver que neste os alunos erraram mais perguntas. Enquanto no *quiz* anterior o maior número de respostas certas dos pares tinha sido 29, neste foi de 28; e em relação ao menor número de respostas certas face ao anterior, no primeiro foi de 23 e aqui 21. Isto pode ter ocorrido por diversos fatores, como por exemplo o facto de alguns alunos terem tido alguma dificuldade em interpretar as imagens, ou até sentirem mesmo alguma dificuldade na matéria que aprenderam. No entanto, os resultados obtidos da prestação dos alunos não deixaram de ser positivos, demonstrando que esta atividade, como uma atividade de revisão e consolidação, teve o seu objetivo cumprido.

Terceira atividade: Atividade das refeições

Esta atividade, realizada na segunda aula, foi criada com o objetivo de pôr em prática o que os alunos aprenderam ao longo das últimas aulas, mais em concreto, as refeições. A mesma consistia em os alunos criarem frases sobre uma rotina diária para personagens fictícias (sendo essas personagens as que aparecem ao longo do manual), sendo que essa rotina era somente focada nas refeições. Para esse efeito, tiveram que preencher uma ficha de apoio (anexo 12) que consistia em preencher alguns espaços vazios, com os alimentos que aprenderam ao longo das aulas anteriores, de forma a poder completar as frases, para depois as lerem e apresentarem à turma.

A atividade decorreu de forma positiva, sendo que os alunos não tiveram muitas dúvidas, e só recorreram ao livro para escrever algumas palavras mais difíceis, como por exemplo “*spaghetti*”. No entanto, alguns alunos perguntaram-me se poderia ajudá-los a escrever nomes de certos alimentos que não tinham ainda aprendido em Inglês e fui recetivo aos seus pedidos.

Terminado o preenchimento das fichas, os alunos tiveram que ir ao quadro e apresentar a rotina da sua personagem e marcar, no mesmo relógio de cartão que usei na aula anterior, as horas em que as personagens faziam as suas refeições. Apesar de haver alguns alunos com receio em ler perante a turma, demonstraram um enorme esforço e uma prestação bastante positiva, no que toca à leitura/produção oral.

Depois do término da atividade, os alunos preencheram o questionário de autorregulação relativo a esta sequência.

Questionário de autorregulação

A este questionário responderam (anexo 13) 18 alunos, no entanto houve um aluno que só esteve presente na segunda aula e por isso não pôde responder a todas perguntas. A Tabela 2 apresenta os resultados da primeira questão. Não inclui a questão “Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?” porque, ao contrário da última sequência didática, esta não se realizou antes de um momento de avaliação.

Como é possível ver numa breve análise geral, os alunos responderam de forma maioritariamente positiva às perguntas colocadas. Todos gostaram das aulas e das atividades da sequência didática, sendo que a maioria (15) afirmou que as mesmas ajudaram a lembrar o que tinham aprendido recentemente. A maioria (14) também indicou que as atividades realizadas ajudaram a resolver dúvidas e dificuldades, que era o objetivo principal desta sequência. No entanto, houve um aluno que afirmou que as atividades não o ajudaram a resolver dúvidas ou dificuldades.

	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?	18		
As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?	15	3	
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?	14	4	1
Gostarias de voltar a jogar o <i>Kahoot!</i>	17	1	

Tabela 2 – Perceções sobre as aulas da segunda sequência didática

Os alunos deram um feedback positivo ao jogo das horas (Gráfico 7), visto que todos os alunos que preencheram o questionário, consideraram o que jogo foi *divertido*. Uma grande parte (14 alunos) também considera que o jogo foi *útil* para lembrar ou ajudar a consolidar as horas. De reparar que 11 alunos consideraram o jogo *fácil* de jogar/entender e apenas um aluno o considerou *difícil*.

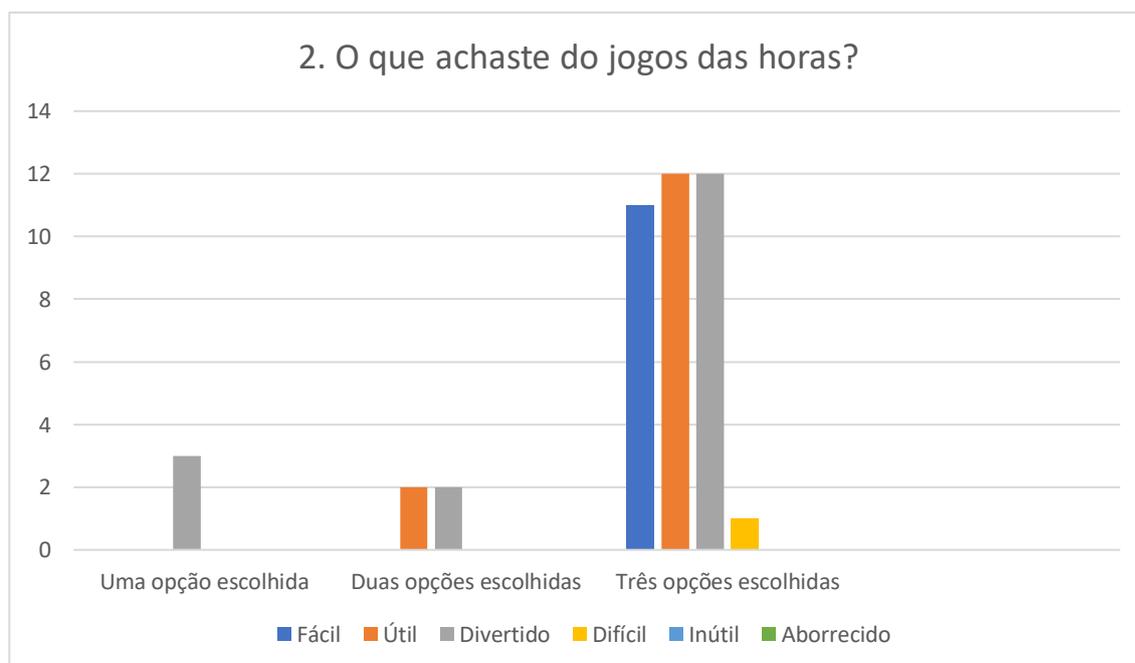


Gráfico 7: Perceções do jogo das horas – Segunda sequência didática

Sobre o jogo do *Kahoot!* (ver Gráfico 8), toda a turma deu um feedback positivo, sendo que todos consideraram o jogo *divertido*, 14 alunos que consideraram-no *útil*, 11 alunos também o consideraram *fácil*, sendo que só um aluno o considerou *difícil*.

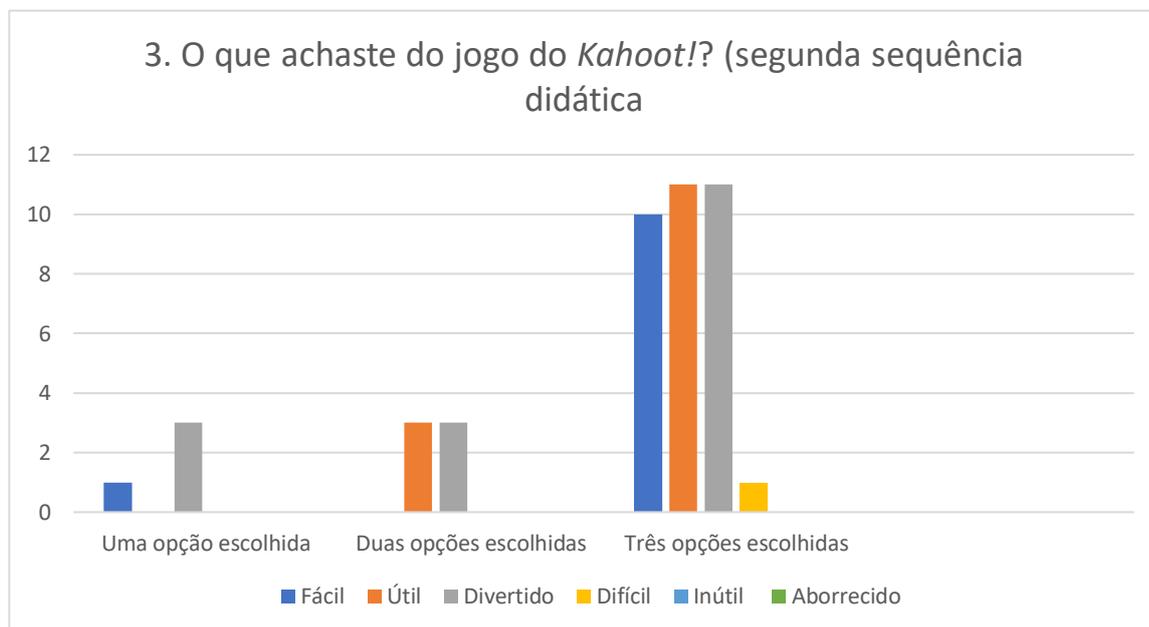


Gráfico 8: Percepção sobre o *Kahoot!* – Segunda sequência didática

Relativamente à atividade relativa à rotina das refeições (Gráfico 9), todos os alunos a consideraram *divertida*, 13 consideram-na *útil* para reforçar/consolidar o que aprenderam e 11 alunos acharam que foi uma atividade *fácil* de realizar.

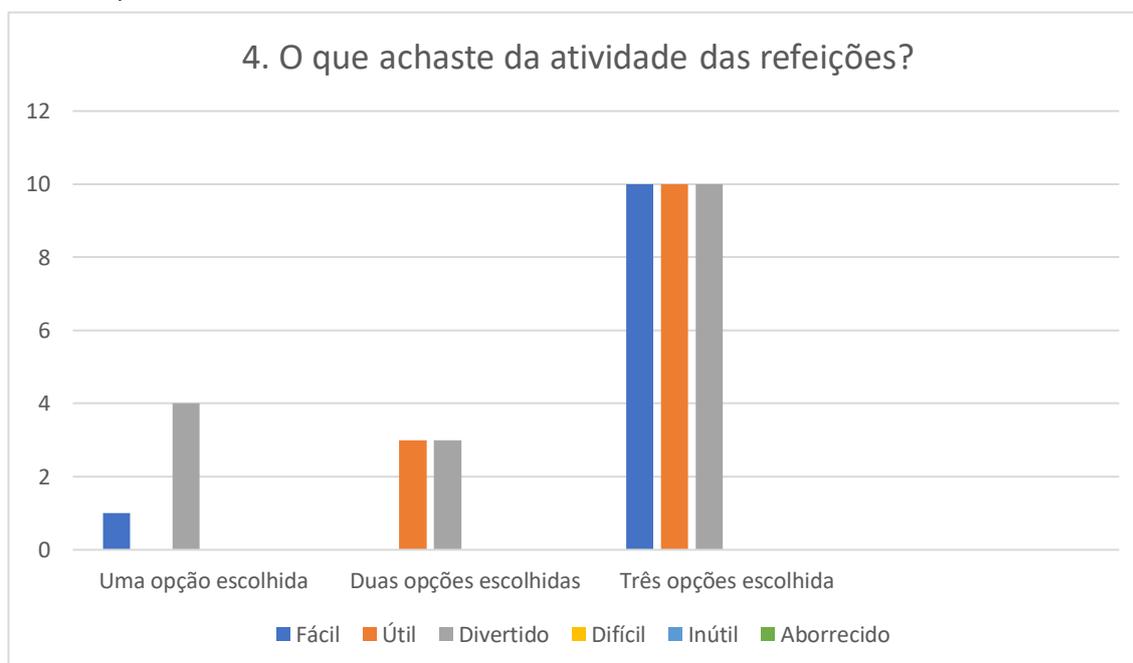


Gráfico 9: Percepção sobre a atividade das refeições – Segunda sequência didática

Na última pergunta do questionário (Gráfico 10), 14 alunos admitiram que não mudariam nada nas aulas da sequência. Um aluno preferia que os grupos fossem formados por sorteio, o que significa que provavelmente não gostou de trabalhar com os colegas de grupo, sendo que durante a aula não consegui observar algum aluno descontente ou a não conseguir trabalhar com o respetivo grupo. Por fim, houve dois alunos que disseram que mudavam o seu comportamento e um outro aluno sugeriu que o professor devia ter usado mais a língua materna.

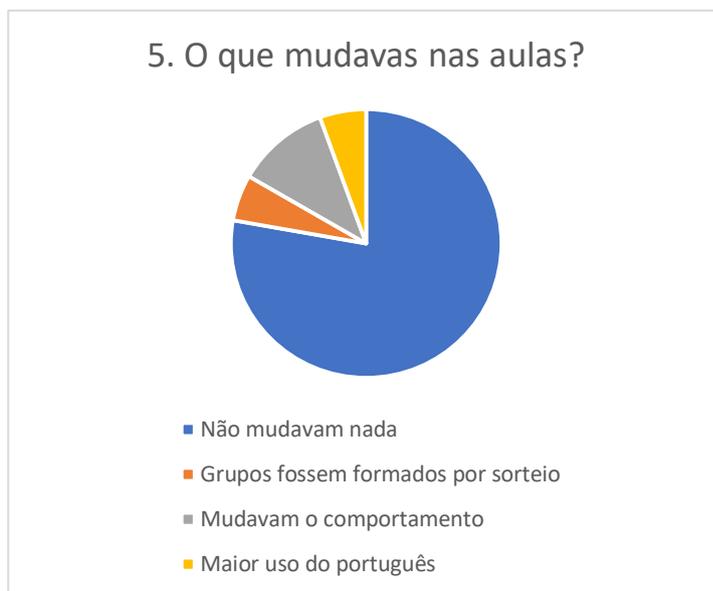


Gráfico 10: Sugestões sobre melhoria das aulas – Segunda sequência didática

Durante a realização desta sequência didática, não houve grandes dificuldades na realização das atividades. Todas foram realizadas com sucesso, e todos os alunos participaram de forma positiva e ativa. No entanto, como na sequência anterior, demonstraram um maior entusiasmo em relação ao jogo do *Kahoot!*, devido ao facto de ser realizada nos computadores e ter um carácter lúdico.

Em síntese, esta sequência didática apresentou resultados positivos face aos objetivos do projeto. Todas as atividades foram realizadas sem entraves e os alunos mostraram-se extremamente participativos e interessados, com destaque para a atividade do *Kahoot!* como já era esperado. As atividades permitiram aos alunos reforçar e avaliar o seu conhecimento. A observação da realização das atividades permitiu-me avaliar o desempenho dos alunos dar-lhes feedback formativo sempre que era pertinente.

4.5 - Terceira sequência didática

Esta última sequência do projeto, tal como as outras, foi composta por 2 aulas (ver anexo 14). Decidi começar com uma atividade que já tinha feito numa das minhas aulas de estágio sem ser do projeto, um jogo de memória, seguido pelo *quiz* do *Kahoot!*. Na segunda aula houve duas atividades, o jogo “*Simon Says*” e a atividade final, “*Draw your monster*”. A nível de conteúdos, esta sequência abordou a nível gramatical o verbo “*have got*” e a nível de vocabulário as “*body parts*” e os adjetivos para descrever partes do corpo (ex., “*long*”, “*short*”).

Primeira atividade: Jogo da memória

Como esta atividade já tinha sido realizada noutra aula, a explicação do jogo foi breve e simples. Para o jogo, recorri a *flashcards* que mostravam imagens de partes do corpo e outros que continham os nomes das partes do corpo. Comecei por colar os *flashcards* no quadro, sem nenhuma ordem específica, mas sempre garantindo que os *flashcards* com os nomes correspondessem à parte do corpo correta. Depois de comecei a apontar para os *flashcards* e pedia aos alunos para dizerem os seus nomes, várias vezes, de forma a fazer com que conseguissem memorizar os elementos que estavam no quadro. Seguidamente fui retirando os *flashcards*, pedindo aos alunos para fecharem os olhos, pois o objetivo do jogo era que conseguissem lembrar qual a parte do corpo que faltava; a meio do jogo, comecei a remover duas partes de uma vez, de forma a acelerar a atividade. O jogo decorreu de uma forma muito positiva, pois os alunos tiveram uma excelente prestação e mostraram-se extremamente empenhados na atividade.

Segunda atividade: *Quiz* do *Kahoot!*

Esta atividade foi a última que envolveu o *Kahoot!* (anexo 15) no projeto, sendo que avisei também os alunos que seriam as últimas aulas que teriam comigo. Tal como na sequência anterior, não houve a necessidade de explicar como o jogo funcionava. No entanto, adverti os alunos para estarem mais atentos às perguntas e às respostas, pois da última vez tinha observado que algumas das respostas erradas se deviam maioritariamente a momentos de distração ou confusão.

Este *Kahoot!* continha 26 perguntas de resposta múltipla e verdadeiro/falso, sendo que o conteúdo era o verbo “*have got*”, a nível gramatical, e, a nível de vocabulário, as partes do corpo e adjetivos para os descrever. Segue-se uma tabela com exemplos do *quiz*:

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
Which part of her body is blue?	Head	Hands	Body	Hair
Which part of Mickey Mouse is missing?	Ears	Tongue	Heads	Feet
Translate: “ <i>Ele tem 2 dentes</i> ”	He has got one tooth	He has got two teeth	He has got two tooth	He has got one teeth
She has got short green hair	False	True		
Chose the right one	He has got a short nose	He has a got a small nose	He has got a big nose	He has got a long nose

Face pedido de alguns alunos em poder atribuir um nome ao seu grupo/par no *quiz* do *Kahoot!* na última sequência didática e, como era a última aula a envolver a atividade com o *Kahoot!*, decidi dar a oportunidade, desta vez a todos os alunos, de darem um nome ao seu par/equipa, sendo que eram os mesmos pares da sequência anterior.

Antes de começar a atividade, houve um problema com a ligação do computador ao projetor, o que levou a um pequeno atraso. No entanto, este atraso não afetou de forma significativa o tempo para atividade. Os alunos demonstraram um empenho maior do que das outras vezes, e uma participação mais correta a nível de comportamento. Como aconteceu nas sequências anteriores, os alunos preencheram uma folha onde escreviam as perguntas que acertaram e erraram durante o *quiz*.

Comparando com os outros *quizzes*, neste o número de respostas certas foi semelhante ao anterior. O maior número de perguntas certas foi de 24 e o menor número de perguntas certas foi de 18 (ou seja, 9 perguntas erradas). Dois fatores contribuíram para este resultado: o facto de ter decidido aumentar um pouco o grau de dificuldade das perguntas e fazer perguntas não só relacionadas com o vocabulário mas também com a gramática que os alunos haviam aprendido ao longo da unidade. De facto, no final desta atividade decidi perguntar aos alunos qual o *Kahoot!* que tinham achado mais difícil. Houve muitas respostas, mas a maioria concordou que este teria sido o mais difícil. Um outro fator que pode ter contribuído para algumas dificuldades é que os alunos tinham aprendido parte da matéria muito recentemente. De qualquer forma, o jogo foi uma oportunidade de identificarem e resolverem dificuldades, e de consolidarem aprendizagens.

Terceira atividade: *Simon Says*

Esta atividade estava planeada para a primeira aula, no entanto não foi possível realizá-la nessa aula e teve de ser realizada na segunda aula da sequência. Antes de começar o jogo, expliquei como funcionava, comparando-o ao jogo do “rei manda”, que é um jogo muito conhecido e jogado pelos alunos nos seus tempos livres. No entanto, houve alguns alunos que não entenderam todas as regras, sendo que na segunda ou terceira ronda, todos tinham perdido o jogo. Expliquei as regras de novo, de forma mais clara, sendo que depois disso os alunos já tinham entendido um pouco melhor o jogo. Demonstraram uma sensação de divertimento perante um jogo, o que foi algo positivo. O tempo de duração rondou os cinco minutos, pois decidi não prolongar muito esta atividade, de forma a que sobrasse mais tempo para a atividade seguinte.

Quarta atividade: *Draw your monster*

O objetivo desta atividade, realizada em grupos, consistia em desenhar e pintar um monstro inventado, tendo os alunos total liberdade no que tocava ao seu aspeto, sendo que depois tinham que escrever, à parte, um texto em que o descreviam, mobilizando vocabulário e estruturas gramaticais simples relativos à descrição física. Depois iam à frente da sala apresentar o monstro ao resto da turma, lendo o texto para o caracterizarem oralmente.

Tal como tinha acontecido na última atividade da sequência anterior, expliquei este exercício por partes, com o máximo recurso possível ao inglês, não dispensando, quando necessário, o uso da língua materna. Para apoiar os alunos, coleei no quadro um desenho de um monstro cedido pela professora cooperante, de forma a que os alunos pudessem ter uma ideia do que se pretendia, e escrevi um texto-modelo da descrição física. Para formar os grupos nesta atividade, tentei juntar alunos que demonstravam um melhor desempenho com outros que tinham mais dificuldades. Isso demonstrou ser uma tática eficaz, fomentando a colaboração e criando um maior equilíbrio nos trabalhos produzidos.

Decidi não pressionar os alunos com o tempo, pois acredito que sob pressão não iriam ter a prestação desejada. No entanto, ia lembrando que deviam dividir tarefas entre si, de forma a gerir o tempo da melhor forma possível. Infelizmente, alguns grupos não seguiram essa recomendação, e com isso a atividade atrasou-se mais do que esperava, e talvez pudesse ter definido um tempo limite. No entanto, todos os grupos acabaram os desenhos e os seus textos e apresentaram o seu desenho à turma.

A seguir apresento exemplos de descrições dos monstros produzidas pelos grupos:

“Our monster’s name is *Vader Pirata*. Our monster has got three eyes, one nose, two teeth, four arms, eight legs, and eight feet. It likes iced tea and pizza”

“Our monster has got six eyes, two heads, four arms, twelve fingers, two legs and two feet. His name is *Cane*”

Questionário de autorregulação

Segue-se agora uma análise do questionário de autorregulação (anexo 16) desta sequência didática, preenchido no final da segunda aula. Responderam 16 alunos. A Tabela 3 apresenta os resultados da primeira questão. Todos os alunos afirmaram que gostaram das aulas da sequência, o que é algo de muito positivo, revelando que as atividades desenhadas foram, de facto, adequadas para a sequência didática e para a turma. É importante realçar que não houve nenhuma resposta negativa às perguntas “As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?” e “As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?”, o que significa que o objetivo desta sequência didática, que era a de auxiliar os alunos a consolidarem o que tinham aprendido anteriormente, foi um sucesso. Quanto ao uso futuro do *Kahoot!*, todos os alunos gostariam de voltar a jogar o *Kahoot!* num futuro possível nas suas aulas de Inglês.

	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?	16		
As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?	14	2	
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?	10	6	
Gostarias de voltar a jogar o <i>Kahoot!</i> ?	15	1	

Tabela 3 – Percepções sobre as aulas da terceira sequência didática

Também é possível ver no Gráfico 11 uma receção positiva aos alunos face aos jogos realizados nesta sequência didática, sendo que 10 alunos consideraram os jogos como sendo *fáceis* e 15 alunos consideraram os jogos como *divertidos*. 12 alunos consideraram os jogos *úteis*. Houve, entretanto, um aluno que considerou o jogo *difícil*. Isto é um sinal positivo mostrando que a turma recebeu bem e revelou interesse nestas atividades, demonstrando também estar recetiva a outras atividades lúdicas semelhantes às realizadas.

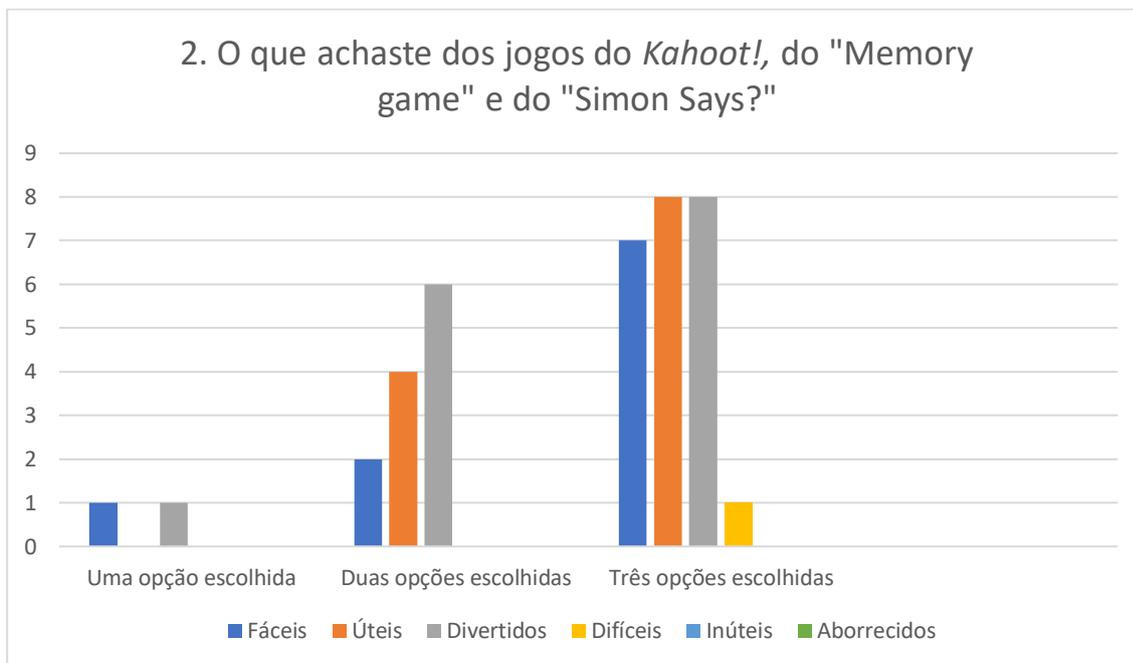


Gráfico 11: Percepções sobre os jogos do *Kahoot!*, "Memory Game" e "Simon Says" – Terceira sequência didática

Também foi possível observar uma recepção positiva face a atividade de desenhar e descrever um monstro (Gráfico 12). Houve 15 alunos que consideraram a atividade como "*divertida*", 11 consideraram-na *útil* e 13 disseram que a atividade foi *fácil* de realizar.

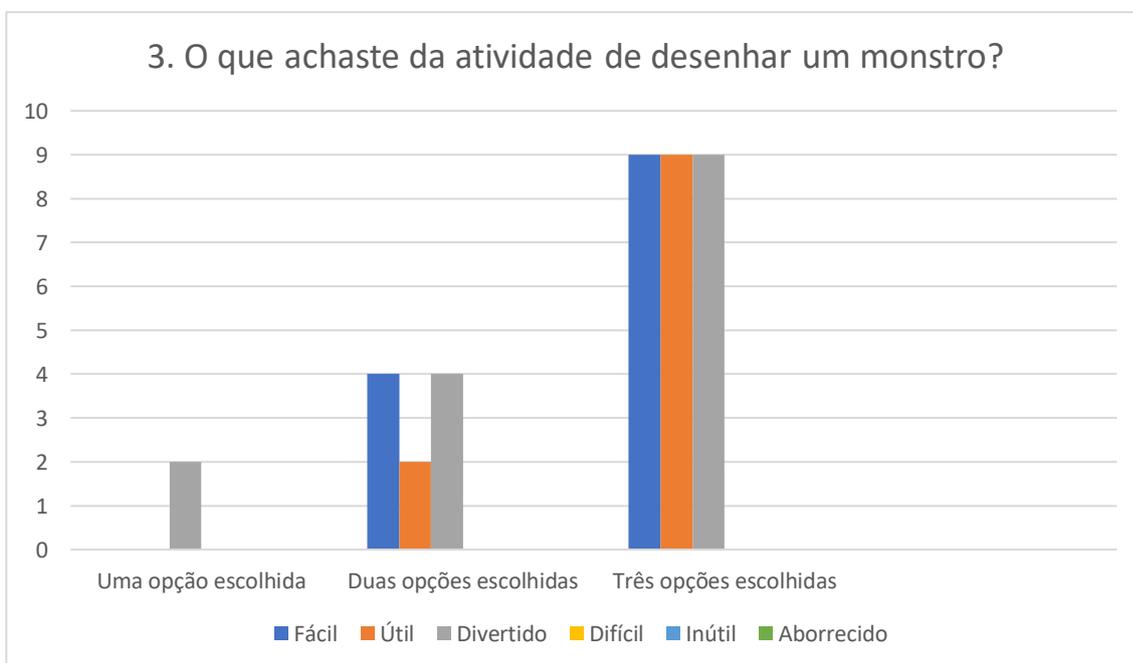


Gráfico 12: Percepções sobre a atividade de desenhar um monstro – Terceira sequência didática

Como se pode observar no Gráfico 13, dos 16 alunos que preencheram este questionário, 13 não deram sugestões sobre o que mudariam nas aulas. Um aluno admite que mudaria o seu comportamento, se bem que não observei nenhum comportamento incorreto na aula. Um outro aluno disse que, se fosse possível, o professor deveria usar mais a língua materna, o que faz sentido face à dificuldade em que alguns alunos devem ter sentido em perceber a atividade do monstro. Por fim, houve um aluno que disse que se fosse possível trocava os seus colegas de grupo.



Gráfico 13: Sugestões sobre melhoria das aulas – Terceira sequência didática

Face à realização da sequência didática, não encontrei aspetos que pudesse alterar ou colocassem em causa o que estava planificado, salvo um atraso no início da atividade do *Kahoot!* devido a problemas técnicos, e o facto de a atividade *“draw your monster”* ter demorado um pouco mais tempo do que o planeado. Todos os alunos se mostraram-se participativos e entusiasmados com as atividades. Através da observação das aulas, foi possível verificar que os objetivos propostos para a sequência foram cumpridos. Quero destacar mais uma vez a atividade do *Kahoot!*, pois o esta ferramenta revelou-se essencial para a (auto)avaliação formativa das aprendizagens. Apesar de todas as atividades me terem dado a oportunidade de poder realizar esse tipo de avaliação, acredito que o *Kahoot!* permitiu avaliar os alunos de uma forma mais clara, devido ao facto de ter sido uma atividade onde os alunos não podiam pedir o meu auxílio durante a sua realização e podiam testar/ autoavaliar o seus conhecimentos. No entanto, foi também possível avaliar os alunos formativamente durante as restantes atividades, sendo que, sempre que possível, lhes fornecia feedback informativo em relação às suas prestações.

4.6 - Avaliação global do projeto

A avaliação do projeto foi realizada não só através da observação dos alunos durante as aulas do projeto, em particular as suas reações e estado de espírito durante a realização das atividades, o que foi importante para poder ter uma ideia da sua receptividade às atividades, mas também com a ajuda dos questionários de autorregulação, que foram ferramentas essenciais para este processo de avaliação, pois através dos mesmos os alunos puderam expressar a sua opinião e sentimentos perante as sequências didáticas. É também relevante mencionar que depois da última aula da sequência, na última aula do estágio, tive um diálogo com os alunos de forma a dar-lhes a oportunidade para expressarem em viva voz as suas opiniões em relação às aulas do projeto e às aulas de estágio em geral, com toda a liberdade possível.

Ao analisar os resultados dos questionários de autorregulação relativos às atividades do projeto, é possível concluir que os alunos deram um feedback positivo às mesmas, revelando que a escolha das atividades, e do *Kahoot!* como ferramenta para auxiliar o estudo, foi adequada para esta faixa etária. Todos os alunos demonstraram uma enorme vontade em participar de uma forma ativa nas atividades do projeto, o que para mim é um ponto extremamente positivo, pois, acima de tudo, não houve nenhum aluno que se tenha sentido forçado a participar, apesar de haver alunos que se sentiram mais confortáveis com uma certa atividade do que com outra. Verifiquei que o facto de ter criado sequências didáticas com atividades diversificadas veio enriquecer as aulas e as aprendizagens. Este último facto foi referido pelos alunos durante o diálogo que realizei com eles na última aula do estágio.

Foi também possível verificar, ao longo das sequências, que os alunos começaram a ter uma visão das tecnologias como ferramentas para auxiliar a aprendizagem do Inglês e não apenas como um meio de lazer (através da música, vídeos, redes sociais e videojogos), e essa consciência é essencial para uma maior receptividade ao contacto com as tecnologias em contexto de pedagógico. Neste caso, o *Kahoot!* serviu os propósitos de apoiar a revisão e consolidação de aprendizagens, promovendo a autoavaliação de progressos e dificuldades, e portanto é possível afirmar que o objetivo central do projeto foi cumprido com sucesso.

O gráfico 14 apresentam as respostas dadas pelos alunos a uma pergunta sobre o *Kahoot!* que era comum aos 3 questionários de autorregulação.

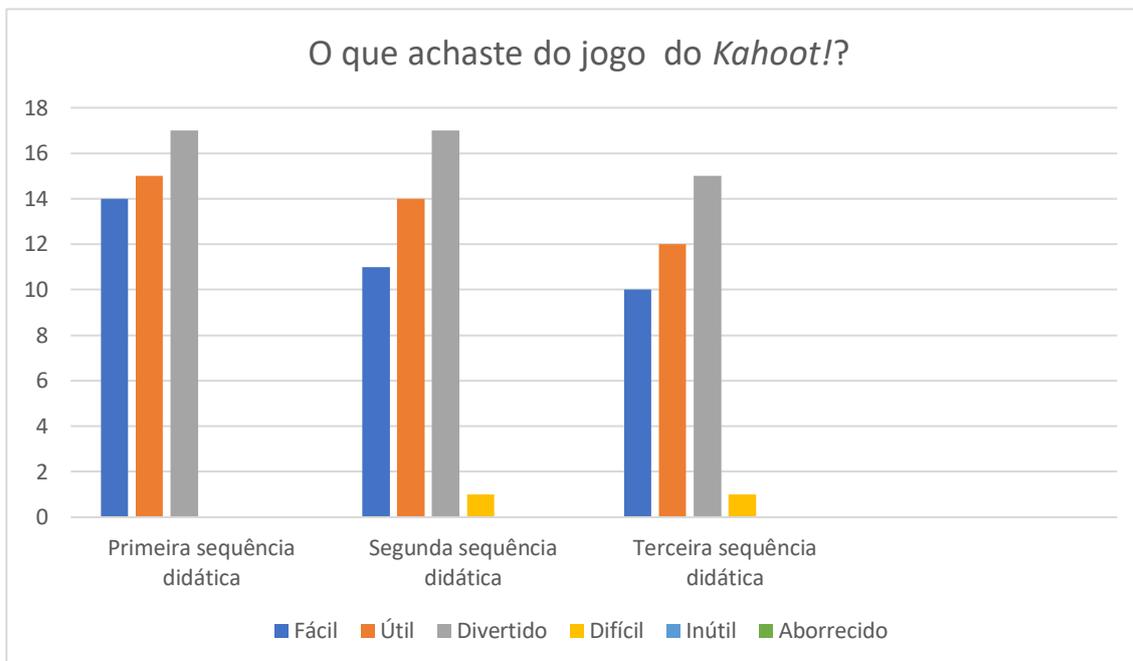


Gráfico 14: Percepções gerais sobre o Kahoot nas sequências didáticas

Como é possível verificar através do gráfico, todos os alunos apresentaram uma opinião extremamente positiva em relação ao *Kahoot!*, sendo considerado *divertido* pelos alunos em todas as sequências didáticas realizadas, sendo algo expectável devido à reação e estado de espírito que os alunos apresentavam durante a realização das atividades. O segundo adjetivo mais usado para descrever o *Kahoot!* foi *útil*, o que leva a acreditar que os próprios alunos tiveram a noção de que os *quizzes* foram importantes não só para auxiliar o seu estudo para os momentos de avaliação, ajudando-os a sentir-se melhor preparados, mas também para solidificar as suas aprendizagens. O terceiro adjetivo mais escolhido foi *fácil*, e acredito que isso se deve não só ao facto de os alunos se terem adaptado com facilidade a trabalhar no *Kahoot!*, mas também ao facto de se tratar de uma atividade que implica um uso recetivo da língua com o apoio de imagens, o que cria condições para uma melhor compreensão e consolidação das aprendizagens.

O uso do *Kahoot!* não pode ser desligado das restantes atividades das sequências, todas elas direcionadas ao reforço de aprendizagens anteriores. Assim, é importante comparar os resultados de outras duas questões comuns aos questionários, sobre se as atividades apoiaram a revisão de conteúdos e a resolução de dificuldades. A Tabela 4 apresenta esses resultados, indicando apenas a ocorrência da resposta *Sim*, que foi maioritária nas três sequências.

	1º Sequência	2º Sequência	3ª Sequência
Gostaste das nossas duas últimas aulas?	17	18	16
As atividades ajudaram-te a relembrar o que tinhas aprendido?	12	15	14
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?	13	14	10
Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?	14	-	-
Gostarias de voltar a jogar o <i>Kahoot</i> antes dos testes?	16	17	15

Tabela 4 – Percepções das aulas das três sequências didáticas do projeto

À primeira pergunta, “*Gostaste das nossas duas últimas aulas?*”, todos os alunos que preencheram os questionários responderam *sim*, demonstrando que as atividades foram bem recebidas pelos alunos.

Na pergunta “*As atividades ajudaram-te a relembrar o que tinhas aprendido?*”, o número de respostas afirmativas variou entre 12 e 15, havendo alguns alunos que responderam *mais ou menos* (5 alunos na primeira sequência, 3 na segunda e 2 na terceira). Estes dados são positivos, revelando que as atividades foram eficazes na consolidação do conteúdo lecionado.

Quanto à utilidade das atividades na resolução de dificuldades, embora a maioria dos alunos tenha respondido afirmativamente, também houve alunos que demonstraram incerteza (4 alunos nas primeiras duas sequências e 6 na terceira) e um aluno que respondeu *não* (primeira sequência). Baseando-me nestes dados, é possível considerar que as atividades do projeto, até certo ponto, conseguiram ajudar os alunos os alunos a resolver dúvidas e dificuldades que tinham.

A quarta pergunta, “*Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?*”, como mencionado anteriormente, só aparece no primeiro questionário de autorregulação, devido ao facto de ter sido a única sequência realizada antes de um momento de avaliação sumativa. Podemos ver que 14 alunos responderam *sim* (2 responderam *mais ou menos* e 1 respondeu *não*). Os resultados são globalmente ser positivos, apesar de se reportarem a um só momento de autorreflexão dos alunos.

À última pergunta, “*Gostarias de voltar a jogar o Kahoot!?*”, os alunos responderam quase todos que *sim* e apenas 3 responderam *mais ou menos* (1 em cada sequência), o que são resultados extremamente positivos, revelando que o *Kahoot!* foi bem recebido na turma, não só como uma atividade divertida, mas também como uma atividade útil para a consolidação do conteúdo aprendido nas aulas.

Na última aula de estágio, como foi mencionado anteriormente, realizei um diálogo com os alunos, orientado por um conjunto de questões previamente pensadas, e fui tomando algumas notas sobre as repostas. Esse diálogo serviu para os alunos se expressarem sobre o que acharam do projeto e também

para obter um feedback sobre as aulas do estágio em geral. Em seguida, apresento as perguntas que efetuei e algumas notas relativas a aspetos que considerei mais pertinentes.

“O que mais gostaram de fazer nas nossas aulas? Porquê?”

A turma respondeu que gostou de fazer tudo; no entanto, 13 alunos destacaram um pouco mais o *Kahoot!*. Esta preferência não me surpreendeu, reforçando dados obtidos nos questionários de autorregulação; os alunos referiram o fator da novidade e do divertimento.

“Como se sentiram ao jogar o Kahoot!?”

Face a esta pergunta, houve um aluno que tomou a iniciativa de responder primeiro, dizendo que se sentiu “feliz” ao jogar o *Kahoot!*, o que mereceu a concordância da turma, havendo também alguns alunos que acrescentaram que foi útil para os seus estudos.

“Na vossa opinião, para que serviu o jogo do Kahoot!”

Nesta pergunta, a turma apresentou duas respostas distintas: a primeira foi que o *Kahoot!* serviu para lembrar a matéria que tinham aprendido na aula anterior, ou seja, os alunos tiveram facilidade em compreender um dos objetivos centrais do projeto e olharam para o *Kahoot!* como ferramenta para rever e consolidar aprendizagens; a segunda resposta foi que o *Kahoot!* serviu para “aprender de forma divertida”, o que evidencia a importância das atividades lúdicas na aprendizagem e mostra como uma ferramenta de apoio ao ensino pode gerar novas aprendizagens. De facto, é isso que se pretende em momentos de revisão e consolidação – que os alunos aprendam, nomeadamente ao tomarem consciência do que sabem, do que ainda não sabem e do que precisam de estudar. Penso que o facto de os alunos terem trabalho de forma colaborativa e não individual na resolução dos jogos também pode ter contribuído para maiores aprendizagens.

“Acham que o jogo e as atividades de revisão antes e depois do jogo vos fizeram sentir mais preparados para os testes?”

Os alunos responderam a esta pergunta de forma unânime com um “sim”, o que também reforça resultados dos questionários de autorregulação. Com efeito, este tipo de atividades pode ajudar os alunos a sentir-se mais confiantes nos momentos de avaliação, o que nestas idades é particularmente relevante. Embora eu não tivesse sido responsável pela avaliação dos alunos, foi-me possível ir fazendo uma avaliação formativa das aprendizagens através das respostas dos alunos e do feedback às dificuldades que surgiram.

“Acham que as minhas aulas vos motivaram para aprender inglês? Porquê?”

Os alunos responderam de forma unânime que sim, afirmando que ensinei Inglês de forma divertida, que aprenderam coisas divertidas e de forma divertida, e que as atividades ajudaram a criar uma amizade maior entre os alunos e o professor, havendo um aluno que afirmou que sentiu que a turma e professor pareceram uma “família.

Em síntese, e tendo em conta os dados recolhidos, tanto através dos questionários de autorregulação como as observações das aulas, é possível concluir que o projeto foi aplicado com sucesso na turma. O *Kahoot!* tornou-se o centro das atenções por parte dos alunos, que desde cedo se entusiasmaram com o uso desta plataforma nas suas aulas. Foi possível ver nos alunos, através da avaliação formativa realizada nas aulas, que o *Kahoot!* ajudou os alunos onde tinham mais dificuldades, ajudando-os a ultrapassar os obstáculos que tinham, mas também ajudou os que tinham menos dificuldades a reforçar as suas aprendizagens, em ambos os casos de forma relaxada e divertida. As atividades lúdicas que complementaram os jogos no *Kahoot!* também tiveram um papel determinante para cumprir os objetivos do projeto, pois ajudaram os alunos a aplicar os conteúdos noutros contextos que implicaram o uso produtivo (oral e escrito) da língua, ajudando-os a identificar e resolver dificuldades a esse nível.

Considerações Finais

Tendo o estágio chegado ao seu término, chegou também a altura de fazer um balanço final do projeto e de toda a experiência de estágio, a qual me ajudou bastante na minha formação como futuro professor de Inglês no 1º CEB, sobretudo porque não tinha tido nenhuma experiência de lecionação anterior a esta. A par do estágio, também as unidades curriculares e as leituras efetuadas no âmbito das mesmas me ajudaram a estar preparado para a profissão, nomeadamente para o desenvolvimento do ensino e para entender melhor os alunos desta faixa etária muito jovem.

A fase de análise do contexto para o desenho do projeto foi muito importante. A recolha de informação, a observação de aulas e os diálogos com os professores da escola (principalmente a professoras de Inglês e titular da turma) tiveram um papel fundamental no desenho de um projeto que fosse adequado e trouxesse alguma inovação às práticas de ensino e aprendizagem.

Considero que o projeto foi aplicado com sucesso na turma de intervenção e que os seus objetivos foram globalmente cumpridos. Os alunos receberam este projeto de braços abertos, tendo sinto muito participativos nas atividades que fizeram parte das sequências didáticas realizadas. O projeto reforçou a dimensão lúdica da aprendizagem e enriqueceu a experiência dos alunos, nomeadamente ao ajudá-los a rever, consolidar e autoavaliar aprendizagens, aumentando a sua confiança e preparação para os momentos de avaliação. Estas conclusões são apoiadas nas suas prestações durante a realização dos *quizzes* do *Kahoot!* e nas suas perceções sobre as atividades das aulas nos questionários de autorregulação. O *Kahoot!* também se revelou como uma ferramenta para auxiliar o professor na avaliação formativa, através do seu sistema de pontuação e da possibilidade de fornecer feedback orientado para as maiores dificuldades dos alunos. Contudo, sinto que esta potencialidade poderia ter sido mais explorada por mim, por exemplo através de momentos de reflexão conjunta sobre alguns conteúdos dos *quizzes* e da planificação de atividades de remediação em função das dificuldades observadas. Em parte, esta limitação deveu-se a limitações de tempo, mas também à minha falta de experiência, e julgo que de futuro é uma dimensão a melhorar. Outro aspeto a melhorar e que também se prende com a avaliação formativa é a análise dos trabalhos produzidos pelos alunos e o fornecimento de feedback a partir dessa análise.

Apesar das limitações, sinto que este projeto foi importante por apresentar, não só aos alunos como também a outros professores da escola, uma nova ferramenta de ensino e apoio ao estudo que pode ser usada regularmente nas aulas.

Voltando à minha formação enquanto (futuro) professor, acredito que este estágio foi importante para desenvolver competências de ensino e de reflexão sobre o ensino, nomeadamente através da investigação-ação, e também para obter uma percepção das práticas de ensino de Inglês no 1º CEB. As observações das aulas da orientadora cooperante foram especialmente importantes numa fase inicial, pois ajudaram-me a ter uma percepção do funcionamento e estrutura de uma aula, de como podemos envolver as crianças e dialogar com elas. Numa segunda fase, foi fundamental a experiência de lecionação e reflexão sobre a prática. Sinto que foi aí que aprendi mais, porque é na prática que realmente se adquirem as competências necessárias para facilitar as aprendizagens e gerir a aula. No entanto, como referi atrás, a formação teórica durante as aulas do mestrado também me ajudou, expandindo as minhas conceções do ensino de Inglês a crianças e preparando-me para a prática.

Termino este relatório de estágio com um profundo agradecimento pela orientação de qualidade que recebi da minha orientadora cooperante e da minha supervisora, e também ter tido a oportunidade de experimentar e ajudar a inovar as aulas de Inglês com uma ferramenta que, no território nacional, parece ser ainda pouco explorada, especialmente no ensino do 1º CEB, e que pode potenciar as aprendizagens em sala de aula.

Referências Bibliográficas

- Allwright, D. (2015). Putting 'understanding' first in practitioner research. In K. Dikilitaş., R. Smith. & W. Trotman (Eds). *Teacher-researchers in action* (pp.19-36), IATEFL.
- Bento, C., Coelho, R., Joseph, N., & Mourão, S. J. (2005). Programa de Generalização do Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico. Lisboa: Ministério da Educação.
- Bravo, C., Cravo, A., & Duarte, E. (2014). *Metas curriculares do inglês – Ensino básico 1.º ciclo*. Lisboa: Ministério da Educação e Ciência.
- Burns, A. (2009). Action research in second language teacher education. *The Cambridge guide to second language teacher education*, 289-297.
- Conselho da Europa (2001). *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas: Aprendizagem, ensino, avaliação*. Porto: Edições Asa (versão portuguesa).
- Costa, G. (2016). *Kahoot! Um gameshow em sala de aula*. Disponível em; <http://www.giseldacosta.com/wordpress/Kahoot-um-gameshow-em-sala-de-aula/>
- Cunha, N. H. S., Brinquedoteca: um mergulho no brincar. 3. Ed. São Paulo: Vetor, 2001.
- Decreto-Lei n.º55/2018, retirado em setembro de 2019 de: <https://data.dre.pt/eli/dec-lei/55/2018/07/06/p/dre/pt/html>
- Dellos, R. (2015). *Kahoot! A digital game resource for learning*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- ET, O. D. C. (2008). Assessment for learning formative assessment. Acedido em 8 de julho de 2020, em <https://www.oecd.org/site/educeri21st/40600533.pdf>
- Formative and Summative Assessments: Poorvu Center for Teaching and Learning (n.d.), retirado em julho de 2020 de: <https://poorvucenter.yale.edu/Formative-Summative-Assessments>
- Formative Assessment Definition (2014, April 29). retirado em julho de 2020 de: <https://www.edglossary.org/formative-assessment/>
- Gomes, C. S., Brocardo, J. L., Pedrosa, J. V. et al. (2017). Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória. Lisboa: Ministério da Educação. Disponível em: https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Gregório, C., Perdigão, R., & Novas, C. (2014). Integração do ensino da língua inglesa no currículo do 1º ciclo do Ensino Básico [Relatório Técnico]. Lisboa: Conselho Nacional de Educação (CNE).

Kaur, P., & Naderajan, R. (2019). Kahoot! in the English language classroom. Acedido em 5 de julho de 2020, em https://www.researchgate.net/publication/338035766_KAHOOT_IN_THE_ENGLISH_LANGUAGE_CLASSROOM

Maluf, A. C. M. (s/d) *A Importância das Atividades Lúdicas na Educação Infantil*. Acedido em 15 de julho de 2020, em <http://www.profala.com/arteducesp178.htm>

Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). *Kahoot!* A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 12(1), 441-449.

Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória, Retirado em junho de 2019 de: https://dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Prá, R., Amico, M., & Moraes, J. (2019) . As aplicações do Kahoot! como tecnologia educativa, acedido em setembro de 2019 em: https://www.researchgate.net/publication/330145573_AS_APLICACOES_DO_KAHOOT_COMO_TECNOLOGIA_EDUCATIVA

Putri, N. (2019). *Kahoot application in English Language Teaching (ELT) context: An alternative learning strategy*. Acedido em 5 de julho de 2020, em https://www.researchgate.net/publication/341524973_Kahoot_Application_in_English_Language_Teaching_ELT_Context_An_Alternative_Learning_Strategy

Schumann, J. H. (1997). The Neurobiology of Affect in Language. A Supplement to. *Language Learning*, A Journal of Research in Language Studies, 48.

University of Sydney Papers in TESOL, 163. Disponível em: faculty.edfac.usyd.edu.au/projects/usp_in_tesol/pdf/volume12/Article06.pdf.

Anexos

Anexo 1: Questionário inicial

Tell me about yourself

1) Gostas de aprender inglês?

Sim Mais ou menos Não

2) O que tu achas do inglês?

Fácil Díficil
 Útil Inútil
 Divertido Aborrecido

3) Na tua casa, mais alguém fala inglês?

Sim Não

4) Como gostas de trabalhar na aula?

Sozinho Em parca Em grupo

5) O que mais gostas de fazer nas aulas de inglês?

6) Tens computador em casa?

Sim Não



7) Sabes utilizar um computador?

Sim Mais ou menos Não

8) Tens acesso à internet em casa?

Sim Não

9) Se sim, sabes usar a internet?

Sim Mais ou menos Não

10) Em que situações utilizas o computador?

11) Gostarias de usar o computador nas aulas de inglês?

Sim Talvez Não

12) Têhas que podemos usar o computador e a internet para aprender inglês?

Sim Talvez Não

Anexo 2: Sequência didática de introdução ao projeto

Didactic Sequence

School		Teacher	Diogo Vasconcelos	Class	3
Unit (if applicable)	Unit 3: Spring (School activities only) Unit 4: Summer	Lesson/s	Lesson 60: 28/05/2019	Date/s	Lesson 61: 30/05/2019

Theme/Title	“Introduction to Kahoot”				
Project objectives (if applicable)	<ul style="list-style-type: none"> Using <i>Kahoot</i> as a form of consolidation/revision for the test and also for formative evaluation 				
Contents	Grammatical	Lexical	Cultural	Other	
	What's the weather like: It's sunny, it's hot, it's breezy He/she is, they are... (playing, singing...) I like, I hate, I love What is he/she/they wearing: “He’s wearing a green shorts”	School activities: Dancing, playing hide and seek, reading, writing, singing, playing football, skipping, playing marbles, playing tag, playing hopscotch Summer: Beach, sun, sea sand, ice cream, boat Weather: Sunny, hot, breezy Summer clothes: Shorts, skirt, T-shirt, swimsuit, cap, sunglasses Colours: Red, orange, yellow, green, blue, purple, pink, black, brown, white, grey Summer activities: Going camping, building a sandcastle, swimming, eating ice cream, collecting seashells. Pets: Dog, cat, bird, turtle, mouse, rabbit, fish	Some images might contain known characters/cartoons Usage of images with real people	<i>Kahoot</i> (what it is and how it can be used for learning)	
Competences (knowledge, abilities, attitudes, values)	Communicative Competences (CC)		Learning Competences (LC)		
	CC1: Developing grammatical awareness CC2: Generating sentences from a model. CC3: Recording information CC4: Reading information		LC1: Activating previous knowledge. LC2: Memorising LC3: Developing cooperative learning LC4: Reflecting on language learning		
Evaluation (if applicable)	Oral reflection on learning				
Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 60				
	1. Give them a <i>quiz</i> . Before giving them the <i>quiz</i> , I will tell them that they will do a consolidation of what they learned during my previous classes. Then, I will give them a small <i>quiz</i> so that they can have an idea what to expect when they go to the computers and play <i>Kahoot</i> . The <i>quiz</i> is only asking questions regarding to what they are	1 3 4	1 2	<i>Quiz</i>	5'

	learning (Unit 4: Summer) and what might come in the test they are going to have.				
	2. Correcting/giving the students the right answer to the questions of the <i>quiz</i>		2		5'
	3. Take the students to the computer/technology room and seat them in the corresponding pairs				5'
	4. Explain how <i>Kahoot</i> works This an important step, because they will use <i>Kahoot</i> in the course of two terms (3 rd term of 3 rd grade and 1 st term of 4 th grade)			Computer Projector <i>Kahoot quiz</i>	4'
	5. Give them the <i>Kahoot quiz</i> with questions regarding the test's subject. First they will be divided in pairs (and one group of 3, since the class has an odd number of student). Those pairs will be formed by me with the help of the co-operating teacher, in order to obtain the "best" pairs possible. Then they will take the <i>quiz</i> . Since the game does not specify which pair of students got the answer wrong (only says what option the students chose), I will have to ask them who got it wrong and try to give them some feedback, if needed, I will show them the image again.	1 2 3 4	1 2 3 4	Computer Projector <i>Kahoot quiz</i>	20'
	6. After doing the <i>Kahoot quiz</i> , ask if they liked doing the <i>quiz</i> , if they think that the <i>quiz</i> helped them being more prepared for the upcoming test, and ask them, if in the future, they would like to do these <i>quizzes</i> as a way of revision/consolidation and preparation for the future tests. Give feedback about their performance in overall.		4		

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 61				
	1. In case it was not possible to do step 6 (asking if they liked to use <i>Kahoot</i> and if they would like to use more often as a form of revision before the tests) from last class, do it in this class		4		
	2. Project some of the images used in the <i>Kahoot quiz</i> (as a way of making a connection to it) and ask questions (ex: using a image where people are playing football and ask the colour of the clothes they are wearing)	1 3	1 2		10'
	3. Give the students a <i>worksheet</i> with three images and tell them to answer the questions. Ask some students those questions and then ask them to perform the dialogues in pairs (all at the same time so that they can all have a chance to speak)	1 2 3	1 2 4		30'
	4. Asking the students (orally) what they thought about the classes, what they liked to learn the most and what activities they liked the most, and what changes they would like to see being made in my classes for the next year (and also ask the same for <i>Kahoot</i>)		4		10'

Anexo 3: Tabela com as perguntas e respostas do *Kahoot!* (sequência introdutória)

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
1 – What are they doing?	They are building a sandcastle	They are swimming	They are flying a kite	They are playing football
2- Which pet is this?	It's a cat	It's a dog	It's a bird	It's a mouse
3- What is this?	It's a dress	It's a pencil	It's a skirt	It's an ice cream
4- What are they doing?	They are going camping	They are dancing	They are playing football	They are picking flowers
5- What are these?	Shirts	Tracksuits	Sandals	Dresses
6- What are they doing?	They are reading	They are playing hopscotch	They are doing the gardening	They are swimming
7- What is she doing?	She is dancing	She is picking up flowers	She's building a sandcastle	She's doing the gardening
8- What are they doing?	They are reading	They are flying a kite	They are playing hopscotch	They are skipping
9- What are they doing?	They are doing the gardening	They are playing football	They are picking flowers	They are having a picnic
10- What are they doing?	They are playing football	They are having a picnic	They are writing	They are swimming
11- Which colour is the swimsuit?	It's blue	It's green	It's yellow	It's red
12- Which pet is this?	It's a rabbit	It's a mouse	It's a turtle	It's a dog
13- What is she doing?	She is playing tag	She is reading	She is skipping	She is dancing
14- What is she wearing	A shirt and a skirt	A swimsuit	A tracksuit	A dress
15- What is the colour of this shirt?	It's blue	It's red	It's purple	It's green
16-What are they doing?	Playing tag	Playing hopscotch	Playing hide and seek	Eating ice cream
17- What is she doing?	She is writing	She is reading	She is singing	She is skipping
18 – Which pet is this?	Cat	Dog	Mouse	Rabbit
19- What is he doing?	He's swimming	He's riding a bike	He is singing	He is dancing
20- What is the girl doing?	She is doing the gardening	She is riding a bike	She is singing	She is picking
21 – What colour is this flower?	It's white	It's red	It's purple	It's yellow
22- What is this?	It's a boat	It's the sea	It's sand	It's an ice cream
23- What are they doing?	They are building a sandcastle	They are going camping	They are eating ice cream	They are writing
24- Which pet is this?	It's a fish	It's a bird	It's turtle	It's a mouse
25- What is the boy doing?	He's flying a kite	He's collecting seashells	He's singing	He's eating ice cream
26- What are they doing?	They are singing	They are playing football	They are playing tag	They are writing
27- What are they doing?	They are building a sandcastle	They are eating ice cream	They are collecting seashells	They are going camping
28 – Which pet is this?	It's a fish	It's a turtle	It's a bird	It's a dog
29- What is she wearing?	A blouse and a cap	A t-shirt and a skirt	A swimsuit	A dress
30- What are these?	A cap	Sunglasses	A dress	Sandals

Anexo 4: *Worksheet* (sequência de introdução ao projeto)

Worksheet

Who is this?

What is he doing?

Who is your favourite singer or band?



What animal is this?

What is your favourite animal?

Do you have any pets?



Where are these kids?

What are they doing?

What is your favourite summer activity?



Anexo 5: Primeira sequência didática do projeto

DIDACTIC SEQUENCE				
School		Teacher	Diogo Vasconcelos	Class
Unit (if applicable)	Unit 2: At school! Unit 3: Food is great!			Lesson 20: 21/11/2019 Lesson 21: 27/11/2019

Theme/Title	<i>Kahoot</i> and the picture dictionary			
Project objectives (if applicable)	<ul style="list-style-type: none"> Using <i>Kahoot</i> as a form of consolidation/revision for the test and also for formative evaluation 			
Contents	Grammatical	Lexical	Cultural	Other
	(revision) The articles “a”/ “an” / “the” Verbs in Present Continuous “Don’t litter! Save the planet!” “Do you like?.. Yes I do/No I don’t” “I like... but I don’t like“	(revision) School places – Classroom, gym, canteen, library, computer room, playground School activities - writing, listening to music, drawing, dancing, playing cards, singing, reading Playground Activities – running, playing football, playing basketball, playing hide and seek, playing hopscotch, playing on the slide, playing on a swing, playing tag Ordinal numbers- 1 st up to 31 st The three R’s – Reduce, reuse, recycle, litter, bin, Fruits and vegetables – Apples, oranges, bananas, pears, grapes, pineapples, tomatoes, carrots, lettuce, potatoes, peas, beans Healthy food - Spaghetti, water, meat, milk, bread, rice, cheese, eggs, fish Snacks – Crisps, Biscuits, Tea, Sandwich, juice, pizza, hamburger, cake	Some images contain known characters/cartoons	

Competences (knowledge, abilities, attitudes, values)	Communicative Competences (CC)	Learning Competences (LC)	
	CC1: Understanding information by relating text to pictures CC2: Using previously learnt vocabulary to label pictures CC3: Describing pictures orally	LC1: Recalling, activating and consolidating previous knowledge. LC2: Developing cooperative learning LC3: Reflecting on language learning LC4: Analysing and categorising words. LC5: Memorising	
Evaluation (if applicable)	Self-regulation questionnaire		

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 20				
	<p>1. <i>Quiz</i></p> <p>Before giving the <i>quiz</i> to the students, I will tell them that the classes will be revision work to prepare for the test. I will ask them if they remember what a <i>quiz</i> is, and say that they will have two <i>quizzes</i>, one as a <i>worksheet</i>, and the other on a computer (<i>Kahoot</i>) After this, the students will do the <i>worksheet/ quiz</i> regarding the content that was thought on the units. This <i>quiz</i> will have multiple choice and true or false questions.</p>		1 5	<i>Quiz</i>	15'
	<p>2. After the <i>quiz</i> is done, the correction will be done orally: I will ask the questions and ask students to read their answer, and debate with the rest of the class if they think it's wrong or right. Doubts are clarified at this stage with the help of the students.</p>		4		5'
	<p>3. <i>Kahoot quiz</i></p> <p>Before the <i>quiz</i> takes place, I will ask the students if they remember what <i>Kahoot</i> is and if they still remember how to "play it" The students will be divided into pairs (and maybe some groups of 3), and then will do the <i>Kahoot quiz</i>, and while doing it, they will take note of the questions they got wrong or correct on a separate sheet that will be given to them by me.</p>	1 2	1 2 3 5	<i>Kahoot Quiz</i> , Computers, Projector	20' to 30'
	<p>4. After the <i>Kahoot</i> is finished, there will be a dialogue with the students regarding feedback on the game. We will talk about which questions were harder for them which questions they got wrong and explain them correctly and what they liked or disliked about doing the <i>quiz</i> and ask if they feel prepared for the upcoming test.</p>		4		5'
	<p>5. If there is still time left, I will show the students some other images with the content</p>		1	Images, Projector	5'

	that they learned in the previous classes and ask questions about those specific images.				
--	--	--	--	--	--

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 21				
	1. Picture dictionary The students will be divided into four groups and will create a picture dictionary regarding the content that they learned in the last classes. That picture dictionary will be based Unit 2, School activities and Playground activities	1 2 3	1 2 4 5	Posters	25'
	2. After the picture dictionaries are complete, the groups will come to the board and glue them together in order to make the poster			Posters	20'
	3. The students will answer a self-regulation questionnaire after finishing the picture dictionary activity	1	1 3	Questionnaire	10'

Anexo 6: Tabela com as perguntas e respostas do quiz do Kahoot (primeira sequência didática)

Question	Answer #1	Answer #2	Answer #3	Answer #4
1 – Where are they?	In the gym	In the canteen		
2- What are the kids doing?	Writing	Reading	Drawing	Playing cards
3 - This is a library	False	True		
4- What is the boy doing?	Listening to music	Singing	Reading	Flying Kite
5- They are playing on the slide	False	True		
6- You put this in the yellow bin	False	True		
7- What is this?	A slice of pizza	A sandwich	A slice of cake	A hamburger
8- The boy is playing football	False	True		
9 – The monkey is eating a tomato	False	True		
10 – What is the mouse eating?	Fish	Meat	Cheese	Apple
11 – What is the kid doing?	Playing hopscotch	Playing tag	Playing basketball	Running
12 -What is the name of this room?	Gym	Canteen	Computer room	Playground
13 – What is the girl eating?	An apple	A banana	An orange	A pineapple
14- What is the boy doing?	Dancing	Writing	Reading	Drawing
15 – This ordinal number is the sixth	False	True		
16- What is the boy doing?	Playing hopscotch	Reading	Drawing	Writing
17 – This is fish	False	True		
18- In which bin do you put this litter?	Red bin	Blue bin	Yellow bin	Green bin
19 – This is a classroom	False	True		
20 – What is this?	Carrot	Lettuce	Rice	Bread
21 – They are reading	False	True		
22 – What is the penguin doing?	Drawing	Playing football	Listening to music	Running
23- What is this place called?	Classroom	Playground	Canteen	Library
24 – What are the kids doing?	Playing cards	Playing on a swing	Playing hopscotch	Playing on the slide
25 – This ordinal number is the twenty-first	False	True		
26 – This is milk	False	True		
27 – What is this?	An orange	A hamburger	Fish	A tomato
28 – What is this girl doing?	Playing football	Playing tag	Playing hopscotch	Running
29 – What is this ordinal number?	First	Twenty-first	Nineteenth	Thirtieth
30 – The three R's stand for Reduce, reuse and recycle	False	True		

Anexo 7: Poster do *picture dictionary*



Anexo 8: *Worksheet* do picture dictionary

Worksheet



What is your favourite school place?

What do you like to eat the most at the canteen? (You can choose more than one)

Apple	Tomatoes	Potatoes	Spaghetti	Bread	Rice	Grapes
Orange	Peas	Carrots	Eggs	Meat	Pears	
Bananas	Lettuce	Beans	Rice	Fish	Pineapple	

What school activities do you like the most?

What do you like to drink the most? (You can choose more than one)

Water	Juice
Tea	Milk

What do you like to do the most when you are at the school's playground?

What are your favourite snacks? (You can choose more than one)

Pizza	Crisps	Biscuits
Hamburger	Sandwich	Cake

Tell me about your learning experience

1. Responde às seguintes perguntas. Indica (X) a tua resposta.

	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?			
As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?			
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?			
Achas que ficaste mais preparado(a) para o teste?			
Gostarias de voltar a jogar o Kahoot antes dos testes?			

2. O que achaste do jogo do Kahoot? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Difícil Útil Inútil Divertido Aborrecido

3. O que achaste do “~~picture dictionary~~”? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Difícil Útil Inútil Divertido Aborrecido

4. Se pudesses mudar alguma coisa nestas duas aulas, o que mudarias e porquê?

Anexo 10: Segunda sequência didática do projeto.

*-DIDACTIC SEQUENCE				
School		Teacher	Diogo Vasconcelos	Class
Unit (if applicable)	Unit 3: Food is great!			Lesson 25: 11/12/2019 Lesson 26: 12/12/2019
Theme/Title	What time is it?			
Project objectives (if applicable)	<ul style="list-style-type: none"> Using <i>Kahoot</i> as a form of consolidation/revision for the test and also for formative evaluation 			
Contents	Grammatical	Lexical	Cultural	Other
	“Do you like?.. Yes I do/No I don’t” “I like... but I don’t like” “My favourite snack is...” “I have breakfast/lunch/afternoon snack/ dinner/ supper at.... O’clock” Hours: “ ten o’ clock... half past seven... a quarter to eleven”	Fruit and vegetables – Apples, oranges, bananas, pears, grapes, pineapples, tomatoes, carrots, lettuce, potatoes, peas, beans Healthy food - Spaghetti, water, meat, milk, bread, rice, cheese, eggs, fish Snacks – Crisps, Biscuits, Tea, Sandwich, juice, pizza, hamburger, cake Meals- Breakfast, lunch, afternoon snack, dinner, supper		
Competences (knowledge, abilities, attitudes, values)	Communicative Competences (CC)		Learning Competences (LC)	
			LC1: Recalling, activating and consolidating previous knowledge. LC2: Developing cooperative learning LC3: Reflecting on language learning	
Evaluation (if applicable)	Questionnaire as a reflection on learning and the activities done			

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 25				
	<p>PowerPoint game Guess the correct hour</p> <p>The students will be taken to the computer room and will be divided into pairs. Each pair will be a team, and they will have to answer correctly the questions of a PowerPoint that I will project.</p> <p>Each team will be given three papers, each paper will have the letters A, B and C, and will use them to show what they consider to be the right answer. There will be a cardboard clock that I will use so that the students can see the hours better, since the images on the PowerPoint might be small</p>		1 2	Computer Projector PowerPoint	20'
	<p><i>Kahoot quiz.</i></p> <p>Same as the last <i>Kahoot</i>. The pairs will remain the same as the last activity of the class. Each pair will have a paper to note down which answers they got wrong and right, so that they can get some feedback and also do formative evaluation, and I can have an idea where they had more difficulties</p>		1 2 3	Computer Projector <i>Kahoot quiz</i>	30'
	<p>After the <i>Kahoot quizz</i>, I will have a conversation with the students regarding the <i>Kahoot</i>, to have some feedback from them</p>				10'

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 26				
	<p>Meals:</p> <p>The class will be divided in 4 groups/teams. Each group/team will be assigned a different character, and for their character, each group will have to create their character's meals and at what time they eat their meals. They will have a sheet where they have to complete model sentences like: "My name is... I have breakfast at ... o'clock and I usually eat...". They will use the manual to see the name of the meals and the different type of foods. At the end, when the groups finish this part of the task, they will go in front of the class and present their character.</p>		1 2	Cardboard clock Handout	50'
	<p>The students will answer a self-regulation questionnaire.</p>		3	Questionnaire	10'

Anexo 11: Tabela com as perguntas e respostas do quiz do *Kahoot* (segunda sequência didática)

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
1- What is this?	Tomato	Banana	Lettuce	Bread
2- What is she eating?	Meat	Bread	Fish	Pizza
3- This is an orange	False	True		
4- What is this?	Hamburger	Carrot	Biscuit	Bread
5- It is five o' clock	False	True		
6- In which meal you eat this?	Dinner	Lunch	Afternoon snack	Breakfast
7- What is this?	Water	Juice	Tea	Milk
8- This is tea	False	True		
9- In which meal do you eat this?	Breakfast	Lunch	Afternoon snack	Supper
10- This is a banana	False	True		
11- It's a quarter past six	False	True		
12- What is this?	Cake	Lettuce	Carrot	Orange
13- It's a quarter to ten	False	True		
14- He is holding a pineapple	False	True		
15- What is this?	Beans	Carrots	Grapes	Potatoes
16- You usually eat crisps at breakfast	False	True		
17- Which meal do you have at this hour?	Breakfast	Lunch	Dinner	Supper
18 - It's twenty-five past six	False	True		
19- What is this?	Bread	Rice	Spaghetti	Eggs
20- She is drinking juice	False	True		
21- Which meal do you eat at 8 o'clock?	Breakfast	Lunch	Afternoon Snack	Dinner
22- It's four o' clock	False	True		
23- What is this drink called?	Juice	Water	Tea	Milk
24- What is the boy eating?	Sandwich	Hamburger	Rice	Pear
25- He is eating a pear	False	True		
26- In which meals do you usually eat meat?	Breakfast and lunch	Breakfast and dinner	Dinner and Supper	Lunch and dinner
27- These are crisps	False	True		
28 - What is this fruit?	Grape	Apple	Pear	Banana
29- What are these?	Peas	Beans		
30- This is water	False	True		

Worksheet

My name is _____.

I have breakfast at _____ o'clock. I usually eat _____,
_____ and drink _____ for breakfast.

I have lunch at _____ o'clock. I usually eat _____,
_____ and drink _____ for lunch.

I have an afternoon snack at _____ o'clock. I usually eat
_____, _____ and drink _____
for an afternoon snack.

I have dinner at _____ o'clock. I usually eat _____,
_____ and drink _____ for dinner.

Tell me about your learning experience

1. Responde às seguintes perguntas. Indica (X) a tua resposta.

	SIM	MAIS OU MENOS	NAO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?			
As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?			
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?			
Gostarias de voltar a jogar o Kahoot?			

2. O que achaste do jogo das horas? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Dificil Útil Inútil Divertido Aborrecido

3. O que achaste do jogo do Kahoot? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Dificil Útil Inútil Divertido Aborrecido

4. O que achaste da atividade refeições? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Dificil Útil Inútil Divertida Aborrecida

5. Se pudesses mudar alguma coisa nestas duas aulas, o que mudarias e porquê?

Obrigado 😊

Anexo 14: Planificação da terceira sequência didática do projeto

School		Teacher	Diogo Vasconcelos	Class	
Unit (if applicable)	Unit 4: This is my body			Lesson 31: 22/01/2020 Lesson 32: 23/01/2020	

Theme/Title	Know your body!			
Project objectives (if applicable)	<ul style="list-style-type: none"> Using <i>Kahoot</i> as a form of consolidation/revision for the test and also for formative evaluation 			
Contents	Grammatical	Lexical	Cultural	Other
	Have got – Affirmative, Negative, Interrogative	Body vocabulary- Head, face, eyes, nose, hair, mouth, tongue, ears, tooth, teeth, shoulders, arms, hands, fingers, legs, knees, foot, feet, toes. Body description – Big, small, long, short.		
Competences (knowledge, abilities, attitudes, values)	Communicative Competences (CC)		Learning Competences (LC)	
	CC1: Expressing knowledge, preferences, feelings, opinions CC2: Generating sentences from a model. CC3: Creating small sentences		LC1: Recalling, activating and consolidating previous knowledge. LC2: Memorising LC3: Developing cooperative learning LC4: Reflecting on language learning	
Evaluation (if applicable)	Questionnaire for reflection on learning and the activities done			

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 31				
	1. Memory game. This activity will be a memory game played with the usage of the <i>flashcards</i> that contain pictures of the body parts that the students learned. I will initially put the <i>flashcards</i> with the images of the body parts on the board, and as I ask the students to say the name of the body parts, I will then put the corresponding name of the body part. Eventually I will tell the students to close their eyes and tell them to see if they know which body part is missing. I will chose the student (or students) that raise their hand first.		1 2	<i>Flashcards</i>	15'

	<p>2. <i>Kahoot quiz</i></p> <p>Same as the previous <i>Kahoot</i> activities</p> <p>The pairs will remain the same. Each pair will have a paper to note down which answers they got wrong, so that they can get some feedback and also do formative evaluation, see how well they performed, and know where their biggest difficulties are so they can focus on overcoming them.</p>		1 2 3 4	<i>Kahoot Quiz</i> , Computers, Projector	25' to 30'
	<p>3. After the <i>Kahoot</i> is finished, there will be a dialogue with the students about the game. We will talk about which questions were harder for them, and what they liked or disliked about doing the <i>quiz</i>.</p>		4		5'
	<p>4. If there is still some time left, I will play a "Simon says" game with the students, which will consist me giving orders about touching the body parts that they learned (e.g.: "touch your knees, touch your feet")</p>		1		

Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)	Steps	CC	LC	Materials	Time
	Lesson number 32				
	<p>Our Monster</p> <p>1. I will divide the class into groups of 4 and 5 students. I will show them a drawing of a monster, which I will temporarily glue to the board, and they will have to draw a different monster. Every student will write a small text describing their group's monster physical aspect, so that they can all have a chance to read/speak when they come to the board and present their monster. After the drawing is finished, the students will glue onto a Poster Board</p>	2	1 3	Drawing A4 paper Poster Board	30'
	<p>2. The students will come to the front to present the monster that they drew and read its description. (e.g.: our monster has got four legs, two teeth, etc.) and some personality traits, like favourite foods</p>	2 3 4	1 3		20'
	<p>3. The students will do the self-regulation questionnaire</p>		4		10'

Anexo 15: Tabela com as perguntas e as respostas do *Kahoot* (terceira sequência didática)

Question	Answer#1	Answer#2	Answer#3	Answer#4
1- Which part of her body is blue?	Head	Hands	Body	Hair
2- Which part of Mickey mouse's is missing?	Ears	Tongue	Heads	Feet
3- What part of Bugs Bunny's body is missing?	Teeth	Eyes	Feet	Ears
4- What are the colour of his eyes?	Green	Red	Blue	Purple
5- How many fingers has he got?	Three	Four	Six	Five
6- Translate: "Ele tem dois dentes"	He has got one tooth	He has got two teeth	He has got two tooth	He has got one teeth
7- Have they got a ball?	Yes, they have got a ball	No, they haven't got a ball		
8- What has he got on his hand?	He has got a pencil	He has got a pen	He has got a book	He has got a candle
9- He has got a total of 5 toes	False	True		
10- What is the colour of his tongue?	Blue	Red	Green	White
11- She has got short green hair	False	True		
12- What is the correct way to say it?	He have got a book	He has got a book		
13- Chose the right one	He has got a short nose	He has got a small nose	He has got a big nose	
14- Translate: "Ele tem quatro pés"	He has got four foot	He has got four feet	He has got three legs	He has got five foot
15- Chose the right one	It has got big ears	It have got big ears	It have got small ears	It has got long ears
16- Which of these options describes her?	She has got a big blonde hair and green eyes	She has got blue eyes and a long red hair	She has got a long blonde hair and brown eyes	She has got blue eyes and a long blonde hair
17- He has got long ears	False	True		
18 - Which is the correct sentence?	She have got a pen	She has got a pen		
19- Which one is the correct sentence?	He has got long black hair	He has got short blonde hair	He have got black long hair	He have got short black hair
20- How many toes has Stitch got?	Six	Eight	Seven	Ten
21- He has got a small mouth	False	True		
22- She has got...	One tooth	One teeth	Two teeth	Two tooth
23- What is the correct option?	They has got a dog	They have got a dog		

24- Select the correct sentence:	He have got short brown hair and four figners	He have got brown short hair and five fingers	He has got short brown hair and five fingers	He has got short brown hair and four figners
25- He has got brown eyes	False	True		
26- What is the correct question?	Have he got short hair?	Has we got short hair?	Have I got short hair?	Has he got short hair?

Tell me about your learning experience

1. Responde às seguintes perguntas. Indica (X) a tua resposta.



	SIM	MAIS OU MENOS	NÃO
Gostaste das nossas duas últimas aulas?			
As atividades ajudaram-te a lembrar o que tinhas aprendido?			
As atividades ajudaram-te a resolver dúvidas e dificuldades?			
Gostarias de voltar a jogar o Kahoot?			

2. O que achaste dos jogo do Kahoot, do “Memory game” e do “Simon Says”? Sublinha uma ou mais palavras.

Fáceis Díficeis Úteis Inúteis Divertidos
Aborrecidos

3. O que achaste da atividade de desenhar um monstro? Sublinha uma ou mais palavras.

Fácil Díficil Útil Inútil Divertida Aborrecida

4. Se pudesses mudar alguma coisa nestas duas aulas, o que mudarias e porquê?
