



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Suzi Neiva Saleiro da Cruz

**Promover a oralidade com recurso
às tecnologias**



Universidade do Minho
Instituto de Educação

Suzi Neiva Saleiro da Cruz

Promover a oralidade com recurso às tecnologias

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

Trabalho efetuado sob a orientação da
Doutora Maria Alfredo Moreira

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 uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Para a realização deste trabalho contei com o apoio e incentivo de diversas pessoas que me ajudaram e sem as quais não teria sido fácil consegui-lo. Neste sentido, gostaria de expressar um sincero agradecimento ao meu marido que me encorajou sempre nos momentos bons e maus, que passou a ser mãe e pai durante muitos fins de semana para eu poder trabalhar e com muita paciência me deu sempre confiança e força para seguir em frente.

Ao corpo docente do mestrado, especialmente à Dra. Flávia e à minha professora supervisora do estágio, Dra. Maria Alfredo pelos ensinamentos, partilha e pelos conselhos e leitura crítica dos trabalhos.

Agradeço às minhas colegas de mestrado pela partilha de ideias nos trabalhos que me inspiraram e pelo companheirismo das mais chegadas.

À minha orientadora cooperante, Catarina Paço, que me deu força para continuar e acompanhou no desenvolvimento do projeto e por fim o carinho e afeto dos alunos da turma 4B.

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 á sua elaboração.

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

Promover a Oralidade com Recurso às Tecnologias

RESUMO

O presente relatório foca-se no Projeto de Intervenção Pedagógica supervisionada no âmbito do mestrado em Ensino do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico da Universidade do Minho. O estágio pedagógico foi desenvolvido numa turma do 4º ano de escolaridade de um agrupamento de Viana do Castelo.

A finalidade deste projeto é o desenvolvimento de estratégias mais lúdicas no ensino de Inglês e a aplicabilidade prática de tecnologias integrada com as estratégias educativas. Recorreu a uma metodologia de investigação e ação que teve como objetivos principais: compreender as perceções e atitudes das crianças relativamente à aprendizagem da língua inglesa, avaliando esta aprendizagem com o potencial do uso da tecnologia na promoção da oralidade; estimular o interesse em aprender dentro e fora da sala de aula para promover competências de motivação, autonomia e autoestima; desenvolver a competência de aprender a aprender com o foco de autorregulação, com a finalidade de avaliar o impacto das estratégias implementadas.

Para o desenvolvimento deste projeto foi essencial uma recolha de informações sobre os alunos e o seu perfil de aprendizagem, realizada através de um questionário inicial e um questionário de autorregulação para os alunos completarem após cada sequência didática. Os trabalhos realizados e as opiniões recolhidas após as aulas lecionadas demonstram que envolver os alunos na sua aprendizagem e levá-los a conhecer as potencialidades didáticas desenvolve um interesse maior na aprendizagem da língua inglesa.

A utilização das tecnologias como recurso didático criou uma motivação adicional nas tarefas propostas, o que levou a um interesse consideravelmente maior por parte dos alunos. Fichas de trabalhos, jogos, vídeos de música e projetos dos alunos foram colocadas numa plataforma digital que foi utilizada pelos alunos em casa, realçando a sua autonomia no processo de aprendizagem.

As tecnologias podem ser vistas como recurso didático que auxilia o professor e torna o processo de ensino mais autónomo, mais significativo e pode ser utilizado como um recurso alternativo ao manual.

Palavras chave: 1º Ciclo do Ensino Básico; aprendizagem de Inglês; competências de oralidade; tecnologias

Promoting oral skills using technology

ABSTRACT

The following teaching report focuses on a supervised pedagogical intervention project, which progressed within the Master's Degree in Teaching English in Primary schools, at the Universidade do Minho. The teacher's training took place in a school in the district of Viana do Castelo with a 4th year class.

The goal of this project is the creation of ludic strategies in English teaching and the practical applicability of different technologies alongside with educational strategies.

This register s based upon an action research methodology, which aims to: understand attitudes and perceptions that children have towards English Language Learning; assess the potential that the use of technology has in promoting students' involvement in oral interaction. Moreover encourage interest in learning inside and outside of the classroom thus promoting competences of autonomy, motivation and self-esteem; inspire the skill development of learning to learn, by evaluating their own learning process and the impact the strategies implemented had in this process.

Technology used as a didactic tool created in the students an additional motivation towards the tasks presented in class and a broader interest in their assignments. Handouts, games, music videos, were placed on a virtual platform that students had access to, the fact that students used this platform at home, emphasises the students' autonomy in their learning process.

It is essential that teachers try to find resources that aid them into transforming the learning process more significant and autonomous for learners, in this respect technology can be used as an alternative to the traditional textbook.

Keywords: English learning; oral skills; primary education; technology

Índice

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO..... | 1 |
| I. FUNDAMENTAÇÃO CONCEPTUAL DO PROJETO | 3 |
| 1.1 Olhar para o passado e preparar o futuro. | 3 |
| 1.2 Uma Escola para o Futuro | 5 |
| 1.2.1 <i>O projeto educativo do agrupamento</i> | 5 |
| 1.2.2 <i>Desafios Tecnológicos</i> | 6 |
| 1.3 A importância de desenvolver a autonomia dos alunos | 8 |
| 1.4 Oralidade: Vamos falar? | 9 |
| II. CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO E PLANO DE INTERVENÇÃO..... | 12 |
| 2.1. Contexto | 12 |
| 2.1.1. <i>O agrupamento e a escola</i> | 12 |
| 2.1.2 <i>A Turma</i> | 13 |
| 2.2. Abordagens pedagógicas no ensino do Inglês | 15 |
| 2.2.1 <i>Orientações nacionais e locais</i> | 15 |
| 2.3. Plano de intervenção | 15 |
| 2.3.1 <i>Objetivos e questões de investigação</i> | 16 |
| 2.4 Metodologia de ensino | 17 |
| 2.5. Metodologia de investigação | 19 |
| III. DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE INTERVENÇÃO | 21 |
| 3.1 Sequência didática preparatória “Put on your shoes” | 21 |
| 3.1.1 <i>Sequência didática “Put on your shoes”</i> | 21 |
| 3.1.2 <i>Análise dos resultados do questionário “How do I learn English”</i> | 26 |
| 3.2. Sequências didáticas do projeto | 30 |
| 3.2.1. - <i>1ª Sequência didática “Protect your planet”</i> | 30 |
| 3.3.2 - <i>2ª Sequência didática “Let’s visit the zoo”</i> | 37 |
| 3.3.3 - <i>3ª sequência didática, “Let’s boogie”</i> | 43 |
| 3.4. Questionário final e mensagem à professora | 51 |
| IV. REFLEXÃO FINAL | 55 |

| | |
|--|----|
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 56 |
| ANEXOS..... | 58 |
| ANEXO I – Tabela de observação “Well-being and Involvement” | 58 |
| ANEXO II - Questionário Inicial “How do I learn english?” | 59 |
| ANEXO III - Questionário “What’s your opinion?” | 60 |
| ANEXO IV – Sequência didática: “Protect your planet” | 61 |
| ANEXO V – Ficha de trabalho “Let’s change the planet in 5 mins” | 66 |
| ANEXO VI - Ficha de trabalho “It’s up to me and you!” | 67 |
| ANEXO VII - Ficha de trabalho sobre as horas..... | 68 |
| ANEXO VIII- Questionário “How do I learn?” | 69 |
| ANEXO IX - Sequência didática: “Let’s visit the zoo” | 70 |
| ANEXO X - Ficha de trabalho “Let’s go to the zoo” | 77 |
| ANEXO XI – Imagens para recortar para fazer um livro “Funny Animals” | 77 |
| ANEXO XII - Questionário “Learning in English” | 78 |
| ANEXO XIII – Sequência didática “Let’s Boogie” | 79 |
| ANEXO XIV - Powerpoint “Fairy tales” (Exemplo) | 85 |
| ANEXO XV – Jogo “Memory cards” | 85 |
| ANEXO XVI – Ficha de trabalho “Guess what Happens” | 86 |
| ANEXO XVII – Guia de acesso à plataforma “Google drive” | 87 |
| ANEXO XVIII - Questionário “Let’s reflect” | 88 |
| ANEXO XIX – Questionário final e mensagem à professora | 89 |

LISTA DE ABREVIATURAS

LM – Língua Materna

LE – Língua Estrangeira

L2 – Segunda Língua

CLIL - Content and Language Integrated Learning

ME - Ministério da Educação

TBLT –Task Based Language Teaching

CALL – Computer Assisted Language Learning

TPR – Total Physical Response

1º CEB – 1º Ciclo do Ensino Básico

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| Gráfico 1 - Participei nas atividades com interesse | 21 |
| Gráfico 2 - Gostavas de usar o quadro interativo? | 22 |
| Gráfico 3 - Gostei do jogo da roupa | 23 |
| Gráfico 4 - O quadro interativo é útil nas aulas de Inglês | 24 |
| Gráfico 5 - Aprendi vocabulário novo | 25 |
| Gráfico 6 - Gostei da música | 25 |
| Gráfico 7 - Gostas de aprender inglês? | 26 |
| Gráfico 8 - O que gostas de fazer nas aulas de Inglês? | 27 |
| Gráfico 9 - Gostas quando o professor usa o quadro interativo nas aulas de Inglês? | 27 |
| Gráfico 10 - Usas o computador ou tablet em casa? | 28 |
| Gráfico 11 - Usas o Google para fazer pesquisas pessoais ou para a escola? | 28 |
| Gráfico 12 - Usas o Youtube para ver músicas em Inglês? | 29 |
| Gráfico 13 - Jogas jogos em Inglês no computador, tablet ou telefone? | 29 |
| Gráfico 14 - Achei interessante o vídeo sobre os alunos de uma escola na Austrália | 31 |
| Gráfico 15 - Percebi a importância de protegermos o planeta terra | 31 |
| Gráfico 16 - Gostei de fazer o vídeo com os meus colegas | 32 |
| Gráfico 17 - Consegui trabalhar em equipa | 32 |
| Gráfico 18 - Análise linguística | 33 |
| Gráfico 19 - Percebi o tema da canção "It ' s up to me and you" | 34 |
| Gráfico 20 - Aprendi o vocabulário novo sobre o ambiente com a canção "It ' s up to me and you" | 34 |
| Gráfico 21 - Consegui escrever o texto sobre como posso ajudar o planeta terra | 35 |
| Gráfico 22 - Achei o jogo do bingo divertido | 36 |
| Gráfico 23 - Aprendi a dizer as horas | 36 |
| Gráfico 24 - Percebi o tema da canção "Let ' s go to the zoo" | 37 |
| Gráfico 25 - Aprendi o vocabulário novo sobre os animais com a canção "Let ' s go to the zoo" | 38 |
| Gráfico 26 - Gostei de trabalhar em pares | 38 |
| Gráfico 27 - Gostei de jogar switch zoo | 39 |
| Gráfico 28 - Gostei de fazer o livro "Funny animals" | 41 |
| Gráfico 29 - Consigo distinguir bem os diferentes tipos de animais | 41 |
| Gráfico 30 - Consigo descrever um animal | 41 |
| Gráfico 31 - Participei com interesse nas atividades | 42 |
| Gráfico 32 - Achei que consegui falar muito em Inglês na aula | 42 |
| Gráfico 33 - Consigo descrever uma pessoa | 44 |
| Gráfico 34 - Aprendi vocabulário novo sobre o corpo | 44 |
| Gráfico 35 - Gostei de jogar no quadro | 45 |
| Gráfico 36 - Consigo compreender alguém quando descreve outra pessoa | 45 |
| Gráfico 37 - Gostei de jogar "Who am I?" | 46 |
| Gráfico 38 - Consigo descrever alguém por escrito | 47 |
| Gráfico 39 - Análise de competências linguísticas do exercício "Draw and write a fairy tale character" | 48 |
| Gráfico 40 - Competências adquiridas durante a 2ª aula da sequência "Fairy tales" | 48 |
| Gráfico 41 - Gostei de ver parte do filme "Ralph breaks the internet" | 49 |

| | |
|---|----|
| Gráfico 42 - Achei que consegui falar muito em Inglês | 50 |
| Gráfico 43 - Participei com interesse nas atividades | 50 |
| Gráfico 44 - Mensagem à professora | 52 |

ÍNDICE DE QUADROS

| | |
|---|----|
| Quadro 1 - Quadro síntese de objetivos e estratégias..... | 17 |
|---|----|

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 - Roupas utilizadas no jogo "Put on your hat" | 23 |
| Figura 2 - Exemplo do exercício da selfie com o planeta terra..... | 35 |
| Figura 3 - Exemplo de um desenho parecido com o original..... | 46 |
| Figura 4 - Exemplo de um desenho mais original | 47 |
| Figura 5 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (A) | 53 |
| Figura 6 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (B)..... | 53 |
| Figura 7 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (C)..... | 54 |
| Figura 8 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (D)..... | 54 |

INTRODUÇÃO

O presente relatório de estágio centra-se no projeto de intervenção intitulado “Promover a oralidade com recurso às tecnologias”, desenvolvido no âmbito do Mestrado em Ensino do Inglês no 1º Ciclo do ensino básico (1.º CEB) lecionado na Universidade do Minho. O projeto de intervenção realizou-se numa turma do 4ª ano de uma escola do 1.º CEB em Viana do Castelo.

O relatório é um registo teórico-prático do estágio no qual podemos encontrar a minha experiência e a aprendizagem realizada durante este percurso de desenvolvimento profissional. Este relato é realizado com o intuito de compreender melhor a relação entre teoria e prática, avaliar os meus procedimentos metodológicos e as perspetivas dos alunos. O estágio, deste modo, apresentou-se como um novo desafio na construção e reconstrução no meu desenvolvimento profissional.

O meu percurso como professora começou há 20 anos na escola secundária de Monserrate, como professora estagiária de Inglês e Alemão. Como estagiária, estava empenhada em ser a melhor professora, pensar na turma que tinha à minha frente, preparar aulas direcionadas para cada turma, fazer aulas motivantes com atividades que promovessem a oralidade.

A sala de professores estava repleta de professores que afirmavam que o tipo de aulas que preparavamos para o estágio não eram sustentáveis para fazer durante toda a nossa vida. No futuro iríamos ter as aulas preparadas e seria mais fácil poder dar a mesma aula todos os anos, diziam alguns deles. Ser uma professora que lecionava da mesma forma as mesmas aulas, era tudo o que eu não queria ser.

Não voltei a dar aulas no ensino público durante 16 anos, até 2016/2017, ano em que iniciei a minha colaboração no Instituto Politécnico de Viana do Castelo. Todo o meu percurso anterior foi no ensino privado, nomeadamente num instituto de Inglês. No início, como tinha um horário reduzido, consegui preparar aulas que cativavam o interesse dos alunos e a aprendizagem decorria naturalmente.

Passado uns anos, a minha carga horária aumentou substancialmente; passei a ser proprietária e diretora de uma escola de Inglês, casei, tive filhos e comecei a ver o meu tempo muito limitado, a não conseguir preparar as aulas como gostaria. Seguia muito o manual e tentava inserir uma ou outra atividade que não constasse do manual mas, apesar de tentar ser sempre o mais profissional possível, achava que as minhas aulas não estavam a ser elaboradas com o mesmo empenho e dedicação como inicialmente

Inscrevi-me no mestrado para renovar a minha formação e encontrar novas fontes de inspiração. A escolha do tema pareceu-me inicialmente um pouco arriscada mas quis sair da minha zona de conforto. No entanto, o tema é muito atual e acredito que houve uma mudança na forma de ensinar. No espaço de um mês, o tema tornou-se mais atual que nunca, pois a pandemia COVID 19 fez com que as escolas fechassem e mergulhassem no oceano digital. Os professores foram obrigados a recorrer a ferramentas e plataformas novas para ensinar os alunos. A tecnologia educativa em tempo de pandemia demonstrou que o seu potencial é evidente e se recorrermos à imaginação e aos seus infinitos recursos podemos cativar os alunos para aprender em casa e a que estes tenham uma aprendizagem mais autónoma.

Como utilizadora das novas tecnologias reconheço que ainda sou uma “imigrante digital”; porém, como professora, acredito que só através de uma formação contínua é que posso garantir um ensino de melhor qualidade aos meus alunos. Um aperfeiçoamento de saberes necessários à atividade profissional é a única forma de melhorar a minha prática pedagógica. O meu objetivo é adquirir mais valências e utilizar os recursos disponíveis mais inovadores e dinâmicos que possam cativar os aprendentes, de modo a aumentar a eficácia do ensino. As tecnologias são pluridimensionais como recurso e também um auxílio interessante que potencia qualquer tipo de aprendizagem.

O plano de intervenção partiu da análise do contexto e envolveu atividades com o recurso às tecnologias para promover a oralidade. Os instrumentos de autorregulação usados neste projeto encorajaram a reflexão sobre a aprendizagem e proporcionaram a recolha de informação relevante à avaliação dos resultados. A observação das aulas e as atividades desenvolvidas com o intuito de implementar estratégias educativas para desenvolver competências específicas permitiram uma reflexão e autoavaliação contínuas ao longo deste período.

Creio que muitas vezes os professores são formatados para planearem as aulas com base apenas no manual e pressionados por elementos exteriores para terminarem o manual até o final do ano letivo. Existem escolas em que o ensino é ainda muito centrado no professor, em que o trabalho cooperativo é visto como um facilitador de momentos de indisciplina e o ruído um sinal de ausência de aprendizagem. No entanto, existem infinitas abordagens para tornar as aulas menos monótonas e criar momentos de pleno envolvimento. Uma das limitações sentidas durante o estágio foi que os alunos não estavam familiarizados com a dinâmica do trabalho em grupo e que por vezes esta estratégia provocava inicialmente algum tumulto e era conotado de uma forma negativa.

No ensino de uma língua estrangeira, a oralidade fica muitas das vezes em segundo plano devido a algumas limitações como o grande número de alunos por turma e uma carga horária reduzida. No entanto o objetivo principal para a aprendizagem de uma LE é a interação através da comunicação que pressupõe também o desenvolvimento da oralidade. Se o ensino de uma segunda língua for repetitivo e descontextualizado os aprendentes perdem a motivação, a autoconfiança, e são muitas vezes essas variáveis afetivas que podem ser responsáveis pelo sucesso ou insucesso da aprendizagem. O uso das tecnologias de uma forma lúdica e creativa é um auxílio para o professor produzir situações que possam dar ênfase à prática funcional da linguagem. A planificação das minhas aulas para o projecto procurou criar atividades lúdicas com o uso das tecnologias para aumentar a motivação dos alunos para se exprimirem em inglês.

O presente relatório divide-se em três capítulos. O primeiro apresenta a fundamentação do projeto à luz da bibliografia e de algumas orientações programáticas. No segundo capítulo descrevo o contexto de intervenção e o plano de intervenção. O terceiro capítulo relata, documenta e avalia o processo de intervenção. De seguida são apresentadas as conclusões e as limitações sentidas durante esta experiência profissional. Por último, apresento as referências bibliográficas e os anexos pertinentes, que incluem os planos das sequências didáticas.

I. FUNDAMENTAÇÃO CONCEPTUAL DO PROJETO

Technology will never replace great teachers, but technology in the hands of a great teacher is transformational.¹

(George Couros)

No presente capítulo inicio por uma reflexão sobre o meu perfil, o meu percurso enquanto professora e o modo como encaro o papel do professor. Apresento de seguida a fundamentação teórica do tema, do projeto, assim como o motivo da escolha do mesmo.

1.1 Olhar para o passado e preparar o futuro

Leciono Inglês há 20 anos e sou proprietária e diretora dum instituto de Inglês, por isso tenho perceção do quanto é importante cativar os alunos e desenvolver atividades diversificadas. No passado, tentei explorar metodologias que incluíssem o uso de tecnologias; senti os alunos mais atentos e envolvidos na sua própria aprendizagem. O papel do professor deverá ser encontrar pontos de ligação com o aluno para que o processo de aprendizagem decorra de uma forma favorável e, nesse sentido, a utilização de novas tecnologias surge como uma ponte entre o professor e o aluno.

Ao longo do meu percurso profissional de ensino, senti que houve uma mudança na forma como os estudantes aprendem uma língua fora da sala de aula. Anteriormente, os alunos adquiriam muito vocabulário a ver filmes e a ouvir música; hoje em dia, continuam a ver séries, filmes e a ouvir música, mas o impacto que as novas tecnologias têm nessa aprendizagem, nomeadamente o uso da Internet, é evidente. A uso coletivo das novas tecnologias, especificamente da Internet, mudou a sociedade, as relações sociais, de trabalho e lazer.

Este oceano digital, que está ao alcance de cada um, permite distribuir e replicar informação de uma forma mais rápida com custos baixos. O tempo passado online por parte destas novas gerações Z (nascido entre 1990 até ao início de ano 2010) e *alfa* (nascido a partir de 2010) é substancial, basta entrar num restaurante ou num café e contemplar a quantidade de crianças e jovens que estão em frente de um dispositivo, seja ele o telefone dos pais ou um tablet. A tecnologia está presente na vida das crianças, é um fato inegável, e como mãe e professora questiono-me como posso otimizar o uso desta tecnologia. Diante do cenário em que muitas das crianças aprendem a utilizar os aparelhos eletrónicos mesmo antes de falar, é essencial saber colocar restrições para não criar dependências destrutivas para a saúde mental e física. O uso excessivo destas tecnologias traz aspetos menos positivos. Segundo Younes & Al-Zoubi (2015), o desenvolvimento da tecnologia pode acarretar problemas como a inatividade, o desinteresse na atividade física (que contribui para a obesidade), a perda de comportamentos sociais e a redução das ligações familiares.

A internet abriu novas janelas para comunicar com pessoas em todo o mundo. A globalização é uma realidade que tem tendência a aumentar. Num mundo onde a “inovação” é a palavra de ordem, os telemóveis,

¹ <https://georgecouros.ca/blog/archives/tag/technology-will-not-replace-great-teachers> - acedido pela última vez 22/06/2020² <https://epocanegocios.globo.com/colunas/Novos-tempos/noticia/2018/08/nativos-digitais-como-novas-tecnologias-contribuem-para-o-aprendizado-infantil.html> acedido no dia 24 de junho, 2020.

as redes sociais, os jogos, as apps desta era digital espelham os nossos interesses e identidades. O impacto da tecnologia nas diferentes atividades no dia a dia de cada um, na vida pessoal e profissional é galopante.

Ter consciência dos perigos é o primeiro passo para os mitigar. Consciencializar os alunos para os perigos inerentes ao uso excessivo das tecnologias é parte do trabalho dos educadores e pais nesta era digital. Todavia, não nos podemos somente focar nestes perigos, mas sim mostrar as oportunidades que o uso destas tecnologias pode trazer no estreitamento entre o aluno e o mundo que o rodeia. Tal como noutras dimensões da nossa vida, o desafio consiste em atingir o equilíbrio. O papel do professor aqui torna-se fulcral e passa por orientar os alunos nesse sentido, utilizando na sala de aula, também com equilíbrio, as tecnologias de uma forma positiva e saudável.

Segundo a revista digital *Negócios*, a utilização da tecnologia é cada vez mais frequente no processo de aprendizagem das crianças. Esta publicação refere que um estudo feito sobre o ensino de Inglês, com crianças entre os 2 e os 8 anos na plataforma Lingokids, mostrou que estas retiveram o dobro de vocabulário com o uso de aplicações, em comparação com os métodos mais tradicionais. Aprender a brincar aumenta a motivação e facilita o processo de aprendizagem, sublinha no artigo o CEO e fundador da Lingokids, Cristobal Viedma².

A aprendizagem de uma língua com o uso de recursos tecnológicos tem sido alvo de pesquisa de muitos estudiosos. Sue. E. K. Otto, investigadora na Universidade de Iowa há mais de 40 anos, analisou como é que as tecnologias têm sido incorporadas e qual a sua influência na evolução de práticas do ensino e aprendizagem das línguas. O termo CALL (Computer Assisted Language Learning) consiste em atividades desenhadas com a intuito de ajudar os aprendentes de uma segunda língua (L2) a evoluírem na sua aprendizagem. Segundo Otto (2017) (p.17), os CALL expandiram as opções pedagógicas para se ensinar e aprender o vocabulário de uma língua estrangeira (LE). Otto concluiu que os professores devem indicar e orientar os alunos a tirarem um maior rendimento das ferramentas tecnológicas. Segundo a autora, o professor deve questionar-se como pode utilizar as tecnologias para envolver os alunos numa aprendizagem mais autónoma.

For many diverse learners, the use of computer technology for all facets of second language learning has dramatically increased as the reach of the internet continues to spread, providing access to social media, reference materials, online instruction and more. The implications for language teachers, learners, material developers and researchers are extensive. (Chapelle & Sauro, 2017, p. 1)

A tecnologia é hoje uma ferramenta que visa complementar as funções dos professores, que vão além do mero ensino das matérias que lecionam e utilizam somente o manual didático na sala de aula. Na citação referida no início do capítulo de George Couros, a tecnologia nunca poderá substituir um bom professor, mas nas mãos de um bom professor tem capacidade de transformar o ensino em algo melhor. A escolha do meu tema está relacionada com o conteúdo desta citação. Senti que a utilização das novas tecnologias no ensino de uma língua estava a ter cada vez mais peso. Estas estão presentes em todas as áreas da sociedade e o ensino não é uma “ilha” isolada do resto do oceano. A única forma de eu continuar a ser eficaz será adaptar-me e explorar as oportunidades já existentes, utilizando recursos que cativam os aprendentes. O papel do professor não termina aqui, passa fundamentalmente por orientar os alunos a escolher recursos que auxiliam numa aquisição de competências mais globais na aprendizagem da língua.

² <https://epocanegocios.globo.com/colunas/Novos-tempos/noticia/2018/08/nativos-digitais-como-novas-tecnologias-contribuem-para-o-aprendizado-infantil.html> acessado no dia 24 de junho, 2020.

Segundo Otto (2017, pp. 11-15), os professores de línguas estão sempre em busca das melhores formas de guiar os alunos para serem proficientes na “leitura”, “escrita”, “oralidade” e “compreensão oral” da língua que estudam, assim como, uma compreensão da cultura, e as tecnologias desempenharam um papel fundamental nesse caminho.

During the first three decades of the 20th century, technology played a decidedly, ancillary role to teacher talk and print materials. Yet over time, technology has come to play a crucial role in language learning Otto (2017, op. cit., p.11.)

Otto (2017) defende que é crucial uma abordagem do ensino com meios de comunicação que são produzidos por nativos e para nativos, isto é uma aprendizagem de uma língua mais completa, não pode ser alcançada somente pela linguagem utilizada na sala de aula com o uso de textos adaptados para o ensino de uma língua estrangeira. Com os avanços na tecnologia também a necessidade de utilizar estes recursos na sala de aula aumentou.

Given the pedagogical emphasis on communication skills, interest in exploiting authentic media - that is, media that is produced by and for native speakers of the language – increased dramatically. Students who were exposed only to teacher talk and to instructionally adapted text, audio, and video materials found themselves clueless and speechless when confronted with authentic language. (p.15)

Deve-se considerar o aluno como ponto central, pois um professor que faça as aulas baseadas somente no conteúdo irá ter alunos passivos que irão apenas ouvir e reproduzir. Estar envolvido no processo de aprendizagem advém de estar motivado. Deste modo, um professor deve ser criativo na forma como organiza a sua planificação. Estratégias diversificadas, procurar atividades que saiam da rotina e criar elementos de diversão e humor, onde o aluno se sinta bem, criam empatia entre o aluno e o professor. A utilização de materiais que cativam o aluno não é por si só a solução, é necessário que o aluno veja que está a adquirir conhecimento e veja um progresso na sua aprendizagem.

1.2 Uma Escola para o Futuro

1.2.1 O projeto educativo do agrupamento

É relevante salientar a importância do projeto educativo do agrupamento na contextualização do meu projeto de intervenção. O projeto educativo tem várias dimensões e uma grande preocupação em incrementar a participação da comunidade e dos alunos na vida da escola, preparando assim os alunos de uma forma mais eficiente para os desafios que se colocam nesta sociedade em transformação.

A tecnologia tem um papel fundamental nos dias de hoje e na preparação dos alunos para os seus desafios futuros, abrindo novas portas na aquisição de conhecimento. A utilização das TIC é já uma realidade neste agrupamento, nomeadamente através da comunicação institucional entre as famílias e a escola, substanciada pelo elevado grau de acesso das famílias às TIC. Cerca de 90% das famílias tem em casa um computador com acesso à internet. No universo dos encarregados de educação, 47% considera que a formação em TIC, dada na escola, é suficiente e 46% acha que a escola está bem equipada a esse nível. Esta preocupação com a tecnologia está inscrita também no objetivo do agrupamento “*Otimizar a gestão dos recursos informáticos*”, principalmente na manutenção e na reparação do equipamento existente.

Na sequência dos princípios inscritos no processo educativo “fomentar o gosto pelo aprender” e “manter expectativas elevadas em relação à qualidade das aprendizagens dos alunos”, julgo que surge a necessidade de aprofundar ainda mais outro dos objetivos do projeto: “promover ações que concorram para a dinamização e visibilidade dos projetos desenvolvidos no agrupamento”. Tal poderá ser feito através da permanente atualização da *webpage*, criação de novos suportes digitais para a divulgação dos trabalhos dos alunos e divulgação das atividades do agrupamento, na internet e nos media locais. Estas ações pretendem suscitar, no aluno, uma maior ligação à escola e orgulho em pertencer à comunidade escolar. A divulgação dos trabalhos desenvolvidos promove também a autoestima, estimula a participação e valoriza os saberes do aluno.

No meu projeto, em específico, um dos objetivos, além de cimentar estes valores, foi colocar as novas tecnologias no dia a dia da sala de aula, com a intenção de fomentar a autonomia dos alunos e criar um espírito crítico e de descoberta que lhes proporcione uma aquisição de competências de uma forma mais espontânea.

1.2.2 Desafios Tecnológicos

A tecnologia está a ter um papel crucial no funcionamento das escolas, universidades e até em atividades extracurriculares como o ensino de línguas, música e dança. Na minha opinião, o ensino a distância não deve substituir o ensino presencial; no entanto, estas novas competências desenvolvidas podem ser aplicadas e ajudar a complementar o ensino presencial. Surge uma oportunidade para ultrapassar as dimensões mais rígidas da escola tradicional para uma escola mais adaptada e mais adequada aos desafios que as gerações mais novas vivem. Os alunos de hoje serão os adultos de amanhã, num futuro cada vez mais tecnológico e global e o papel dos professores e da escola é de os preparar para os desafios que os esperam, devendo a escola estar preparada para estas mudanças:

(...) a sociedade enfrenta atualmente novos desafios, decorrentes de uma globalização e desenvolvimento tecnológico em aceleração, tendo a escola de preparar os alunos, que serão jovens e adultos em 2030, para empregos ainda não criados, para tecnologias ainda não inventadas, para a resolução de problemas que ainda se desconhecem. Nesta incerteza quanto ao futuro, onde se vislumbra uma miríade de novas oportunidades para o desenvolvimento humano, é necessário desenvolver nos alunos competências que lhes permitam questionar os saberes estabelecidos, integrar conhecimentos emergentes, comunicar eficientemente e resolver problemas complexos.

Impulsionados por tais desafios e correspondendo a esta necessidade, após amplo debate nacional que envolveu professores, académicos, famílias, parceiros sociais e alunos, foi aprovado o perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória, que estabelece a matriz de princípios, valores e áreas de competências a que deve obedecer o desenvolvimento do currículo. (Decreto-Lei n.º 55/2018 de 6 de julho).

O professor deixa de ser apenas um transmissor e reproduzidor de conhecimentos e passa a ser também um agente na busca pelo conhecimento. Numa era de inovação, os métodos tradicionais, por si só, não são suficientes para o aluno desenvolver ferramentas intelectuais adaptadas à nova realidade global. O computador não foi desenvolvido para ensinar, e como tal tem que ser utilizado com inteligência e sabedoria, para ser uma ferramenta útil ao processo de aprendizagem. Os computadores passaram de ser um coadjuvante para serem parte integrante nos processos educativos.

Utilizadas com conhecimento, as novas tecnologias proporcionam uma aprendizagem de melhor qualidade:

O conceito de educação dentro de um paradigma da modernidade ou pós-modernidade é portanto, uma educação que esteja consoante o seu tempo, partindo-se do pressuposto que a tecnologia já faz parte desta modernidade. (Grispun, 2003, p. 29)

Segundo Warschauer (2002, p. 472), não devemos somente utilizar a tecnologia para desenvolver competências linguísticas, mas também desenvolver outras competências nas pessoas. Dentro de uma sala de aula, isto implica que não devemos somente ajudar os alunos a utilizar a tecnologia como uma ajuda instrutiva, mas também dominar a tecnologia como um meio de comunicação, pesquisa e produção de conhecimento. A nível profissional, é preciso criar uma rede de profissionais inovadores com conhecimentos especializados em matéria de ensino avançado de tecnologia, para a formação e desenvolvimento de professores.

Um professor deve ser um profissional bem preparado que renove o seu conhecimento e deve promover uma relação interativa entre as suas práticas educativas e o currículo. Num sistema de ensino dinâmico, os professores atuam como agentes capazes de produzir inovação sobre as definições curriculares iniciais, criando alternativas de aplicação e possibilidades de melhoria nas matrizes curriculares, quer seja pela forma como se aplicam, quer seja pelas informações e perceções que são capazes de auferir em decorrência do próprio exercício das suas atividades. (Artigo 4 do Decreto-Lei 55/2018, alínea d).

A escola hoje utiliza o manual de uma forma predominante. No entanto, começam a aparecer alternativas complementares mais lúdicas que permitem ao professor inovar e cativar os alunos.

A adoção de um manual de grande circulação não dispensa o professor de elaborar recursos adicionais que usa na sala de aula ou propõem aos alunos para trabalho individual. (Vieira & Restivo, 2014, p. 32)

Na aprendizagem de uma língua estrangeira, a utilização da internet pode ser um instrumento útil para visualização de uma música, de um jogo ou de uma história que pode criar uma vontade individual de procurar novamente, *a posteriori* em casa, em momentos de lazer, aquela música, ou aquele jogo ou história e, eventualmente, partilhá-lo com os pais e os amigos. Desta forma, o aluno vai cimentar naturalmente os conhecimentos adquiridos. Aprender uma língua é muito mais que ler um manual, é o resultado de um conjunto de estímulos externos. Ao criar estas dinâmicas, a aprendizagem do aluno torna-se natural e autónoma e não forçada e centrada no professor. O aluno torna-se um agente ativo do seu próprio processo educativo. As tecnologias devem promover nos alunos a capacidade de investigação, a iniciativa e o espírito crítico, bem como rentabilizar e potenciar as capacidades comunicacionais de professores e alunos. As tecnologias de informação e de comunicação multiplicam e facilitam a procura de informação e os equipamentos interativos e multimédia colocam à disposição dos alunos e dos professores um manancial inesgotável de informação. A utilização do computador, do *data show*, da internet e de outras ferramentas educacionais, em sala de aula, possibilitam:

- Novas formas de visualização dos conteúdos de aprendizagem;
- A visualização de lugares distantes e distintos;
- A possibilidade de que o aluno seja condutor do seu próprio conhecimento através da pesquisa;
- O estímulo da participação ativa dos estudantes

Inovação requer visão, risco, investimento. A sala de aula tem sido normalmente um espaço conservador, tornando-se, por isso, pouco atrativa para os mais jovens. As suas portas têm de ser abertas ao professor visionário capaz de pôr a sua imaginação ao serviço do desenho, teste e adoção - ou abandono - de novos métodos ou novas tecnologias. (Vieira & Restivo, 2014, p. 19)

Segundo o INE³, em 2019 10,6% dos jovens abandonaram a escola sem concluírem os estudos. A escola é vista por muitos alunos como desinteressante e pouco estimulante, acham que as matérias estudadas possuem pouca utilidade no dia a dia e não sentem prazer em estudar ou fazer trabalhos de casa.

A escola com uma visão mais futurista deve deixar de ver a tecnologia como arqui-inimiga, mas sim como uma aliada facilitadora da aprendizagem, nomeadamente no ensino de inglês. Thomas e Reinders (2010, p.6) referem que desde 2001, as tecnologias digitais têm sido utilizadas no ensino e aprendizagem de uma língua, dentro e fora da sala de aula. Estas tecnologia passam tanto por comunicar por mail, *face to face* com *natives* e *not natives*, pesquisar informação na internet como também recolher vídeos e textos que auxiliem o ensino da língua. O papel do professor deverá ser estimular aprendizagens mais significativas e destacar o objetivo de trabalhar a compreensão oral da língua inglesa e a aquisição de vocabulário relevante, no seu quotidiano. A importância de instigar o gosto em aprender, a autoconfiança e o saber fazer devem ser estimulados nos aprendentes; daí que as metodologias e estratégias devem ser ajustadas para a aprendizagem do Inglês precoce tais como o jogo, a música, TPR, TBL e aprendizagem cooperativa . Muitas atividades TBL podem ser feitas com o uso das novas tecnologias, tais como uma pesquisa no Google ou uma apresentação de um powerpoint, de modo a motivar os alunos para a sua realização: “teachers should be able to design tasks that engage learners in the language learning process” (Thomas & Reinders, 2010, p. 159).

Esta realidade só será possível através de uma estratégia global onde é necessário um maior investimento estatal na fiabilidade das redes de wifi existentes nas escolas, em computadores e ferramentas auxiliares como câmaras e quadros interativos. Outro aspeto a ter em consideração neste esforço global é um maior investimento na formação dos docentes para estes se manterem atualizados, nomeadamente no que se refere às potencialidades que os meios tecnológicos auxiliares disponíveis permitem.

1.3 A importância de desenvolver a autonomia dos alunos

A situação extraordinária atual levanta algumas questões, desde a forma como vamos ensinar e como os alunos vão aprender num futuro pós-pandemia. O surto de Covid-19 impulsionou a utilização de meios tecnológicos e digitais, tanto para os professores como para alunos. O ensino à distância exigiu aos professores e aos alunos desenvolverem as suas competências digitais. Por um lado, este tipo de ensino obrigou os professores a procurarem formas de cativar os alunos, por outro os alunos também tiveram que se adaptar e enviar os trabalhos por email, o que seria impensável uns meses antes, pelo menos para os alunos das faixas etárias mais baixas.

³ <https://www.publico.pt/2020/02/05/sociedade/noticia/abandono-escolar-precoce-atinge-minimo-historico-portugal-1902948>

Um professor deve ser um profissional bem preparado que renove o seu conhecimento e deve promover uma relação interativa entre as suas práticas educativas e o currículo. Num sistema de ensino dinâmico, os professores atuam como agentes capazes de produzir inovação sobre as definições curriculares iniciais, criando alternativas de aplicação e possibilidades de melhoria nas matrizes curriculares, quer seja pela forma como se aplicam, quer seja pelas informações e percepções que são capazes de auferir em decorrência do próprio exercício das suas atividades. (Artigo 4 do Decreto-Lei 55/2018, alínea d).

Esta situação forçou a um ensino menos centrado no professor, reforçando um ensino centrado no estudante, que foi obrigado a ser mais autónomo. Neste novo contexto, o papel do docente foi de ensinar a aprender, de modo a que os alunos possam desenvolver competências importantes na aquisição de conhecimentos e na preparação para os desafios do futuro.

(...) a aprendizagem autónoma pode ser encorajada, se o aprender a aprender for considerado parte integral da aprendizagem da língua, de forma a que os aprendentes tomem progressivamente consciência do modo como aprendem, das opções que lhes são oferecidas e que melhor lhes convém. (Conselho da Europa, 2001, p.199)

A melhor forma de aprofundar conhecimentos é através da aprendizagem individual, da procura de ferramentas que ajudem na aquisição de conhecimentos, tal como defendido por Thomas e Reinders (2010, p.6) tornando assim o aprendente mais autodidata. Para uma aprendizagem de uma língua, existem diversas plataformas educativas onde os alunos podem sozinhos aprender novo vocabulário ou a letra de uma música, por exemplo. Algumas destas plataformas permitem visualizações de situações de uma oralidade quotidiana, não sendo criadas propositadamente para um manual escolar.

Language learning with technology has long been associated with higher degrees of autonomy, which is considered beneficial for learners as it prepares them for life-long learning beyond the classroom. (Warschaer, 2007, p. 47)

Os alunos necessitam de experienciar a língua na sua total complexidade (...) a sala de aula deveria ser concebida como um ambiente social único no qual os professores promovem experiências de aprendizagem ricas que geram uma comunicação realisticamente motivada, permitindo aos alunos falar por si mesmos, criar textos autênticos e criar soluções para problemas relevantes. (Jimenez Raya, Lamb, & Vieira, 2007, p.8)

1.4 Oralidade: Vamos falar?

A língua inglesa é uma língua internacional, e vivemos num mundo cada vez mais global, mais ligado e com menos fronteiras, havendo uma necessidade das nossas crianças entrarem em contato com outras línguas desde tenra idade. Sendo Portugal um dos 28 estados membros da União Europeia, seguiu as pegadas dos países mais avançados ao nível da educação. A Comissão Europeia considerou o ensino das línguas como uma prioridade há mais de trinta anos. Em 2002, o Conselho Europeu de Barcelona recomendou aprendizagem de duas línguas estrangeiras, desde a idade mais precoce⁴.

⁴ <http://www.sprc.pt/upload/File/PDF/Sectores/1Ceb/LINGUASE.pdf>

A base comum para o ensino de línguas na Europa foi delineada pelo Quadro Europeu Comum de referência para as línguas (QECR, Conselho da Europa, 2001), definindo os níveis de proficiência que permitem avaliar a evolução dos aprendentes. O QECR é um documento de referência para as línguas que foi elaborado com o propósito de uniformizar as políticas de aprendizagem numa Europa global. Neste documento é dado ênfase à produção oral na aprendizagem de uma língua, sendo fundamental a construção de uma consciência plurilingue e pluricultural. Esta consciência e desenvolvimento da competência numa língua estrangeira traz benefícios no quadro de crescente mobilidade europeia, “uma vez que a comunicação conduz a uma maior mobilidade e um maior intercâmbio” (p.12) e, por consequência, é uma peça fundamental na construção da cidadania. Este plano comum pretende facilitar a aproximação entre os países europeus, a mobilidade de estudantes e professores e a troca comercial de bens e serviços.

Saber comunicar em Inglês hoje em dia é algo que deixou de ser diferencial e tornou-se uma necessidade e exigência para enfrentar os desafios de hoje. As metas curriculares para o ensino de Inglês no 1.º Ciclo (Bravo, Cravo & Duarte, 2015b) foca a importância da comunicação na sala de aula principalmente a oralidade. Neste domínio “pretende-se uma aprendizagem que se consolida de uma forma gradual, partindo de uma compreensão oral e de repetição para situações simples de interação e em articulação com a leitura e escrita.” (p. 3). O caderno de Apoio (Bravo, Cravo & Duarte, 2015a) tem como função complementar às Metas Curriculares do 1º CEB. Este documento contém exemplos de várias atividades que promovem a oralidade com o uso de recursos diversificados. A internet tem acessível, de uma forma rápida um leque infinito de músicas, poemas, rimas que o professor pode explorar na sala de aula. A aprendizagem no 3.º ano da língua inglesa centra-se fundamentalmente na utilização de palavras isoladas ou expressões fixas, evoluindo gradualmente para o uso de frases e de estruturas menos elementares no 4.º ano. Sugere-se o recurso frequente de imagens, nas quais o aluno irá reconhecer e identificar os conteúdos estudados. No que respeita à produção oral, pretende-se trabalhar a pronúncia, através da repetição de sons, palavras, rimas e canções. É suposto que o aluno no final do 4.º ano tenha a capacidade de se apresentar e de falar, usando expressões simples, sobre os temas desenvolvidos. O professor deve procurar trabalhar as competências de uma forma criativa e diversificada.

No início do meu estágio constatei que os alunos dependiam em excesso da língua materna como apoio para a compreensão oral da língua estrangeira. O uso extensivo da língua materna pode ser prejudicial no processo de aprendizagem. Os alunos criam uma dependência da tradução direta, o que não é benéfico para uma aprendizagem global da língua. É preferível associarem uma frase a uma ação do que traduzirem uma sequência de palavras.

(...) o uso extensivo da língua-alvo na sala de aula ajuda a uma aquisição mais eficiente da mesma por parte dos alunos, embora possa haver situações com alunos que têm baixo aproveitamento, em que o uso intencional da língua materna pode facilitar o desenvolvimento de determinadas competências, especialmente no que diz respeito à consciência linguística e de aprendizagem. (Jimenez Raya, Lamb, & Vieira, 2007, pp. 7-8)

No meu caso em particular, as inscrições no instituto do qual sou proprietária são resultado, em grande parte, da preocupação dos encarregados de educação no excesso da utilização da língua materna nas aulas de inglês no ensino oficial. Estes acham que as atividades que promovem a oralidade dos alunos na escola são desvalorizadas e por esse motivo recorrem ao ensino privado, manifestando especial interesse na produção e compreensão oral. Esta preocupação dos pais é reflexo de alguma falta de promoção da oralidade nas escolas. A tecnologia pode ser um apoio fundamental na promoção da oralidade.

Existem ferramentas digitais que fomentam especificamente a oralidade. Robert J. Blake (op.cit in Chapelle & Sauro,2017 p. 4) diz que com as novas tecnologias os alunos já não dependem somente de atividades feitas na sala de aula para promover a oralidade, sendo as atividades CALL a melhor forma de promover a oralidade mesmo dentro da sala de aula: “ CALL activities can be used to foster all aspects of second language learning such as speaking proficiency, including the dimension of accuracy, complexity and/or fluency, depending on the type of assigned task” (Chapelle & Sauro, 2017 p.4).

Há um mundo infinito de recursos para um professor utilizar na sala de aula e outros para os alunos utilizarem em casa. Jogos de memória, puzzles, palavras cruzadas, são facilmente encontrados online. Além destes jogos que facilitam a aquisição de vocabulário, até sites que não são criados com a intenção fomentar a aquisição de LE podem ser utilizados por professores para ensinar, ou para um aluno aprender sozinho: “A number of online activities, including public forums, fan fiction, social media and massively multiplayer games, have been found to be valuable learning opportunities” (Thorne, 2008, cit. in Chapelle & Sauro, 2017, p. 144.)

Na minha experiência como professora, senti que a propagação da internet facilitou a aprendizagem de Inglês e motivou os alunos a querer saber mais vocabulário. Em inúmeras aulas tive alunos a perguntar: “Teacher what does this word mean? ao que eu respondia “Why do you want to know the meaning of that word?; diziam: “It’s what a youtuber I follow says” ou “ I saw it on twitter ou Instagram”. Os mais novos diziam: “I saw it on a music in Tik –Tok”. Eu corrigia: “you mean... I heard it in a song on Tik -Tok”. Esta comunicação na “selva intercultural” (Thorne, 2008, cit. in Chapelle & Sauro, 2017), pode também trazer tópicos para os alunos discutirem na sala de aula. Pedir aos alunos para falarem sobre algum “youtuber” que seguem é uma forma de criar mais empatia entre o aluno e o professor, e abre muitas vezes a porta para uma comunicação mais livre e menos “forçada”. Os múltiplos canais de comunicação existentes criam potencialidades para uma melhor literacia. O simples facto de enviarem sms em inglês ou acederem ao twitter desenvolve o domínio da língua.

Despite being a form of written communication, tweeting has been proven to be an effective tool for creating what sociocultural research calls a community of practice with geographically disperse speakers, native and non-native, who tend to respond back and forth as if they were chatting to each other in a café (Lomicka & Lord, 2011, cit. in Blake, 2017, p.113)

II. CARATERIZAÇÃO DO CONTEXTO E PLANO DE INTERVENÇÃO

Neste capítulo apresento o contexto socioeducativo bem como a caracterização da escola e da turma que me foi atribuída. Na primeira parte explico o desenho e elaboração do meu projeto de intervenção, que é resultado das ideias, observações e recolha de informações compiladas no início do primeiro semestre do estágio. Esta primeira fase do estágio incluiu conversas informais com a professora orientadora e professora titular da turma, observação das aulas, recolha e análise de informação, que foram essenciais para refletir qual seria o projeto de intervenção mais adequado para a turma. Na segunda parte descrevo o plano de intervenção que engloba as estratégias e metodologia e práticas de trabalho adotadas.

2.1. Contexto

2.1.1. O agrupamento e a escola

O agrupamento de escola de Viana do Castelo onde realizei o estágio é constituído por uma escola secundária, uma escola do 1^a ciclo e uma escola do 2.^o e 3.^o ciclos. É composto por um total de 158 professores e 84 funcionários não docentes. A grande maioria dos professores leciona há mais de 10 anos e reside na zona do local de trabalho. O corpo docente é, por conseguinte, muito estável, experiente e conhecedor do contexto escolar.

A escola onde realizei o estágio tem 201 alunos. As famílias destes alunos têm uma proveniência bastante variada, e o mesmo sucede em relação às habilitações dos encarregados de educação. Cerca de 1 em cada 3 pais tem formação superior (estando em maior número as mães), 30% tem formação ao nível do ensino secundário, sendo que outros 30% tem formação mais elementar. De acordo com os dados da MISI (Management Information Services, Inc), as profissões dos encarregados de educação são muito diversificadas, havendo uma grande incidência de empregados de comércio e serviços e quadros técnicos, tanto nas mães como nos pais, seguidos por operadores de produção e professores. Há uma grande variedade de diferenças socioculturais e socioeconómicas representadas, o que dá à escola uma heterogenia relevante. Existe um número considerável de alunos subsidiados nas escolas do agrupamento (27%). Destes, 45 receberam bolsas de mérito. A taxa de alunos com necessidades educativas especiais (NEE) atinge 4,5% do total da população escolar.

O edifício da escola sofreu algumas alterações e adaptações ao longo dos anos. Tem nove salas de aula, uma sala de informática, sala de professores, sala dos assistentes operacionais e um salão de polivalente que é utilizado para muitas práticas de desporto. Além disso, há uma biblioteca, cantina, cozinha e um recinto exterior com pavimento parcialmente equipado. Apesar das salas de aulas serem mobiladas adequadamente, há alguma degradação de material didático em todas as áreas e uma insuficiência de livros na biblioteca. O Plano Nacional de Leitura e os professores, no cumprimento das Metas Curriculares e em conjunto com o contributo dos pais e encarregados de educação, têm feito esforços para preencherem esta lacuna. Nota-se uma preocupação do agrupamento em dotar as escolas com condições propícias ao uso das tecnologias. Esta intenção é já visível na

escola sede, onde foi feita uma intervenção recente e onde todas as salas possuem equipamentos multimédia. Na escola onde realizei o estágio existe uma sala de informática e quadros multimédia nas salas de aula, bem como um computador para utilização pelos professores. Esta preocupação em dotar a escola de mais e melhores equipamentos demonstra uma sociedade em mudança, tentando o agrupamento acompanhar as inovações e preparar os alunos para uma nova realidade social.

A escola disponibiliza apoios de acompanhamento pedagógico suplementares para os alunos do 1.º ciclo que apresentam dificuldades na aprendizagem.

2.1.2 A Turma

A turma do 3º ano onde desenvolvi o meu projeto de intervenção é composta por 24 alunos, divididos entre 15 do sexo feminino e 9 do sexo masculino, com idades entre os 8 e os 9 anos. Nenhum dos alunos é repetente. No início do 2.º período, dois elementos da turma foram transferidos. Aparentemente, não se verificam casos de negligência, e os alunos estão bem cuidados. Apesar de haver algumas situações de mau comportamento, em geral, a turma tem uma participação ativa nas aulas. Ao nível da aprendizagem, a turma é bastante heterogénea e satisfatória. Os alunos que apresentam mais dificuldades foram colocados, pelo professor titular, nas primeiras filas. Durante o ano letivo, houve algumas mudanças na dinâmica da turma. O professor titular e a professora de Inglês fizeram pares, juntando um aluno com mais dificuldade e outro com mais facilidade de aprendizagem, de modo a promover a entajuda e aumentar a autoestima. Verifiquei que foram efetuadas também alterações de lugares por razões disciplinares.

As crianças vivem maioritariamente com os pais e irmãos e embora não tenha informação escrita sobre o estado civil dos pais, numa conversa informal com a minha orientadora, soube de uma situação de um aluno com os pais divorciados. Os alunos são todos de nacionalidade portuguesa e só há três pais oriundos de outros países – França, Áustria e Moçambique. Quanto à escolaridade dos pais, verifica-se uma tendência para estudos terminados no 3.º ciclo ou nível secundário. Nos encarregados de educação onde se verificam cursos de ensino superior, as mães estão em maior número. Excecionalmente, há um pai com mestrado. Existe uma situação de um pai que apenas concluiu o 1.º ciclo e três situações que não apontaram qualquer nível de escolaridade. As situações profissionais são diversas, mas a grande percentagem dos pais trabalha em serviços, comércio, indústria e no ensino. Como a elaboração do plano da turma não é um documento obrigatório, os dados referidos foram analisados com base dos registos biográficos dos alunos.

O horário da turma é das 9h-12h30 e das 14h-17h30, com um intervalo de 30 min para recreio. A disciplina de Inglês é das 14h-15h, às terças-feiras, e das 11h30-12h30 às quintas-feiras. A sala está situada no primeiro piso, tem boa iluminação, e as carteiras estão organizadas em 4 filas paralelas ao quadro, e 1 perpendicular. Possui computador e quadro interativo.

A observação surgiu como um elemento fulcral para conhecer bem os alunos no seu contexto, a dinâmica da turma, as práticas da professora de Inglês e a relação que tem com a turma. Nas observações que fiz das aulas notei que a abordagem pedagógica mais significativa é a comunicativa e verifiquei que os alunos têm uma compreensão oral bastante boa. A professora dá as instruções todas em Inglês e os alunos seguem, sem dificuldade, as suas instruções. Os alunos normalmente respondem às solicitações da professora, sem grande

constrangimento. O manual é utilizado em todas as aulas e a professora projeta o manual no quadro interativo, mas também trabalha com outras fichas de apoio, música e jogos.

Embora as aulas sejam dadas em Inglês, o uso da língua materna é frequente, para verificar a compreensão do conteúdo lecionado, ao longo da aula. Como existem alguns problemas ao nível comportamental, a professora também usa a língua materna para chamar a atenção aos alunos, quando é necessário. O gosto pela música, por parte dos alunos, é utilizado como estratégia, por parte da professora, para acalmar a turma quando se torna irrequieta.

Em termos de desempenho global, importa sublinhar novamente que a turma é bastante heterogênea ao nível da aprendizagem e aproveitamento. Há alunos que terminam as atividades de uma forma rápida e correta, como há alguns que demonstram mais dificuldade em acompanhar o que lhes é pedido. A atitude da turma perante o processo de aprendizagem é bastante descontraída e não senti qualquer tipo de tensão ou constrangimento por parte dos alunos quando são solicitados a fazerem alguma atividade. A promoção da produção oral é bastante frequente e os alunos fazem-no de uma forma positiva e natural.

De uma forma geral o comportamento na sala de aula é aceitável. No relacionamento com a professora demonstram grande afetividade, carinho e abertura, mostrando serem expansivos, alegres e normalmente bem-dispostos. O relacionamento entre os alunos não é por vezes o melhor, pois alguns alunos têm um comportamento conflituoso com os colegas e recorrem à professora para resolver a situação. Durante as aulas observadas, existiram situações de indisciplina que levaram a professora a escrever recados para os pais nos cadernos dos alunos.

No intuito de conhecer melhor a turma e o seu perfil sociolinguístico, elaborei um questionário inicial com o título “How do I learn English?” com questões genéricas sobre o gosto pela língua e a forma mais apelativa de aprendizagem na perspetiva dos alunos. Após a recolha e análise deste questionário verificou-se que só um aluno não gostava de aprender e outro que gostava mais ou menos; todos os outros responderam que gostavam de aprender Inglês. Na questão sobre qual a melhor forma de aprender Inglês, os alunos referiram em primeiro lugar que era com o recurso a jogos. Os alunos responderam igualmente que gostavam de música e esse gosto foi notório, durante as aulas. Por último e por esta ordem foram referidas as seguintes formas: ler, ouvir e falar, tal como se pode verificar pela análise aos resultados do inquérito apresentado mais em detalhe no capítulo III deste trabalho.

Nesta turma, existem alunos muito mais interventivos do que outros. É necessário insistir com muitos deles para terminarem os trabalhos propostos na aula; em contrapartida, com outros é necessário ter sempre trabalho extra, para que não se sintam aborrecidos e não distraiam os restantes colegas de turma. É uma turma que mostra ter bastante facilidade na interpretação oral quando auxiliada com a utilização da língua materna, mas denotam mais dificuldades na parte escrita. No final do ano letivo de 2018/2019, oito alunos tiveram muito bom, sete bom e nove suficiente.

Apesar de, em anos anteriores, ter havido um “clube de Inglês”, no qual a professora desta turma dava um apoio mais individualizado aos alunos, no ano de estágio não existiu apoio individualizado às crianças com mais dificuldades. Os alunos têm uma boa ligação afetiva com a professora e estão normalmente descontraídos e participam nas atividades propostas.

2.2. Abordagens pedagógicas no ensino do Inglês

2.2.1 Orientações nacionais e locais

No ano letivo de 2015/2016, o ensino do Inglês no 3.º e 4.º anos do ensino básico tornou-se obrigatório em Portugal, com a carga horária mínima de 2 horas semanais. Esta decisão foi anunciada após os resultados do teste de Inglês “Key for Schools” de Cambridge, feito por 101 mil alunos do 9.º ano, que mostrou que quase metade dos alunos não conseguiram obter o nível correspondente aos conhecimentos exigidos no final do 7.º ano de escolaridade⁵.

Em julho de 2015 foram elaboradas e homologadas as metas curriculares de Inglês do Ensino Básico: 1.º, 2.º e 3.º Ciclos (Cravo, Bravo & Duarte, 2015), que estipulam os conhecimentos que os alunos terão de adquirir e as capacidades a desenvolver. As metas curriculares são divididas em interação oral, compreensão oral, produção oral, domínio intercultural, léxico e gramática, leitura e escrita. Está implícito, nesta distribuição, a ênfase dada à oralidade.

O manual “*Lets rock*” da Porto Editora é o manual adotado pela escola. Está articulado com as metas nacionais curriculares, é visualmente interessante e bem trabalhado, com ilustrações coloridas, com atividades adequadas aos vários estilos de aprendizagem. Está estruturado em 5 unidades que se desenvolvem com as estações do ano. A primeira unidade é introdutória “*Let’s Learn*” e as seguintes são “*Autumm*”, “*Winter*”, “*Spring*” e “*Summer*”. Cada uma desenvolve-se numa estrutura fixa: vocabulário, histórias, canções, atividades plásticas, compreensão oral, escrita e produção escrita, CLIL, exercícios de oralidade e autoavaliação. As diversas abordagens trabalhadas são: CLIL, TBLT, TPR. Em suma, segue as competências comunicativas mencionadas no QECR (Conselho da Europa, 2001).

A planificação anual da professora cooperante define os desempenhos esperados nas competências comunicativas, no léxico e gramática e no domínio intercultural. O número de aulas previstas eram 67, divididas ao longo dos 3 períodos letivos. Trabalha todos os *skills* linguísticos e articula-se em CLIL com o estudo do meio, a matemática e expressão plástica.

2.3. Plano de intervenção

O tema do meu projeto foi “Promover a oralidade com recurso às tecnologias”. Daí o destaque para as atividades de produção oral, embora todos os outros *skills*, como o *reading*, *listening* e *writing*, foram trabalhados.

Elaborei o plano do meu projeto tendo como objetivo colocar as novas tecnologias no dia a dia da sala de aula, com o intuito final de fomentar a oralidade e a autonomia dos alunos. Criar um espírito crítico, de

⁵ Jornal de Notícias: <https://www.jn.pt/sociedade/educacao/ingles-obrigatorio-a-partir-do-3-ano-de-escolaridade-4238652.htm>, acessido no dia 25 de junho de 2020.

descoberta que lhes proporcione uma aquisição de competências como aprender a aprender, de uma forma espontânea.

2.3.1 Objetivos e questões de indagação

Um dos pontos centrais do meu projeto de intervenção é a necessidade de tornar os alunos de hoje mais conscientes do processo e do seu progresso na aprendizagem, sendo conduzidos a refletir sobre o mesmo. Estas reflexões poderão ser feitas através de diálogos informais ou registos escritos. Este tipo de conduta deve ajudar e orientar um aprendente a refletir e a procurar como aprender melhor, quais as suas maiores dificuldades, e como pode melhorar a sua aprendizagem. Um aluno consciente sobre o seu próprio processo tem a capacidade de se tornar mais autónomo, procurando formas de aprender uma língua dentro e fora da sala de aula. O papel do professor deverá ser estimular aprendizagens mais significativas e destacar o objetivo de trabalhar a compreensão oral da língua inglesa e a aquisição de vocabulário relevante, no seu quotidiano. Esse papel passa igualmente por promover o gosto em aprender, surgindo daí metodologias e estratégias ajustadas para a aprendizagem do Inglês precoce, tais como: o jogo, a música, TPR, TBLT e a aprendizagem cooperativa. A autoconfiança e o saber fazer devem ser igualmente estimulados nos aprendentes, para estes se sentirem mais seguros durante o processo de aquisição de conhecimentos. Algumas questões surgiram durante o meu projeto de intervenção:

- Quais são as perceções e as atitudes das crianças relativamente à aprendizagem da língua inglesa?
- Como estimular o interesse em aprender dentro e fora da sala de aula para promover competências de motivação, de autonomia e de autoestima?
- Como promover a competência de aprender a aprender com o foco na autorregulação?
- Qual é o potencial do uso da tecnologia na sala de aula como meio de promover a oralidade?

Na sequência destas questões, e de acordo com o projeto educativo da escola e tendo em conta as orientações do Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas e as Metas Curriculares de Inglês para o 1.º ciclo (Bravo, Cravo & Duarte, 2015), foram definidos os seguintes objetivos:

- Conhecer perceções e atitudes das crianças relativas à aprendizagem da língua inglesa;
- Estimular o interesse em aprender dentro e fora da sala de aula para promover competências de motivação, autonomia e autoestima;
- Promover a competência de aprender a aprender com foco de autorregulação;
- Avaliar o potencial do uso da tecnologia na sala de aula como forma de promover a oralidade e a motivação intrínseca dos alunos;

A minha preocupação inicial foi de avaliar a reação dos alunos à introdução de novas ferramentas tecnológicas e a sua aceitação. Esta fase foi fundamental para fomentar a oralidade durante as aulas. O objetivo foi o dos alunos perceberem que a aprendizagem de uma língua pode ser feita de uma forma mais abrangente, não tendo apenas o manual como ferramenta, tentando fazer com que a aprendizagem fosse mais apelativa.

Em seguida apresento o quadro resumo do meu plano de intervenção (Quadro 1).

| Objetivos | Estratégias Pedagógicas-investigativas | Informação a recolher e analisar |
|--|---|---|
| 1-Conhecer percepções e atitudes das crianças relativas à aprendizagem da língua inglesa | Observação das aulas e registos reflexivos no portefólio. (Obj.1 ,4) | Dados de caracterização das crianças; |
| 2-Estimular o interesse em aprender dentro e fora da sala de aula para promover competências de motivação, autonomia e autoestima. | Questionário inicial (Obj.1) (<i>How do I learn English</i>) | Percepções da experiência do processo de ensino/aprendizagem da língua inglesa e do uso das novas tecnologias em casa e na escola |
| | Questionário sobre as aulas lecionadas com recurso a alguns meios tecnológicos (“What’s your opinion?”) (Obj. 1) Conversas informais com as crianças. (Obj. 1 e 3) | |
| 3- Promover a competência de aprender a aprender com foco de autorregulação | Dinamização de propostas educativas como a criação de um espaço virtual onde os alunos podem partilhar trabalhos feitos na aula com os colegas, pais e a escola. (Obj. 2,3 e 4) | Motivação das crianças para a aprendizagem da língua |
| 4- Avaliar o potencial do uso da tecnologia na sala de aula como meio de promover a oralidade e a motivação intrínseca dos alunos | Atividades didáticas com recurso a jogos de cooperação e diálogos (Obj. 2, 3 e 4) | Impacto das atividades na aprendizagem, com incidência no desempenho oral, atitudes e envolvimento das crianças |
| | Questionário final (Obj 4) | Opiniões e sugestões das crianças sobre as atividades |

Quadro 1 - Quadro síntese de objetivos e estratégias

2.4 Metodologia de ensino

“Tell me and I forget. Teach me and I remember. Involve me and I learn” (Benjamin Franklin)⁶

Na minha experiência pessoal como professora e aluna concluí que a aprendizagem é mais efetiva quando é feita pelo próprio através de um envolvimento pessoal no processo. A materialização dos conceitos teóricos em atividades práticas torna a aquisição dos conhecimentos mais autêntica. Este foi um fio condutor ao

⁶ <https://www.brainyquote.com/quotes/benjamin franklin 383997>

longo de todo o meu estágio, realizar atividades com o envolvimento direto dos alunos em TBLT em conjunto com atividades CALL.

Um dos pontos fulcrais no projeto de intervenção foi a promoção da oralidade, sendo assim a planificação foi orientada nesse sentido. Durante as sequências didáticas do projeto foram propostas diversas atividades com recurso às tecnologias. A visualização de um vídeo, com crianças de outro país de língua inglesa, foi uma estratégia para os familiarizar com diálogos autênticos de alunos da mesma faixa etária e por conseguinte não terem receio do contacto com situações reais de utilização do Inglês. A visualização de músicas no *Youtube* foi algo que procurei incluir nas minhas planificações, pois aprender músicas é uma forma eficaz de desenvolver a pronúncia. Com o envolvimento da turma elaboramos um vídeo, *Powerpoints* e jogos alusivos aos temas elaborados por mim, uma sessão de “selfies” com o planeta terra e outros jogos CALL, a fim de motivar os alunos para a prática da língua inglesa. Todas estas estratégias tinham como fundo promover a oralidade com recurso às tecnologias, facilmente acessíveis na realidade atual.

A ideia da utilização da câmara de filmar como ferramenta educativa teve como intuito primordial incentivar um trabalho de grupo para fazer bem uma atividade que iria ser visualizada e avaliada pelos restantes colegas. Esta atividade tinha como objetivo criar um espírito de grupo, onde os próprios alunos tinham que agendar os ensaios, colaborar uns com os outros e serem responsáveis pelo resultado final do trabalho. Esta atividade tinha como apoio textos escritos por mim, com vocabulário relacionado com o meio ambiente, que eles tinham aprendido nas aulas anteriores e tinha como objetivo pôr a língua em prática com uma tarefa de role-play.

Groups perform better when they sense themselves as a united team with a shared sense of responsibility, if for no other reasons than the task. Everybody's commitment, trust and participation are necessary to achieve a sense of community... (Dundis & Benson, 2003, p. 35.cit. in Thomas & Reinders, 2010 p. 27)

Procurei falar sempre em inglês, apesar de encontrar alguma resistência por parte dos alunos inicialmente, com o decorrer das aulas senti os alunos cada vez menos apreensivos ao uso da língua na sala de aula. Tentei gesticular ou usar imagens para tentar evitar o uso da língua materna.

Por fim tentei compilar todas as atividades num espaço virtual na plataforma Google drive, onde os alunos e os pais pudessem ver os trabalhos expostos, ouvirem canções aprendidas na sala de aula, consultar “*links*”, ou usarem jogos educativos. Este espaço tem como objetivo a utilização da língua inglesa de uma forma espontânea e autónoma. A criação deste espaço foi uma tentativa de criar uma maior autonomia no processo de aprendizagem dos alunos e ser uma montra para alguns dos trabalhos efetuados durante o ano letivo. Esta forma de educar e comunicar nunca esteve tão atual como nos dias de hoje, onde vivemos uma situação excecional de isolamento social devido ao aparecimento de uma pandemia e onde o ensino à distância através das novas tecnologias tem um papel crescente na forma de ensinar e aprender. Esta iniciativa juntava a utilização das tecnologias por parte dos alunos com a promoção da oralidade.

Um dos meus objetivos era proporcionar aulas com uma vertente lúdica, que fugissem de uma rotina muitas vezes estabelecida dentro da sala de aula pelos professores. Muitas vezes, por falta de tempo e de uma exigência dos conteúdos programáticos que necessitam ser lecionados, durante o ano letivo, os professores, utilizam quase exclusivamente o manual durante as aulas. Este tipo de aula, não é de toda uma “má” aula, pois os manuais escolares são criados por uma equipa de profissionais, especializada, que seguem as metas curriculares estabelecidas. Mas se retiramos o elemento de surpresa ao aluno, se não formos criativos na forma

como planejamos uma aula, tudo o que é suposto acontecer numa sala de aula desvanece. O entusiasmo de aprender e de alcançar os melhores resultados é substituído pela frustração e um sentimento de derrota.

2.5. Metodologia de investigação

Segundo Latorre (2003, cit. in Coutinho et al., 2009), “os principais benefícios de investigação-ação são a melhoria da prática, a compreensão da prática e a melhoria da situação onde tem lugar a prática” (p. 363). A investigação-ação é essencial para uma reflexão que um professor faz acerca da sua prática com a intenção de evoluir e melhorar esta. É um processo que implica pesquisa do contexto, uma análise dos resultados e das práticas educativas de uma forma sistemática, com o objetivo de melhorar as ações. É importante que um professor consiga, segundo Kemmis & McTaggart (1998, cit. in Oliveira & Serrazina, 2002, p. 30), “compreender” um problema existente, “melhorar” e “reformular” as suas práticas, tarefa que é facilitada pela investigação ação que, enquanto “prática reflexiva (...) fornece oportunidade para voltar atrás e rever acontecimentos e práticas” (Dewey, 1998, cit. in Oliveira & Serrazina, 2002, p. 30).

Este processo implicou momentos de observação, pesquisa sobre metodologias diferentes com o objetivo de procurar soluções para problemas existentes.

Os professores que refletem em ação sobre a ação, estão envolvidas num processo investigativo, não só tentando compreender-se a si próprio melhor como professores, mas também procurando melhorar o seu ensino (Oliveira & Serrazina, 2002, p. 34)

O primeiro contacto com a turma foi no 3.º período do ano letivo 2018/2019. Após algumas conversas informais com a professora orientadora cooperante, observei as aulas com o auxílio da grelha de observação “Classroom observation and well-being and involvement” (Anexo I). Considerei os seguintes parâmetros: o ambiente na sala de aula, a atitude perante a aprendizagem, o comportamento dos alunos e o seu desempenho nas tarefas propostas. Esta ferramenta serviu igualmente para recolher informação e compreender as práticas de ensino da professora orientadora cooperante e dinâmica da turma. Outros questionários foram usados para recolher dados sobre as preferências dos alunos dos recursos a utilizar nas aulas para aprender inglês e sobre as atividades feitas na sequência didática “Put on your shoes” que foi uma aula preparatória do projeto de intervenção.

Pesquisei metodologias para implementar nas aulas tendo em conta os objetivos principais do meu projeto de intervenção. Foi fundamental ao longo do projeto receber feedback dos alunos, nomeadamente com recurso a questionários autorreguladores no fim de cada uma das sequências didáticas. Outro modo encontrado para perceber como estavam a ser encaradas as atividades por mim propostas foi a utilização de cartões com *emojis*. A escolha dos *emojis* não foi inocente, vem de encontro ao tema central do estágio, as tecnologias na sala de aula. Saber quais são os sentimentos dos alunos é essencial para sermos melhores profissionais e conseguirmos ir ao encontro do que lhes dá prazer. Um sentimento de bem-estar, na sala de aula, é fundamental para criar o gosto de aprender. Por isso é necessário recolher informação dos alunos, ter um “*feedback*” acerca das atividades que mais prazer lhes proporcionam, para além de os levar a pensar sobre qual é para eles a melhor forma de alcançar certas metas. Refletir sobre: como posso eu aprender mais facilmente vocabulário? Sinto-me confortável a fazer esta atividade, na sala de aula? Como posso ultrapassar certas dificuldades que

encontro, quando estou a aprender algo novo? O sentimento de “recompensa” é sentir que consigo aprender algo novo, um ganho cognitivo, dá a sensação de saber fazer e motiva para continuar o percurso.

O professor deve refletir sobre aquilo que sabe fazer, mas também aquilo que pode fazer melhor. A pesquisa, a ação das nossas práticas, e uma reflexão sobre elas, só pode trazer “recompensas”. A paixão que um professor tem pelo conhecimento é algo que deve ser sempre renovado. Para inspirar os alunos temos de ser inspirados. Esta inspiração ou renovação de práticas, advém da pesquisa de aplicar novas estratégias para solucionar problemas existentes ou melhorar práticas. O estágio é uma oportunidade de trabalhar novas estratégias, trocar ideias com colegas, ler sobre diferentes metodologias e refletir sobre as melhores práticas na sala de aula.

III. DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE INTERVENÇÃO

O capítulo versa sobre o processo de intervenção desenvolvido a partir do meu projeto. Ao longo da descrição das sequências didáticas são apresentados gráficos com os dados dos questionários autorreguladores entregues no fim de cada uma dessas sequências.

3.1 Sequência didática preparatória “Put on your shoes”

3.1.1 Sequência didática “Put on your shoes”

Durante esta primeira sequência didática de duas aulas lecionadas ainda no ano letivo de 2018/2019, tentei sobretudo auscultar a turma sobre a sensibilidade para a utilização das tecnologias e retirar dados que me fossem importantes para o desenvolvimento do projeto de investigação. A introdução do uso de alguns recursos tecnológicos foi fundamental na criação de aulas mais lúdicas que despertam uma maior motivação e gosto pela língua nos aprendentes.

Os resultados do inquérito “What’s your opinion?” (Anexo III), feito no final da sequência, foram bastante positivos e a maioria dos alunos demonstrou muito interesse em todas as atividades feitas (Gráfico 1). Foi igualmente manifestado pelos alunos a vontade em continuar a usar o quadro interativo em aulas futuras (Gráfico 2), o que demonstra que a utilização destas ferramentas é apelativa.

É de salientar que um dos alunos colocou em todas as respostas um não, como manifesto de desagrado por ter sido chamado atenção no final da aula pela professora orientadora cooperante.

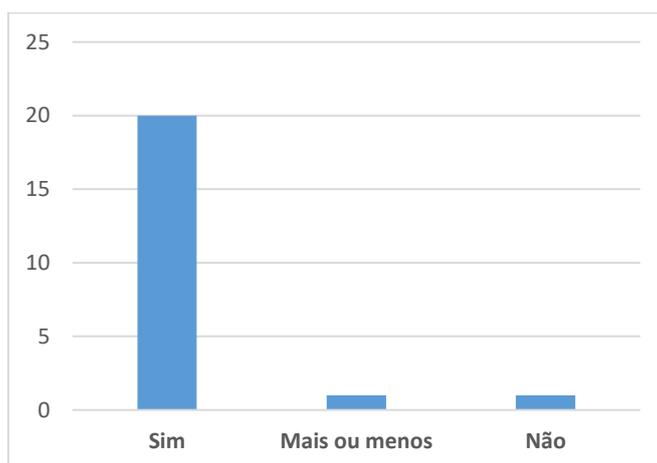


Gráfico 1- Particpei nas atividades com interesse

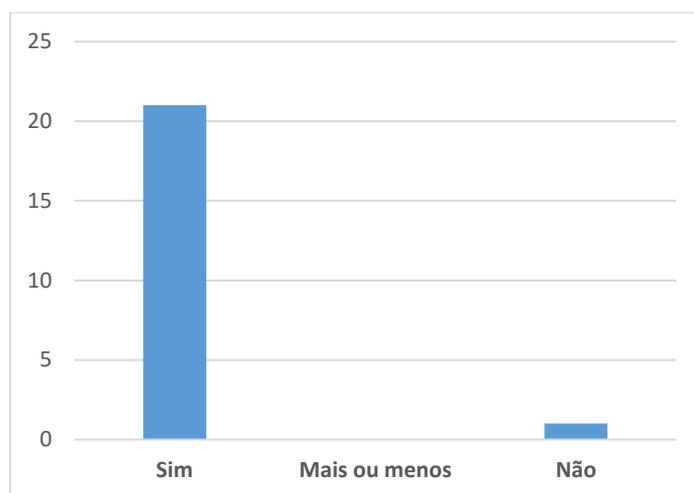


Gráfico 2 - Gostavas de usar o quadro interativo?

Nesta sequência didática preparatória, os meus objetivos iniciais foram verificar se os alunos tinham aprendido algum do vocabulário da aula anterior, promover a oralidade, participação e principalmente o gosto e motivação na aprendizagem da língua Inglesa. Foi uma oportunidade para recolher dados para o meu projeto de investigação e saber quantos alunos já utilizam as novas tecnologias no seu dia a dia. Para além de consolidar algum do vocabulário novo lecionado na aula anterior, foi também aproveitada para corrigir alguns erros de pronúncia, já que a aula era muito focada na oralidade.

Iniciei a aula com um jogo interativo, onde os alunos pudessem ir ao quadro escolher a opção correta. Na minha perspetiva, os alunos estiveram muito atentos e motivados para participar e colaborar com os colegas para escolherem as imagens e vocabulário equivalentes. Este exercício serviu para rever vocabulário lecionado em aulas anteriores, além de incentivar um trabalho colaborativo entre colegas para poderem terminar o jogo. Esta atividade de memória, encontrada online, foi uma forma mais dinâmica e interativa de cativar a atenção dos alunos.

O segundo passo foi a projeção de um PowerPoint com várias crianças vestidas. Os alunos tinham de ouvir a minha descrição e dizer o nome da criança referida. A maioria dos alunos conseguiram sem grande dificuldade acertar no nome da criança, o que me deixou satisfeita, pois significa que adquiriram oralmente a maioria do vocabulário sobre o vestuário lecionado na aula anterior. Foi pedido a alguns alunos para fazerem uma descrição das imagens do PowerPoint com o auxílio de uma frase modelo. Os alunos solicitados conseguiram fazer as descrições, em algumas situações necessitaram de ajuda, mas no geral fiquei satisfeita com o empenho deles e o a vontade que tinham em tentar falar. Nas aulas observadas da professora cooperante, existia já um esforço desta em estabelecer momentos que promovessem a oralidade; como resultado a turma não demonstrou receio em tentar comunicar.

O jogo “put on your hat”, como o intitulei, pareceu-me adequado e relevante para esta faixa etária, no sentido em que, recorrendo a atividades diversificadas e apelativas em prol do ensino da língua inglesa, vão de encontro à necessidade de experimentação das crianças. Os alunos tinham que vestir roupa seguindo as minhas indicações ou dos colegas (Figura 1). Os suportes visuais, auditivos e gestuais, possibilitam diversos estilos de aprendizagem que trabalham em simultâneo vários tipos de inteligências. O uso de *realia* desperta uma maior

associação entre palavras de objetos comuns e os objetos em si mesmo. Segundo Purnamaser, Regina e Rosnija (2017, p. 2), ensinar vocabulário utilizando *realia* ajuda os alunos a adquirirem vocabulário de uma forma prática e melhora a sua compreensão do significado, fazendo com que a sua experiência de aprendizagem seja mais memorável. Por um lado, tinha como objetivo introduzir vocabulário a ser usado posteriormente, na canção “put on your shoes”, por outro, criar uma situação mais autêntica do uso da língua com o recurso a *realia*. A maioria dos alunos quis participar logo desde do início (Gráfico 3).



Figura 1 - Roupas utilizadas no jogo "Put on you hat"

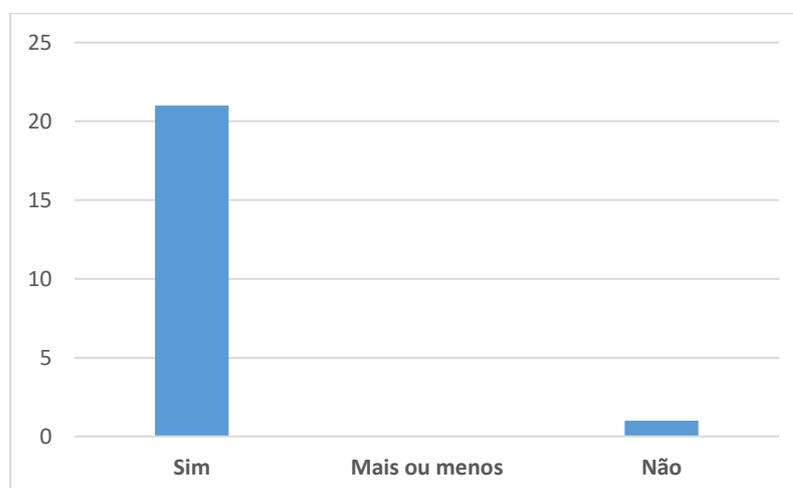


Gráfico 3 - Gostei do jogo da roupa

Apesar de existir uma certa agitação durante a atividade, houve uma mobilização de uma forma efetiva de toda a turma aliada a uma atmosfera positiva e descontraída. Após este jogo, os alunos receberam 3 *emojis* de cores diferentes para expressarem o que sentiram enquanto estavam a jogar. A reação foi muito positiva, pois todos os alunos mostraram o *emoji* verde.

De seguida, foi-lhes entregue o questionário inicial (Anexo II), para recolher dados para o meu projeto de investigação.

Analisando os resultados do questionário, deparei-me com a feliz conclusão de que os alunos gostam de aprender inglês, nomeadamente quando são usadas ferramentas interativas e lúdicas (Gráfico 4). Este resultado demonstra que as tecnologias estão realmente presentes no quotidiano dos alunos. Penso que a utilização destas ferramentas é uma mais valia e potencializa a aprendizagem. Esta recolha de informação ajudou na planificação das seguintes sequências didáticas.



Gráfico 4 - O quadro interativo é útil nas aulas de Inglês

Na segunda aula, escolhi usar o método TPR para trabalhar a música "Put on your shoes", coordenando a fala com ações, ou seja, ensinando a língua através da introdução de atividades físicas e movimentos cinestésicos que potencializa a utilização do hemisfério direito do cérebro, tornando o processo de aprendizagem mais simples e motivante. A utilização desta técnica conjugada com música, revelou-se extremamente positiva, tendo todos os alunos participado ativamente com muito entusiasmo (gráfico 6).

Para o exercício de *listening*, entreguei uma ficha para os alunos preencherem as palavras em falta (Anexo III). Reconheço que o nível de dificuldade era demasiado baixo para as capacidades reveladas pelos alunos. Pois, antes de terminarem a música, muitos dos alunos já tinham completado a ficha. Posteriormente, tive em conta esta experiência para saber melhor adaptar as fichas ao nível da turma em questão. O objetivo principal era escreverem as palavras que tinham aprendido oralmente nas duas aulas desta sequência.

Na aula seguinte, que não faz parte desta sequência didática, quando utilizei o termo "hurry up" os alunos começaram espontaneamente a cantar a música, da aula anterior. Esta manifestação revela que a aprendizagem foi feita com sucesso (gráfico 5) e que eles gostaram da atividade (gráfico 6).

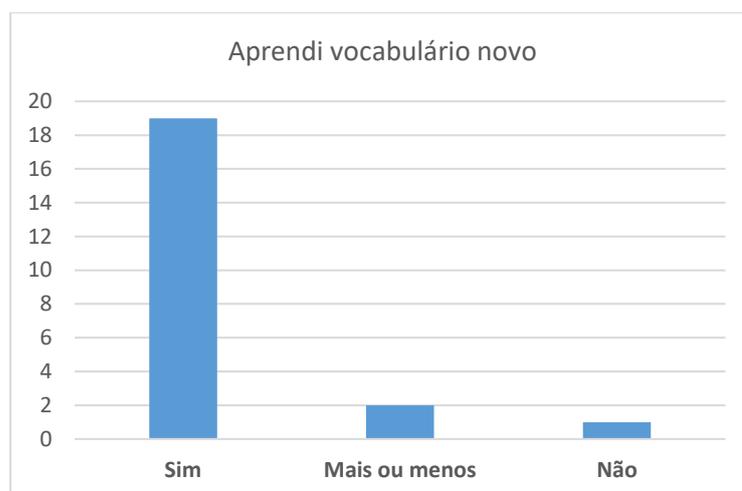


Gráfico 5 - Aprendi vocabulário novo

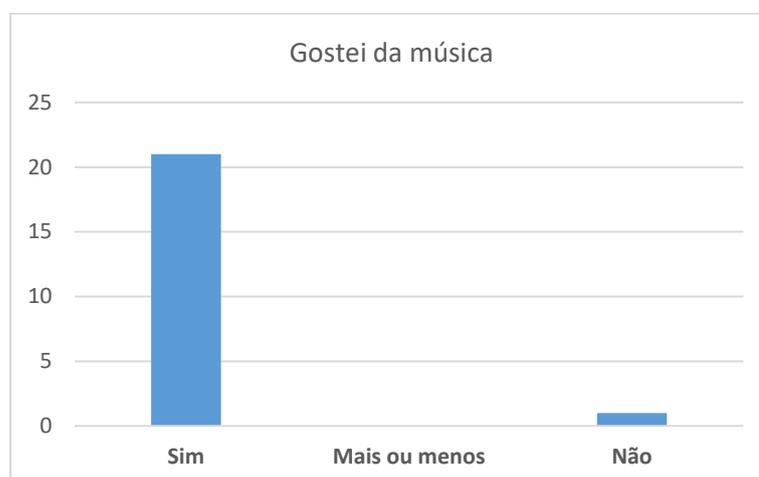


Gráfico 6 - Gostei da música

Projetei, no quadro interativo, os resultados do questionário “How do I learn English” (Anexo II) feito na primeira aula. Esperava criar com a turma uma reflexão construtiva sobre como aprendem a língua e porquê. Mas, ao contrário das minhas expectativas, os alunos concentraram-se em divulgar as escolhas que fizeram, em vez de conversarem sobre os resultados. Acredito que deveria ter trabalhado estratégias mais direcionadas para esta faixa etária de modo a criar condições para haver uma verdadeira reflexão.

A última atividade consistiu em recolher a opinião dos alunos sobre as duas horas lecionadas com o inquérito “What’s your opinion?” (Anexo IV). Como referido nos gráficos acima, a grande maioria dos alunos respondeu positivamente ao corpo que compôs toda esta sequência didática. Estes resultados consolidam a necessidade de criar novas estratégias que cativem os alunos para a aprendizagem.

3.1.2 Análise dos resultados do questionário “How do I learn English”

Na primeira aula desta sequência preparatória, com a escolha do tema do meu projeto já pensado, distribuí um questionário “How do I learn english” (Anexo II). Abaixo apresento as perguntas desse questionário e os dados recolhidos, bem com as reflexões daí decorrentes.

Saliento que quando foram entregues os questionários um dos alunos aproveitou para distrair a turma e causar problemas, tendo sido chamado à atenção pela professora orientadora. O aluno ficou visivelmente revoltado. No momento de recolha destes questionários, reparei que este tinha preenchido todos os campos com “Não”,

Quase todos os alunos afirmaram que gostavam de aprender Inglês (Gráfico 7), pois apenas um aluno referiu não ter interesse na disciplina. Chamados a responder sobre quais as atividades que mais gostavam de fazer durante as aulas (Gráfico 8), os alunos assinalaram várias escolhas, sendo a atividade mais vezes escolhida jogar, seguida a grande distância pelo cantar, ler e ouvir.

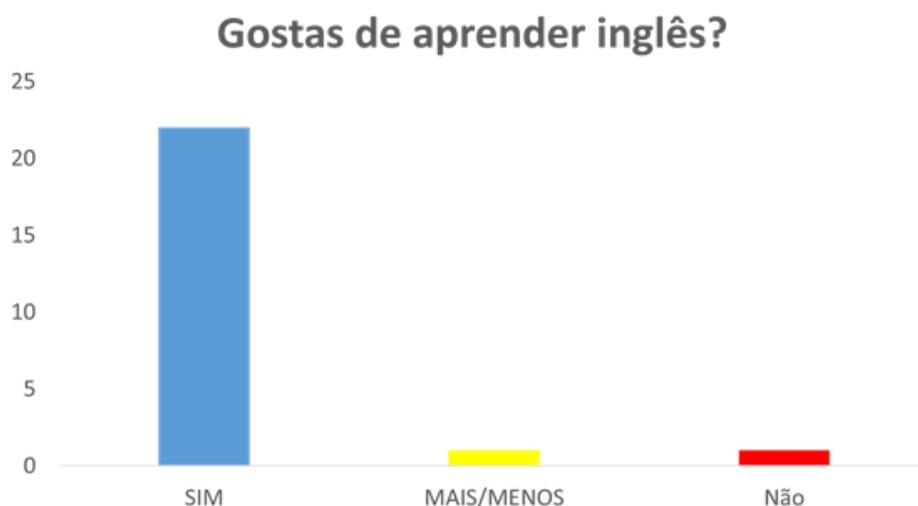


Gráfico 7 - Gostas de aprender inglês?

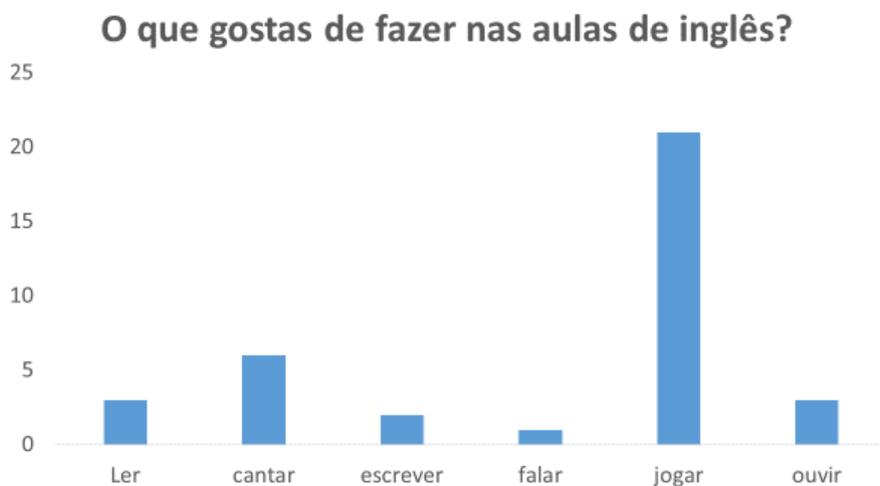


Gráfico 8 - O que gostas de fazer nas aulas de Inglês?

A questão sobre a qual eu estava mais expectante e que falava diretamente sobre o uso de tecnologias foi se os alunos gostavam que o professor usasse o quadro interativo nas aulas de inglês. Da análise dos resultados no Gráfico 9, podemos concluir que efetivamente os alunos apreciam a utilização de tecnologias na aprendizagem da língua inglesa, pois 22 alunos num total de 24 responderem afirmativamente à questão, o que me deixou bastante convicta da escolha do tema do meu projeto.



Gráfico 9 - Gostas quando o professor usa o quadro interativo nas aulas de Inglês?

Nas questões n.º 4 e 5 (Gráficos 10 e 11), os alunos disseram que usavam o tablet em casa, maioritariamente sozinhos mas alguns referiram que o faziam com os pais e apenas um aluno disse que não usava. A maior parte deles usa o google para as pesquisas efetuadas, tanto a nível pessoal como nas pesquisas

para os trabalhos escolares. Estas respostas denotam que estes recursos fazem parte do quotidiano deles. Alguns referem que não utilizam o google, que é relativamente normal para a faixa etária em questão. Podem também eventualmente ser utilizadores de outras plataformas que lhes despertem mais interesse.



Gráfico 10 - Usas o computador ou tablet em casa?

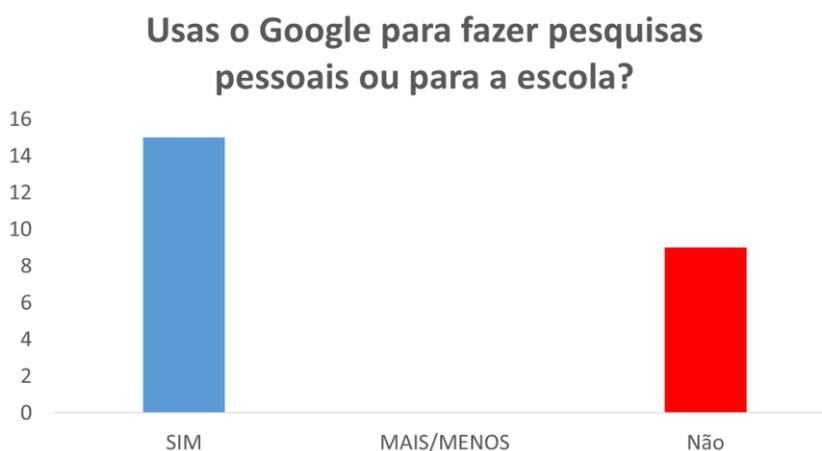


Gráfico 11 - Usas o Google para fazer pesquisas pessoais ou para a escola?

A utilização da língua inglesa pelos alunos na internet estava intrínseca nas questões n.º 6 e 7, às quais os alunos responderam maioritariamente que o inglês estava presente no seu dia a dia na utilização da internet.

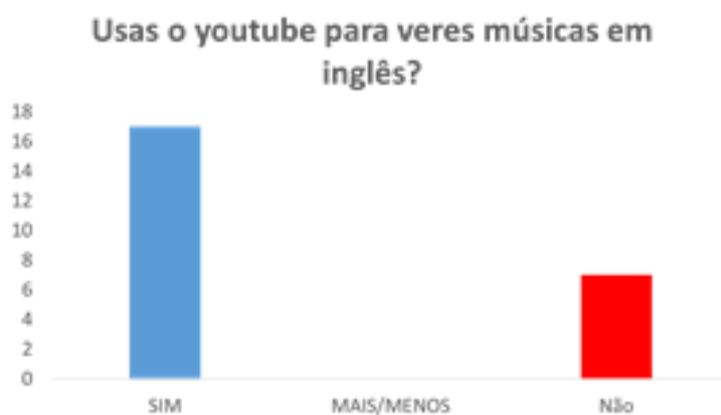


Gráfico 12 - Usas o Youtube para ver músicas em Inglês?

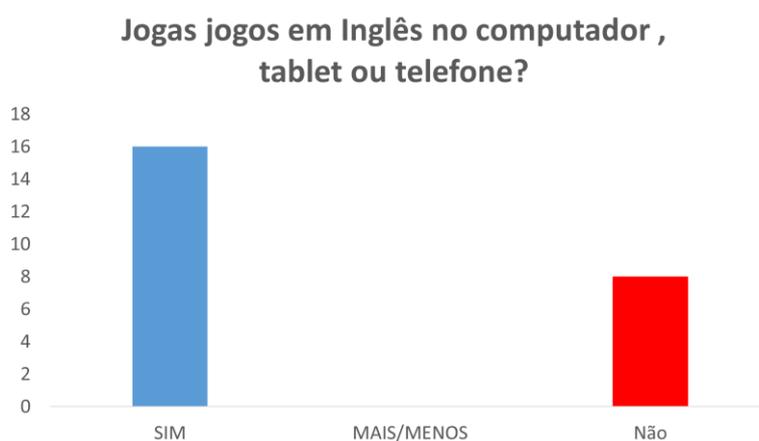


Gráfico 13 - Jogas jogos em Inglês no computador, tablet ou telefone?

Em síntese podemos concluir que as tecnologias estão presentes no cotidiano dos alunos de uma forma generalizada. O professor poderá alertar para as potencialidades destas ferramentas e orientar na sua utilização para uma melhor aprendizagem da língua.

No final desta sequência preparatória e com a análise a estes resultados confirmei a minha convicção que o tema escolhido era interessante de explorar.

3.2. Sequências didáticas do projeto

3.2.1. - 1ª Sequência didática “Protect your planet”

Esta sequência didática, distribuída em três aulas, abordava o tema da proteção do planeta (Anexo IV). Nas aulas anteriores, os alunos já tinham falado sobre reciclagem e discutido ideias sobre como poderiam preservar o planeta. A primeira aula iniciou-se com perguntas sobre o que é que eles podiam fazer para proteger o planeta em cinco minutos. Os alunos conseguiram dar algumas respostas, utilizando o vocabulário adquirido nas aulas anteriores. Esta pergunta foi uma introdução para o vídeo a ser projetado durante a aula intitulado “Let’s change the world in five minutes”. Para facilitar a visualização e uma melhor compreensão global do vídeo, projetei algumas flashcards. O vocabulário foi explorado intensivamente para os alunos conseguirem participar e compreender o vídeo. Este exercício estendeu-se muito além do tempo previsto para a atividade. Os alunos visualizaram o vídeo (<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/video-zone/change-the-world-five-minutes>) e após algumas perguntas, completaram o primeiro exercício da ficha de atividade (Anexo V), a atividade foi completada com sucesso pelo grupo. O vídeo mostrava crianças de uma escola australiana a falarem sobre o planeta e a forma de o preservar melhor. A segunda atividade consistia numa segunda passagem do vídeo com paragens no fim de cada dia da semana. Como alguns alunos conseguiram completar o exercício mais rapidamente do que outros, antecipavam-se a responder, não dando tempo necessário aos colegas para fazerem o exercício individualmente. No final da aula ficou por fazer a atividade de “roleplay”.

Em retrospectiva a planificação da aula foi demasiado ambiciosa. Deveria ter planeado mais tempo para a exploração do vocabulário. O facto de ter permitido que alguns alunos interviessem sem terem sido solicitados, foi outro dos pontos menos positivos da aula. Contudo, apesar da aula não ter decorrido como planeado inicialmente, todos os alunos completaram os exercícios com sucesso e houve uma participação oral entusiasta por parte da turma durante as atividades, que era um dos meus objetivos do projeto. Existia algum receio da minha parte sobre o conteúdo do vídeo, no entanto eles gostaram (Gráfico 14) e alcançaram uma compreensão global da mensagem, que no fundo era o objetivo principal (Gráfico 15). O vocabulário foi aprendido pelos alunos de forma natural. Na minha ótica é importante os alunos não terem receio de visualizarem um vídeo, ou lerem um texto com um nível mais complexo, porque o importante na aprendizagem de uma língua é começarem por ter uma compreensão global e não uma análise detalhada de todas as palavras. Acima de tudo, o mais importante é os alunos não terem receio do contacto com a língua de uma forma mais autêntica e menos formatada para uma sala de aula.

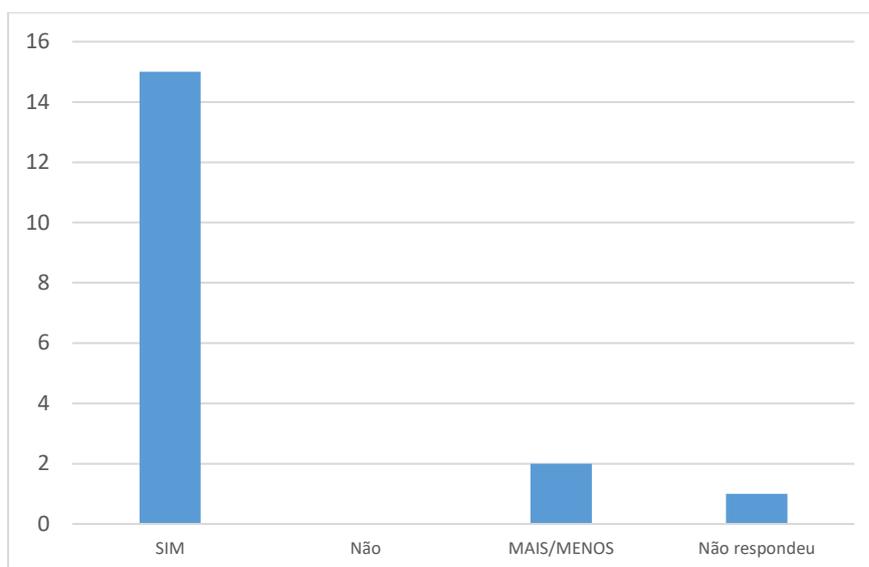


Gráfico 14 - Achei interessante o vídeo sobre os alunos de uma escola na Austrália



Gráfico 15 - Percebi a importância de protegermos o planeta terra

A segunda aula começou com a atividade de “roleplay” que não tinha sido realizada na aula anterior. Inicialmente os alunos receberam o diálogo cortado em tiras e em grupo tinham que colocar o diálogo na ordem correta. A maioria dos grupos participaram em conjunto para terminarem a tarefa sem solicitar ajuda. Após a monitorização e pequenos ajustes pontuais todos os grupos terminaram a tarefa. Foi em seguida proposto à turma fazerem um vídeo com este texto. Os alunos negociaram entre eles os papéis de cada um. Foi dado algum tempo de aula para ensaiarem as peças. Foi combinado com eles que durante a semana, e fora do tempo de aula, iria ser feita a gravação para posterior visualização na sala de aula. Os alunos foram incentivados a trazerem de casa adereços que pudessem enriquecer a personagem de cada um deles. Esta atividade foi muito bem-recebida (Gráfico 16), tanto que a orientadora cooperante observou alguns grupos a praticarem os papéis nos corredores, logo às 8h30m da manhã, antes das aulas e durante os intervalos. Fiquei muito satisfeita com as filmagens que se encontram disponíveis no Google drive da turma. Os alunos trabalharam bem em grupo (Gráfico 17), decoraram os papéis e trouxeram adereços de casa. O que mais sobressaiu foi o trabalho em grupo, o que

não era de todo expectável, uma vez que esta turma tem muitos atritos interpessoais. Por vezes a utilização de atividades que proporcionem um empenho pessoal e em grupo mais espontâneo leva a uma aquisição de conhecimento de uma forma mais natural e efetiva. Este foi um bom exemplo de comprometimento da turma com a atividade proposta.

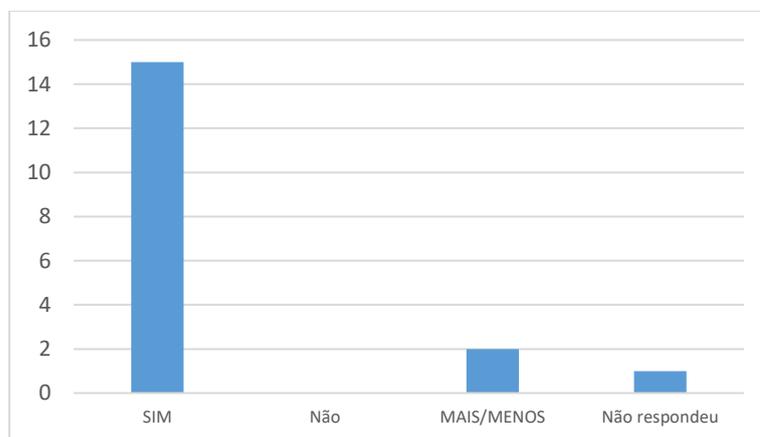


Gráfico 16 - Gostei de fazer o vídeo com os meus colegas

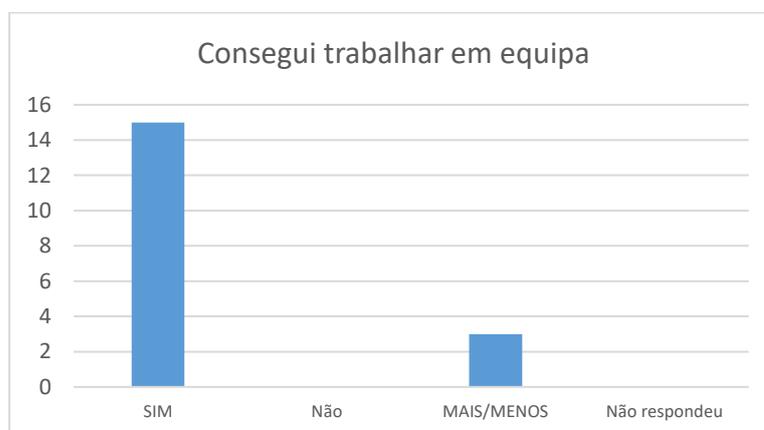


Gráfico 17 - Consegui trabalhar em equipa

Foi efetuado um levantamento de dados relativo às competências linguísticas dos alunos durante o role-play (Gráfico 18). Este levantamento foi efetuado por mim após a visualização do vídeo e respetiva análise das competências linguísticas de cada aluno. Esta avaliação teve como base os objetivos por mim planeados de promoção da oralidade para esta atividade. Infelizmente nesse dia muitos alunos estavam em casa, pois houve uma virose na turma. Somente 18 dos 24 alunos participarem nesta atividade. É de salientar que todos os textos eram diferentes para cada grupo, sendo assim a razão pela qual todos os alunos tinham falas diferentes. Analisando o gráfico 18, podemos verificar que os objetivos traçados para esta atividade foram atingidos.

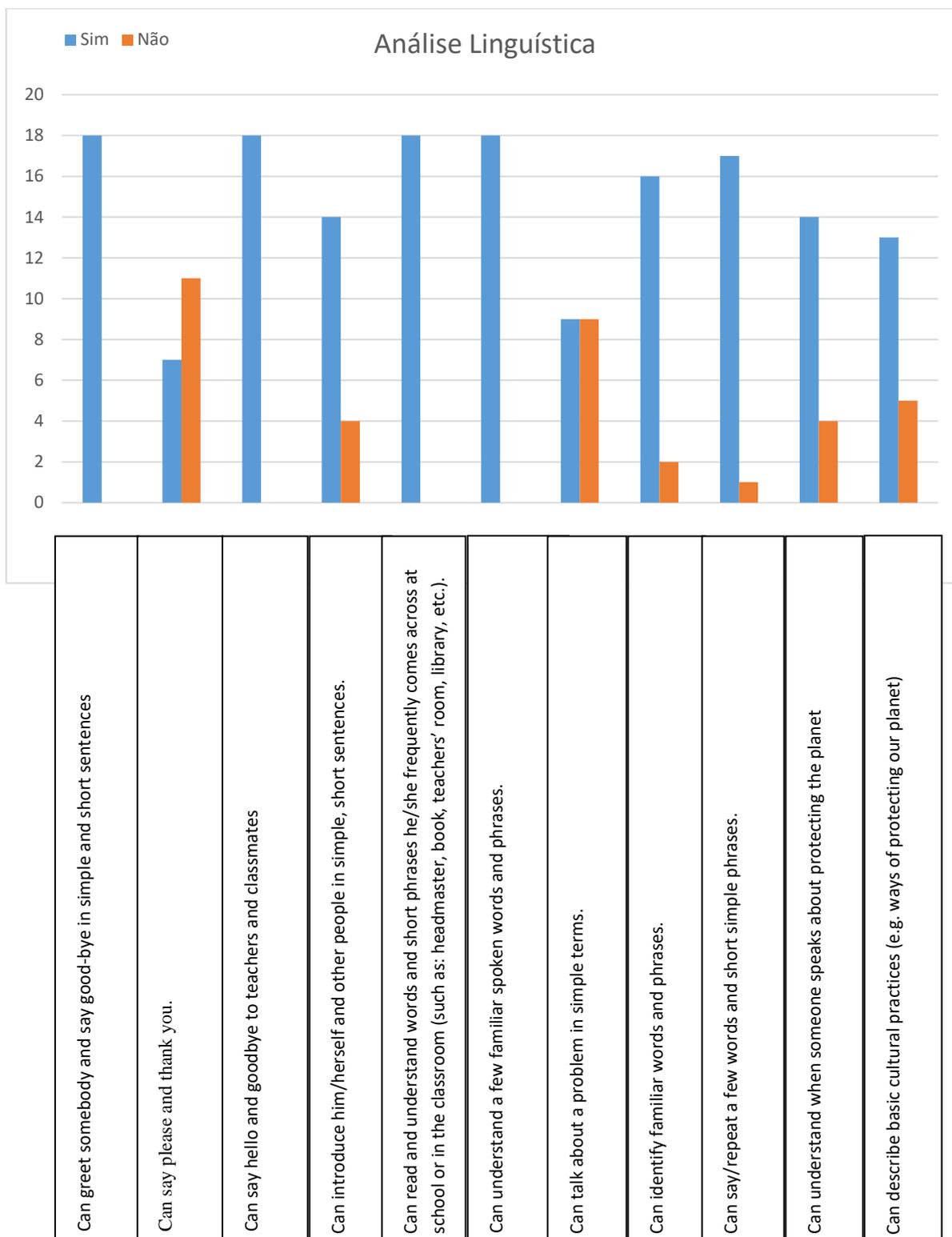


Gráfico 18 - Análise linguística

Após esta atividade os alunos fizeram um quiz “How green are you?”; os alunos participaram e responderam corretamente às questões. Nesta atividade foi aproveitado para introduzir algum vocabulário a ser utilizado na música a ser dada imediatamente depois: “It’s up to me and you” (<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/songs/its-up-me-and-you>). Os alunos ouviram a música e

completaram as atividades (Anexo VI). Esta música não cativou os alunos tanto como outras músicas em aulas anteriores (Gráficos 19 e 20). Acharam que a letra era de difícil memorização. Como esta aula incluía uma atividade que era suposto ter sido realizada na aula anterior, excluí o jogo, “Quem quer ser milionário” que inicialmente estava programado para esta aula. Creio que teria sido um momento de particular envolvimento dos alunos, e como tal inclui a atividade na plataforma digital da turma para os alunos poderem jogar em casa sozinhos, com os pais ou com amigos.

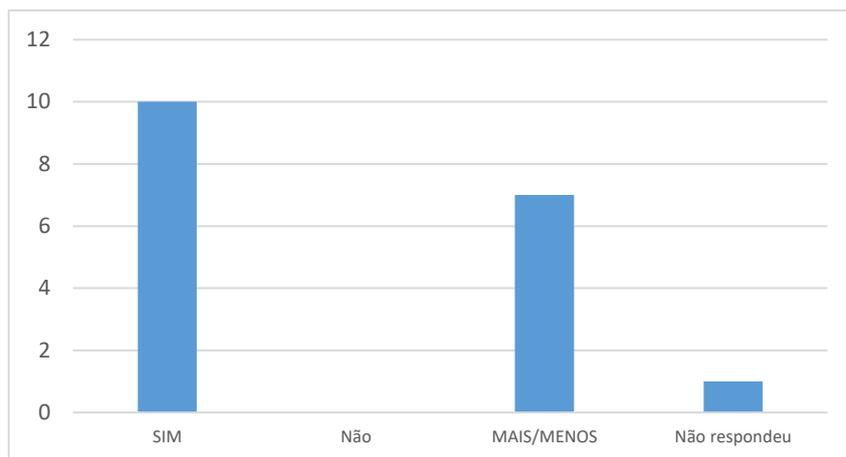


Gráfico 19 - Percebi o tema da canção "It's up to me and you"

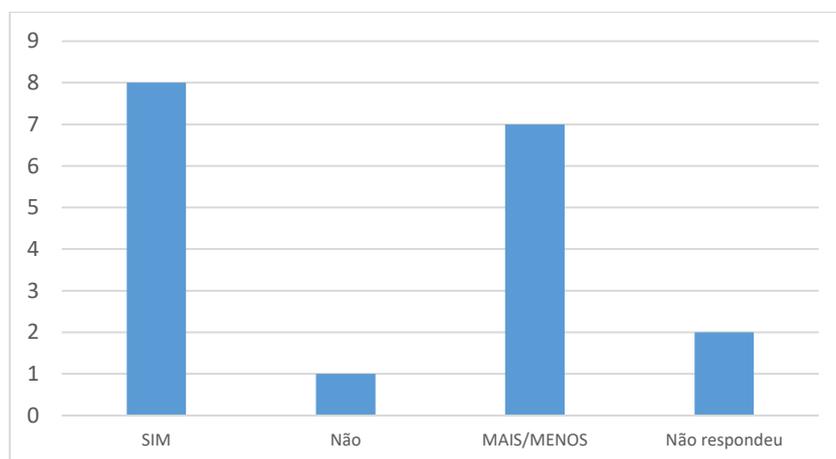


Gráfico 20 - Aprendi o vocabulário novo sobre o ambiente com a canção "It's up to me and you"

No passo seguinte os alunos escreveram algumas linhas sobre o que podiam fazer para proteger o “amigo” planeta terra. Este exercício de escrita foi feito para consolidar todo o trabalho oral feito ao longo destas sequencias. Durante este exercício os alunos foram tirando selfies com o meu telemóvel e com um cartaz do planeta terra (Figura 2), para posteriormente o poderem colocar no trabalho escrito. Poucos alunos conseguiram

terminar este trabalho completamente (Gráfico 21), mas julgo que a falta de tempo para executar esta tarefa teve um peso muito grande. Esta atividade foi feita mesmo no final da aula e ficou para terminarem em casa.



Figura 2 - Exemplo do exercício da selfie com o planeta terra

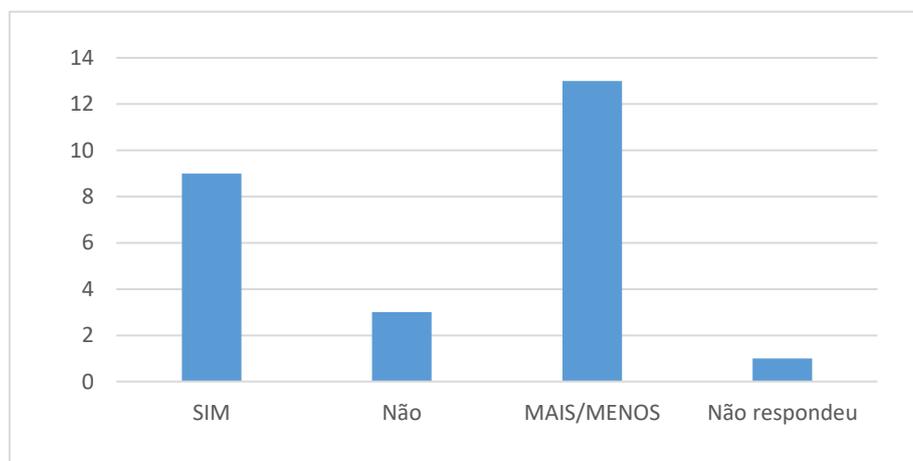


Gráfico 21 - Conseguí escrever o texto sobre como posso ajudar o planeta terra

A terceira aula da sequência começou com um pequeno “solução”: o projetor “não quis funcionar”. Quando trabalhamos com tecnologias temos que prever este tipo de incidentes. Inicialmente perdi algum tempo a tentar “ressuscitar” o quadro interativo, mas rapidamente percebi que teria que encontrar outra solução. Em vez de projetar um powerpoint com os relógios, fui obrigada a desenhar os relógios no quadro para ensinar as horas certas e as meias horas. Após eles adquirirem essas competências foi entregue uma ficha de trabalho onde os alunos recortavam os relógios e os colavam na caixa respetiva (Anexo VII). Normalmente eles demoram sempre algum tempo neste tipo de atividade, mas conseguiram acabar todos e só alguns pediram apoio. Em seguida foi feito um bingo, atividade esta que foi muito bem-recebida (Gráfico 22). Cada aluno tinha um cartão com horas, a professora lia algumas horas e eles marcavam nos respetivos cartões quando havia

correspondência entre o que a professora lia e o que estava desenhado nos seus cartões. O primeiro a completar uma linha, ganhava.

Foi preenchida no final da sequência uma ficha de autoavaliação chamada “How do I learn?” (Anexo VIII). Apesar dos resultados objetivos recolhidos e tratados deste questionário, em que metade dos alunos neste primeiro contacto com as horas não se sentiram completamente capazes (gráfico 23), saliento que uma aluna escreveu no campo aberto a comentários: “Eu nestas aulas aprendi a trabalhar em equipa, aprendi coisas que vão ser muito úteis no futuro, como as horas (...)”.

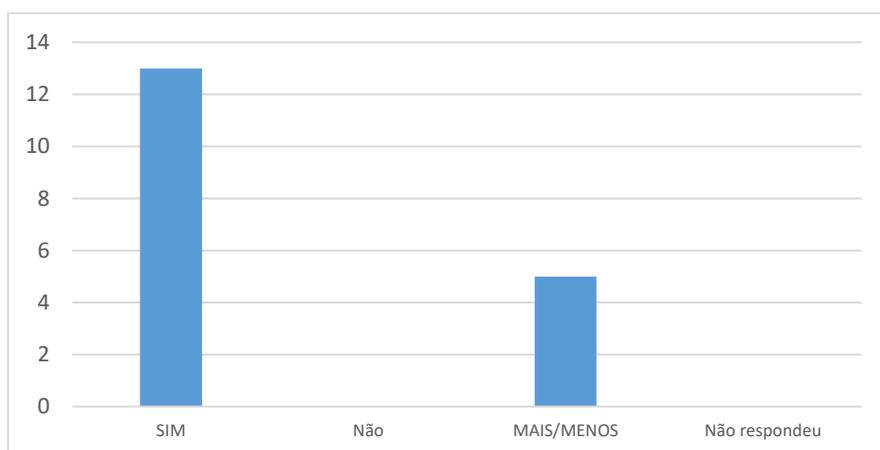


Gráfico 22 - Achei o jogo do bingo divertido

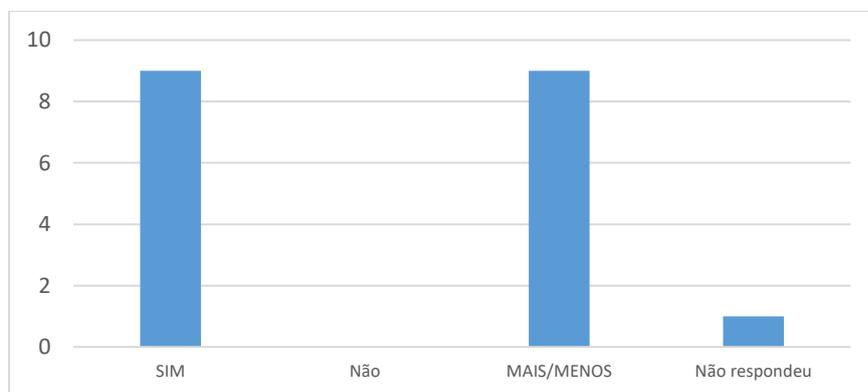


Gráfico 23 - Aprendi a dizer as horas

3.3.2 - 2ª Sequência didática "Let's visit the zoo"

Esta sequência didática (Anexo XIX) versou sobre os animais do jardim zoológico e também incluiu vocabulário sobre as partes do corpo humano. Aproveitei esta aula para introduzir vocabulário que iria ser abordado na unidade seguinte do manual, que é sobre as partes do corpo humano e descrições físicas.

A primeira atividade da primeira aula foi a projeção de *flashcards* com som. Os alunos ouviam o som e tentavam adivinhar a que animal pertencia. Depois de conseguirem acertar, era projetada a imagem do animal no quadro. Este jogo foi muito bem aceite e todos participaram ativamente, o que significa que já tinham algum conhecimento prévio deste vocabulário. Este episódio mostra que a aprendizagem de uma língua é resultado de várias fontes e não somente do que é ensinado dentro da sala de aula. Como ensinantes devemos promover todas essas fontes de conhecimento e potenciá-los. Com as novas tecnologias alguns alunos aprendem em casa, através de *tablets*, brinquedos ou músicas, os nomes dos animais, mesmo alguns animais que não foram referenciados nas aulas de inglês do 3º ano desta turma.

Sinto que esta turma gosta de participar oralmente, mesmo que por vezes seja apenas na língua materna. Julgo que é dever de um professor aproveitar esse facto, traduzindo apenas algumas palavras para ajudar na aquisição de vocabulário e pedindo-lhes depois para repetir. Durante a aula foi aproveitado para rever o verbo modal "Can" e alguns verbos de ação. Os alunos foram questionados sobre o que é que um animal pode fazer, por exemplo "Can a tiger jump?". Depois os alunos ouviram a música "Let's go to the zoo" (<https://www.youtube.com/watch?v=OwRmivbNgQk>) e aprenderam a coreografia. Embora tenha havido resistência de um pequeno grupo de alunos, rapidamente este grupo se rendeu ao entusiasmo dos outros colegas e participaram na coreografia com o resto da turma. Na minha experiência como docente sinto que a TPR é uma forma cativante de ensinar uma língua, principalmente nesta faixa etária. Apesar de haver muito barulho durante esta atividade, a associação dos movimentos com a sonoridade facilitou a memorização da letra da música rapidamente. O vocabulário da música foi completamente adquirido pelos alunos (gráficos 24 e 25)

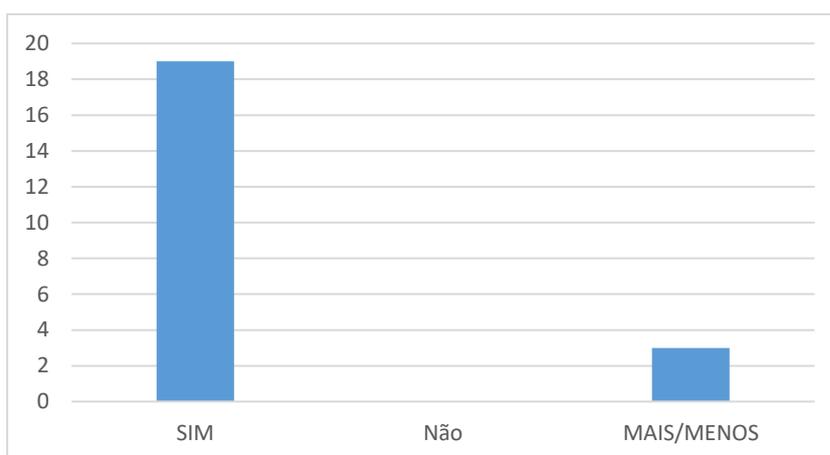


Gráfico 24 - Percebi o tema da canção "Let's go to the zoo"

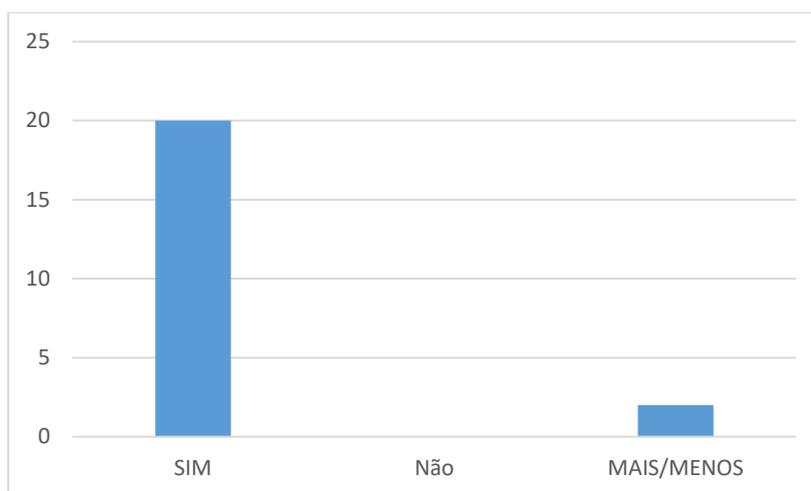


Gráfico 25 - Aprender o vocabulário novo sobre os animais com a canção "Let's go to the zoo"

Tal como referido acima, nota-se que esta turma tem um défice de trabalho em grupo ou em pares. Por sugestão da minha supervisora de estágio, optei por colocar os alunos em pares para a atividade seguinte. Os alunos tentaram preencher os espaços em branco (Anexo X) na letra da música e depois ouviram a música para corrigir. Esta atividade correu muito melhor do que eu previa, pois todos os alunos terminaram a atividade rapidamente e sem grandes desacordos entre eles. A tentativa de colocar os alunos a trabalhar em pares foi muito bem recebida (Gráfico 26). Este feedback dos alunos demonstra um progresso na atitude no trabalho em grupo. Este ponto foi identificado anteriormente como sendo um ponto a ser trabalhado nesta turma, onde havia muitos atritos interpessoais. A atividade que eu tinha preparado para os "fast finishers" acabou por ser feita pela grande maioria dos alunos. Em geral acho que esta aula funcionou bem. Como coloquei menos atividades na planificação do que tinha feito anteriormente, o ritmo da aula foi menos pressionado pelo tempo. Por vezes, "less is more".

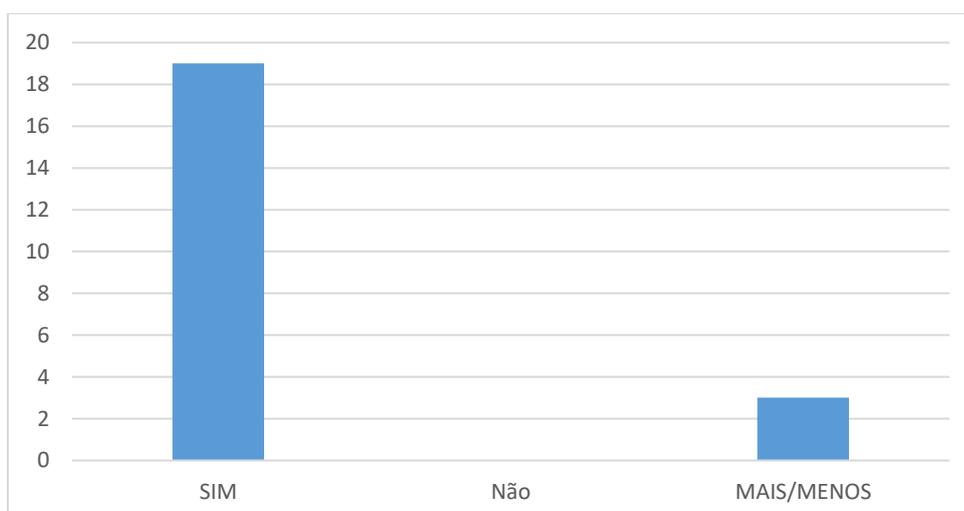


Gráfico 26 - Gostei de trabalhar em pares

A segunda aula seguiu dentro do que foi planejado. Perguntei aos alunos qual era o seu animal favorito. Muitos responderam em inglês, mas recorreram ao português para poderem partilhar mais pormenores. O passo seguinte consistiu num jogo de charadas, que na sua globalidade foi bem conseguido. Os alunos mostraram-se motivados e na maioria conseguiram adivinhar os animais com as pistas lidas pelos colegas da turma. Como acontece por vezes neste tipo de jogos, houve alguns “amuos”, pois nem todos conseguiram participar de igual forma. De seguida projetei a imagem de um elefante e pedi ajuda aos alunos para etiquetarem no quadro, em conjunto com eles, as diferentes partes do corpo. Posteriormente preencheram uma ficha de trabalho onde tiveram que etiquetar a mesma imagem, mas desta vez individualmente com a ajuda do manual. A imagem foi novamente projetada para fazer a correção do exercício. Para terminar este exercício, os alunos participaram no jogo “Simon says”. O jogo consiste em dar comandos aos alunos e estes fazerem o que a professora diz. Por exemplo “Simon says: touch your head” e todos os alunos tocam na cabeça. Os alunos não conheciam este jogo e gostaram da atividade. A aula prosseguiu com outro jogo chamado “switch zoo” (https://switchzoo.com/make_play.htm). Este é um jogo interativo, mas que não resultou tão bem como esperado, pois incluiu diversos animais que eles não conheciam, tornando o jogo bastante complicado. Mesmo assim entusiasmaram-se bastante com o jogo, pois dá para criar misturas de animais muito engraçadas, com cabeças de um animal e corpo de outro. Dezassete dos alunos responderam no inquérito final que gostaram do jogo (Gráfico 27). Um dos pontos negativos de alguns jogos interativos é que nem todos os alunos conseguem participar. Alguns alunos conseguem lidar bem com esta situação, no entanto existem outros que ainda não tem maturidade para perceber que nem sempre há tempo para todos os alunos participarem nas atividades do quadro interativo. Como todos quiseram experimentar o jogo, acabei por não fazer a avaliação da aula e deixei a avaliação para o início da aula seguinte.

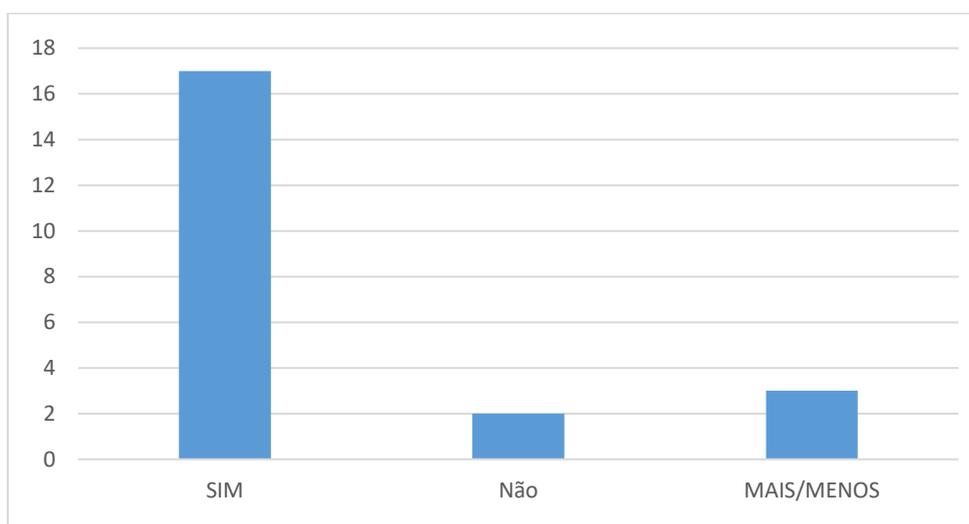


Gráfico 27 - Gostei de jogar switch zoo

A terceira aula desta sequência começou muito mal pois a sala não estava preparada para a aula; as mesas estavam fora do sítio e os alunos ainda não estavam na sala. Com a ajuda da professora orientadora cooperante conseguimos colocar as mesas no sítio e trazer os alunos da biblioteca para a sala de aula. Iniciei a aula com a recolha da avaliação sobre a aula anterior, onde vinte dos alunos escolheram o *emoji* verde para

manifestarem a sua satisfação pela aula anterior e apenas dois dos alunos responderam que não gostaram. Perguntei aos alunos a razão pela qual não gostaram do jogo. Ao ser questionado sobre a razão de não ter gostado, um aluno foi muito vago, o que, na minha opinião, deveu-se ao facto de ele ter sido um dos alunos que não foi chamado ao quadro no jogo interativo “switchzoo”. Aparentemente o facto de não se ter participado levou-o a ter uma atitude negativa em relação à atividade. Infelizmente muitas das escolas não tem recursos tecnológicos suficientes para todos os alunos participarem de uma forma mais ativa. Julgo que quanto mais os alunos se sentem envolvidos no processo de aprendizagem, melhores resultados podemos esperar. O outro aluno (que habitualmente é sempre um dos alunos com menos vontade em participar e com alguns problemas disciplinares), apenas disse que não gostou e não deu nenhum motivo em concreto.

Desta forma, com o atraso já descrito e a atividade de avaliação da aula anterior, houve um atraso de quinze minutos no início das atividades programadas para esta aula. A aula iniciou-se com o jogo do “Simon Says” para rever rapidamente o vocabulário da aula anterior. A participação deles demonstrou que o objetivo foi cumprido. A atividade seguinte consistia em cortar diferentes animais e construir um livro para os alunos utilizarem numa atividade oral posterior “funny animals” (Anexo XI). No início da atividade não fui muito clara na forma como dei as instruções pelo que tive que as repetir. Se tivesse escrito os passos no quadro talvez não tivesse desperdiçado tanto tempo a explicar os contornos da atividade. Os alunos começaram todos a trabalhar bem nas atividades designadas e coloquei a música “Let’s go to the zoo” enquanto eles faziam o trabalho. Grande parte deles cantou a música e inclusive pediram para ouvir a música novamente. Esta fase da aula correu bem; no entanto esta atividade demorou mais tempo para alguns alunos e menos para outros. Desta forma a aula dispersou e muitos alunos saíram das carteiras. Do meu ponto de vista acho que não fui assertiva o suficiente para transmitir as instruções, não tendo sido atingidos os objetivos principais desta atividade, que era treinar a parte oral. Em conclusão, a aula não correu como projetado por erros próprios, bem como por fatores alheios que atrasaram o início da aula. Depois de falar com a minha supervisora de estágio achei prudente acrescentar outra aula a esta sequência didática para terminar todos os passos que não consegui completar e cumprir os objetivos projetados para esta sequência.

Nesta última aula da sequência projetei uma imagem de uma suricata e perguntei se conheciam o animal e de onde era oriundo. Esta atividade foi uma boa oportunidade para a exploração de vocabulário e dialogar com os alunos em inglês sobre animais. A exploração do vocabulário é um dos componentes importantes no desenvolvimento da oralidade. Em seguida pedi à turma para identificar algumas partes do corpo da suricata. Optei pelo uso deste animal pois tem muitos membros com vocabulário parecido com os humanos (ex: neck, arms, tummy). Desta forma foi possível introduzir este vocabulário que com os animais escolhidos anteriormente não foi possível. Perguntei aos alunos se gostavam de desenhar e se queriam aprender como desenhar uma suricata. Desenhei a suricata no quadro, passo a passo, dando tempo suficiente para os alunos me acompanharem. Com a ajuda dos alunos identificamos e etiquetamos as partes do corpo do animal. Os alunos empenharam-se muito nesta tarefa e ficaram orgulhosos dos seus desenhos. Questionei os alunos se queriam levar para casa uma cópia de como desenhar uma suricata e todos responderam que sim. O passo seguinte foi o jogo relacionado com a atividade do “funny animals”, que os alunos não tiveram tempo para jogar na aula anterior. Antes de iniciar o jogo expliquei aos alunos o possessivo no quadro, com os exemplos “bear’s head and zebra’s legs”. Após a explicação das regras do jogo, os alunos fizeram a atividade sem terem muitas dúvidas e participaram ativamente.

No preenchimento do questionário “Learning in English” (Anexo XII), nenhum aluno referiu que não gostou deste jogo (Gráfico 28). No mesmo questionário, em resposta às perguntas se conseguiam identificar e

descrever um animal, mais de metade mostrou-se totalmente confiante e responderam afirmativamente e a outra metade positivamente, mas com algumas reservas refletidas nas respostas “mais ou menos”. Nenhum aluno respondeu negativamente a estas questões (Gráficos 29 e 30).

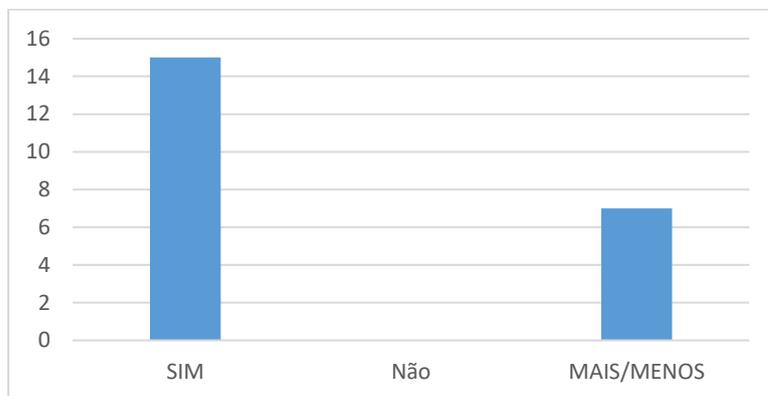


Gráfico 28 - Gostei de fazer o livro "Funny animals"

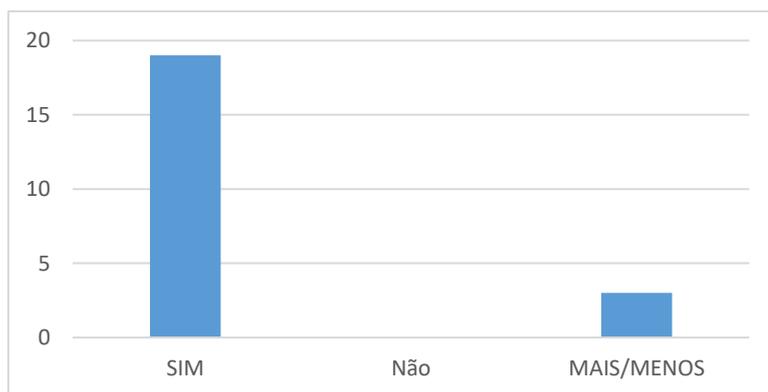


Gráfico 29 - Consigo distinguir bem os diferentes tipos de animais

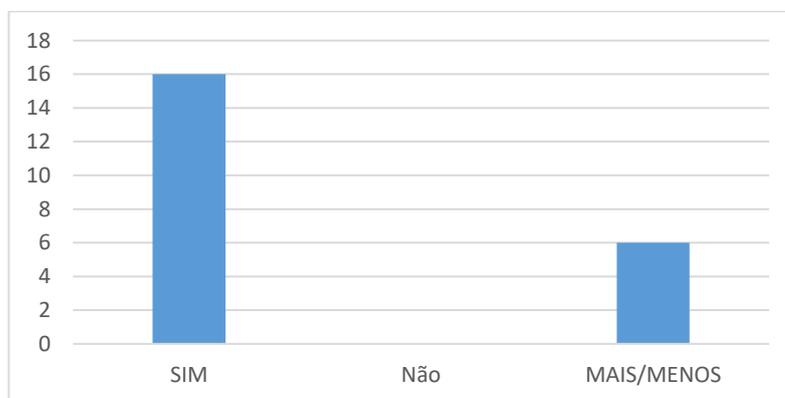


Gráfico 30 - Consigo descrever um animal

Os alunos gostaram das atividades propostas durante a sequência (Gráfico 31) e acharam que conseguiram participar falando em Inglês, uns mais do que outros, mas ficaram com uma ideia positiva sobre a sua participação (Gráfico 32). A produção oral é um dos objetivos principais do meu projeto e genericamente do ensino de uma língua estrangeira. Fiquei particularmente satisfeita com a resposta muito positiva a estas duas questões. Não houve nenhuma resposta negativa; no entanto alguns alunos responderam com reservas que tivessem conseguido falar em inglês durante a aula. Esta particularidade mostra que a promoção da oralidade deve ser reforçada no ensino da língua e como tal mostra a pertinência do tema escolhido.

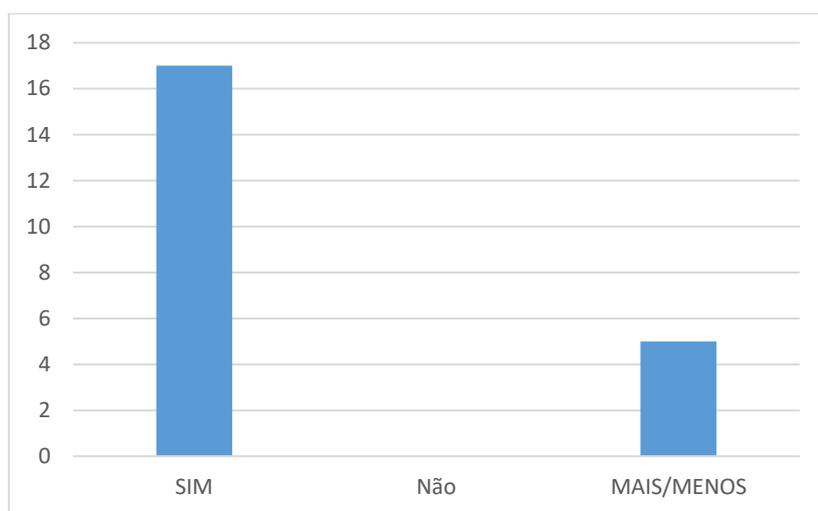


Gráfico 31 - Particpei com interesse nas atividades

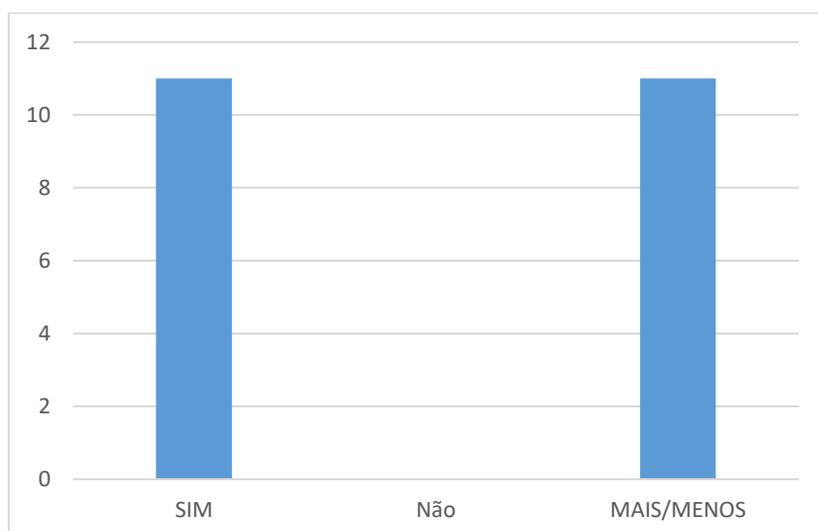


Gráfico 32 - Achei que consegui falar muito em Inglês na aula

3.3.3 - 3ª sequência didática, “Let ‘s boogie”

A última sequência didática (Anexo XII) foi projetada com o intuito de dismantelar o estereótipo dos contos de fadas, onde a princesa é vista como uma personagem frágil e indefesa e o príncipe como o herói forte e capaz. Os contos de fadas podem influenciar a autoimagem das crianças e tem alguma conotação negativa no papel das personagens femininas. A imagem convencional das princesas é de uma mulher bonita; aliás é conotado como um dos seus traços mais importantes. Esta mensagem pode reprimir outras ambições. O estereótipo da princesa e a beleza descrita nestes contos podem não encaixar na imagem que a criança tem de si mesmo, levando a criar uma imagem negativa dela mesma.

Esta sequência didática estava inserida na unidade 3 do manual escolar “Let ‘s rock”. Os conteúdos abordados nessa sequência são o vocabulário associado ao corpo humano e à descrição física. Dado que o eixo principal da sequência eram os contos de fadas, criei os materiais em torno das personagens da Disney (Anexo XIV). Os alunos nesta faixa etária ainda estão imersos dentro deste mundo de fantasia e facilmente identificam as personagens e tem opinião sobre as mesmas. Após uma primeira discussão com a minha orientadora de estágio sobre a sequência didática e os materiais a serem utilizados, optei por escolher algumas princesas da Disney menos comuns para ver a reação dos alunos quando falássemos de diferentes tipos de beleza, que não seguissem a ideia geral de beleza ocidental.

O início da aula funcionou muito bem, os alunos participaram e estavam atentos. As perguntas iniciais tinham como objetivo introduzir novo vocabulário que iria ser adquirido durante o restante da sequência, bem como verificar qual o vocabulário previamente adquirido. A projeção dos slides tinha como objetivo não só a introdução de vocabulário novo, como também confrontar os alunos com as ideias de beleza protótipo e com a ideia das princesas serem sempre vistas como frágeis e indefesa. As personagens Mérida do filme “Brave” e Fiona do “Shrek” saem fora do estereótipo de beleza, mas são ambas personagens fortes e seguras de si. Estas ideias foram discutidas com os alunos, como também a beleza das outras personagens com a Tiana de raça negra e a Mulan asiática. Esta temática alerta os alunos para a ideia que ser diferente não significa não ser bonito e para a diversidade de povos e raças que nos rodeiam. A utilização de personagens de animação é um meio menos agressivo de introduzir vocabulário que pode por vezes ferir suscetibilidades. É diferente projetar uma pessoa e dizer “He is fat” ou projetar uma personagem de animação para introduzir o conceito.

Em retrospectiva, esta atividade de projeção de slides foi demasiado longa e os alunos dispersaram a atenção. Às vezes quando projetamos uma aula imaginamos de uma forma e quando a pomos em prática sentimos de imediato que poderia e deveria ter sido de outra maneira. Este sentimento ocorreu-me nesse momento. Deveria ter feito a mesma atividade em forma de jogo, onde os alunos teriam uma lista de nomes que teriam de relacionar com a descrição física dada.

A proposta de atividade seguinte consistia num trabalho em pares onde cada aluno tinha que obter informação do colega para preencher a informação em falta sobre a personagem da Disney. A tarefa pedida foi um pouco difícil (Gráficos 33 e 34) para a turma e teria sido mais fácil se tivesse sido apenas lido e não através de perguntas. Mesmo assim alguns alunos conseguiram terminar a tarefa e tiveram inclusive tempo para jogarem o jogo da memória (Anexo XV).

Na resposta ao questionário (Gráfico 33), dez alunos não se mostraram seguros sobre as suas capacidades de descrever uma pessoa e um dos alunos respondeu mesmo que não conseguia descrever ninguém. No entanto 8 alunos acham que conseguem fazê-lo sem qualquer tipo de problemas.

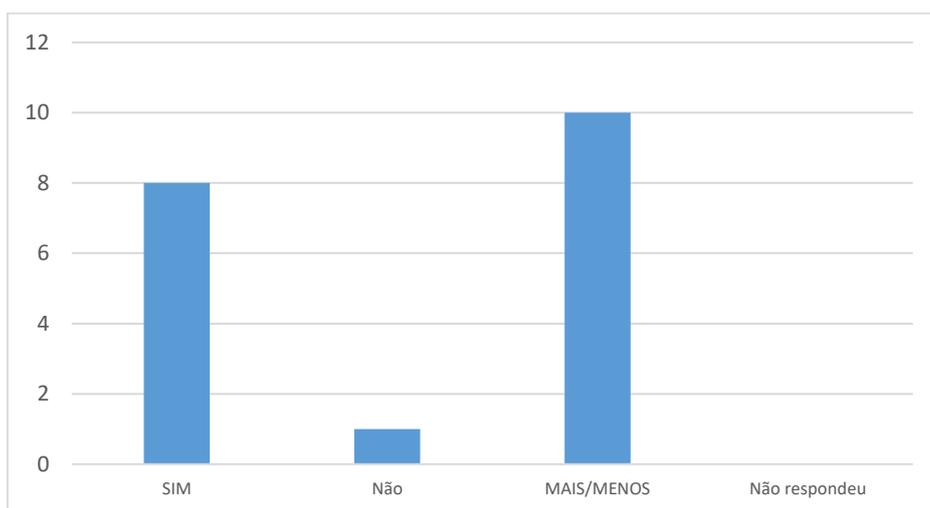


Gráfico 33 - Consigo descrever uma pessoa

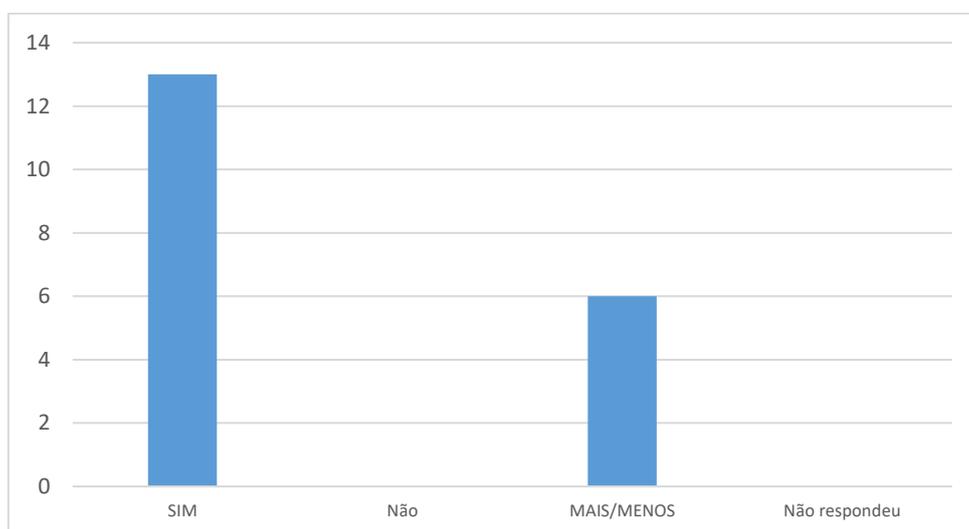


Gráfico 34 - Aprendi vocabulário novo sobre o corpo

A segunda aula decorreu exatamente da forma que eu tinha programado e imaginado. O jogo da memória (<https://www.eslgamesplus.com/body-parts-esl-vocabulary-memory-game/>) foi projetado no quadro interativo e foi uma forma de consolidar o vocabulário introduzido na sequência didática anterior “Let’s go to de

zoo”. Como este vocabulário está incluído na unidade 3 do manual, achei importante rever. Os alunos gostaram de usar o quadro interativo nesta atividade (Gráfico 35), o que mais uma vez corrobora a ideia que as atividades interativas ajudam a aprender a aprender.

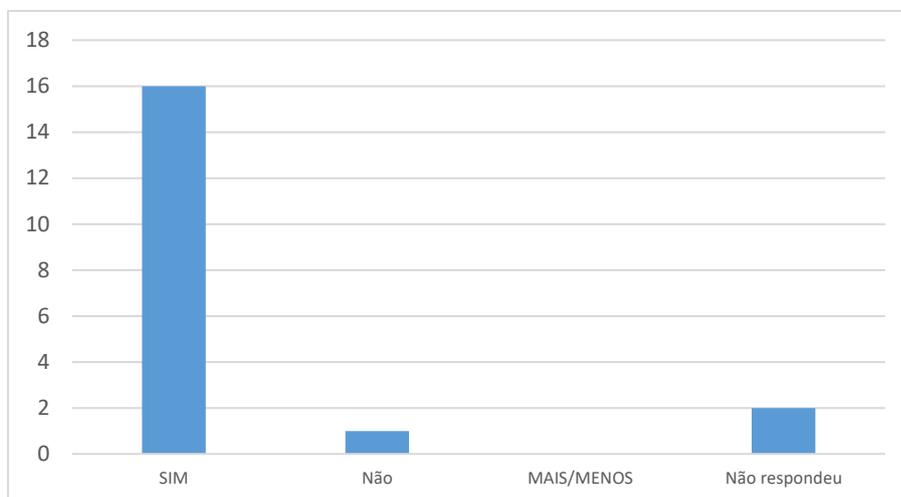


Gráfico 35 - Gostei de jogar no quadro

Todos os alunos participaram ativamente neste jogo e ajudaram-se mutuamente num ambiente muito positivo. A atividade de *listening*, foi feita sem grande dificuldade por parte dos alunos, o que significa que aquisição do vocabulário oral da aula anterior foi bem sucedida. Tal como planeado foram feitas duas audições para uma melhor compreensão. Uns conseguiram na primeira audição (Gráfico 36) e outros apenas na segunda (Gráfico 40). A tarefa seguinte foi o jogo “who am I?” que correu muito bem. A maioria dos alunos participou e gostou desta atividade (Gráfico 37).

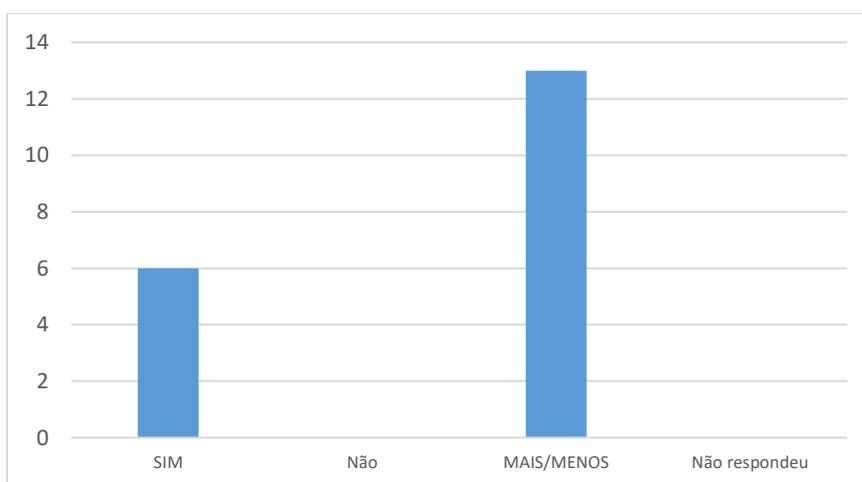


Gráfico 36 - Consigo compreender alguém quando descreve outra pessoa

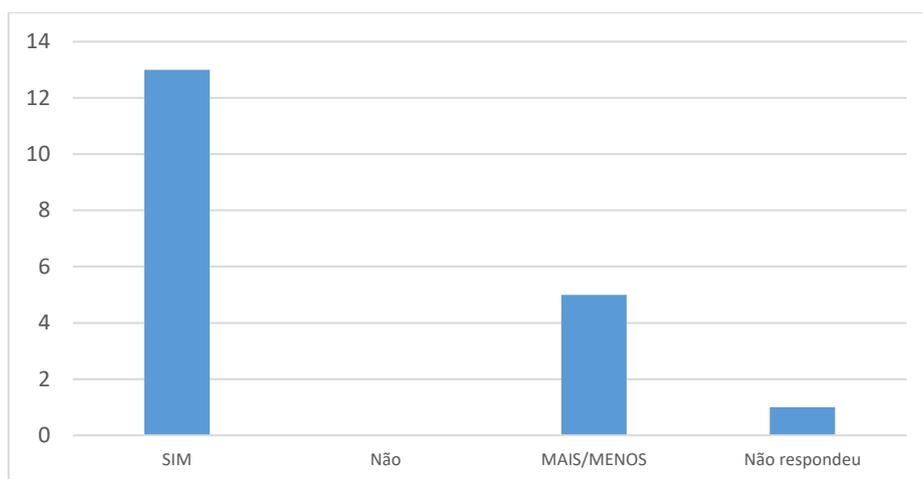


Gráfico 37 - Gostei de jogar "Who am I?"

Para finalizar a aula, os alunos tinham que desenhar uma personagem de um conto de fadas (Figura 3). Esta atividade demonstrou a imaginação criativa de um grupo de alunos. Alguns alunos recorreram à frase modelo para criar a sua própria personagem, ou seja, replicaram um desenho muito parecido com o original para assim poderem usar as frases modelo (Figura 3). No entanto, a maioria criou um desenho completamente diferente e pediram ajuda na construção da descrição (Figura 4). Para além de todo o trabalho desenvolvido na promoção da oralidade durante as sequências, este exercício teve como objetivo trabalhar outra vertente da língua, a escrita. No ensino de uma língua é necessário trabalhar todas as *skills*. Após este exercício os alunos descreveram aos colegas oralmente os seus desenhos.

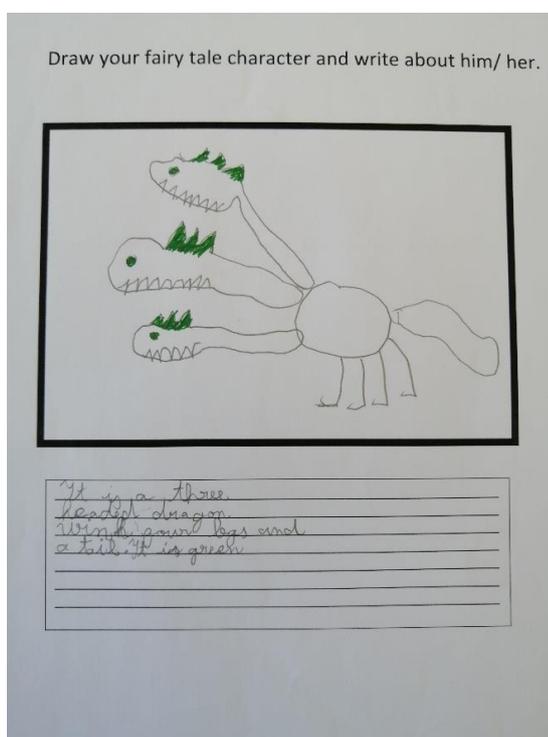


Figura 3 - Exemplo de um desenho parecido com o original

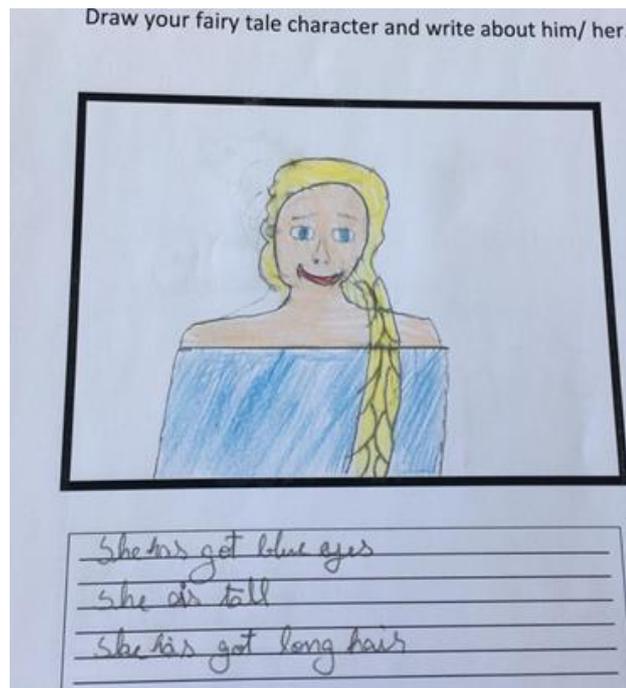


Figura 4 - Exemplo de um desenho mais original

Tal como se pode verificar na análise linguística da atividade de *writing* (gráfico 39), bem como no exemplo apresentado (Figura 3), o vocabulário foi adquirido, apesar da insegurança descrita (Gráfico 38). O facto de gostarem do jogo associado (Gráfico 37), demonstra que se sentiram à vontade na descrição física de uma pessoa. Muitas das vezes o jogo relativiza as inseguranças e desperta a vontade de comunicar.

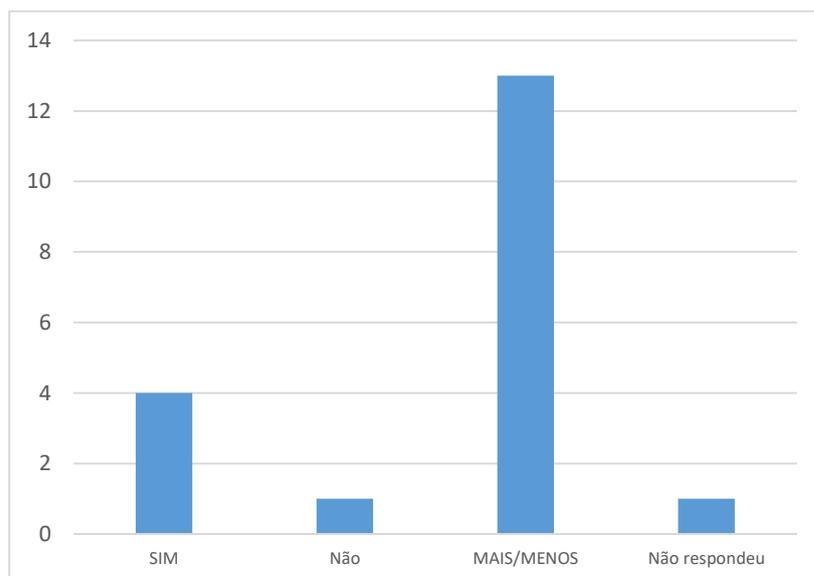


Gráfico 38 - Consigo descrever alguém por escrito

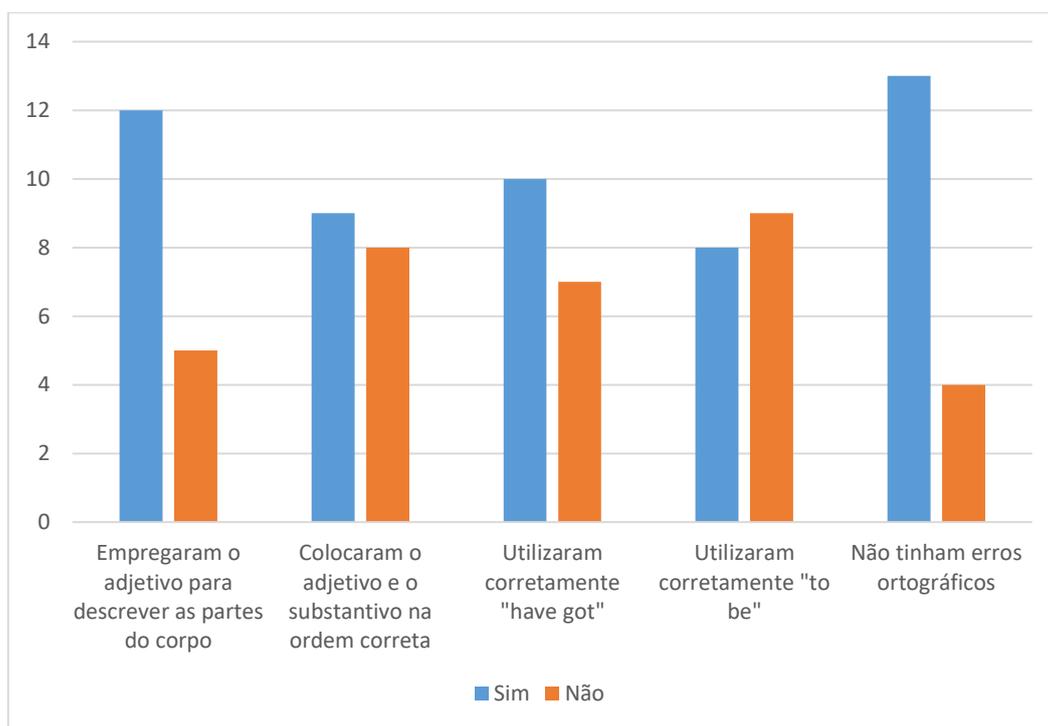


Gráfico 39 - Análise de competências linguísticas do exercício "Draw and write a fairy tale character"

Durante esta aula, a professora cooperante, com a ajuda de uma grelha fornecida por mim, observou os alunos e as atividades feitas, enquanto eu lecionava e retirei os dados apresentados no Gráfico 40. Da análise deste gráfico podemos concluir que os objetivos propostos foram alcançados. A quarta coluna do gráfico (*written reception and reading comprehension*) foi feita somente pelos *fast finishers*.

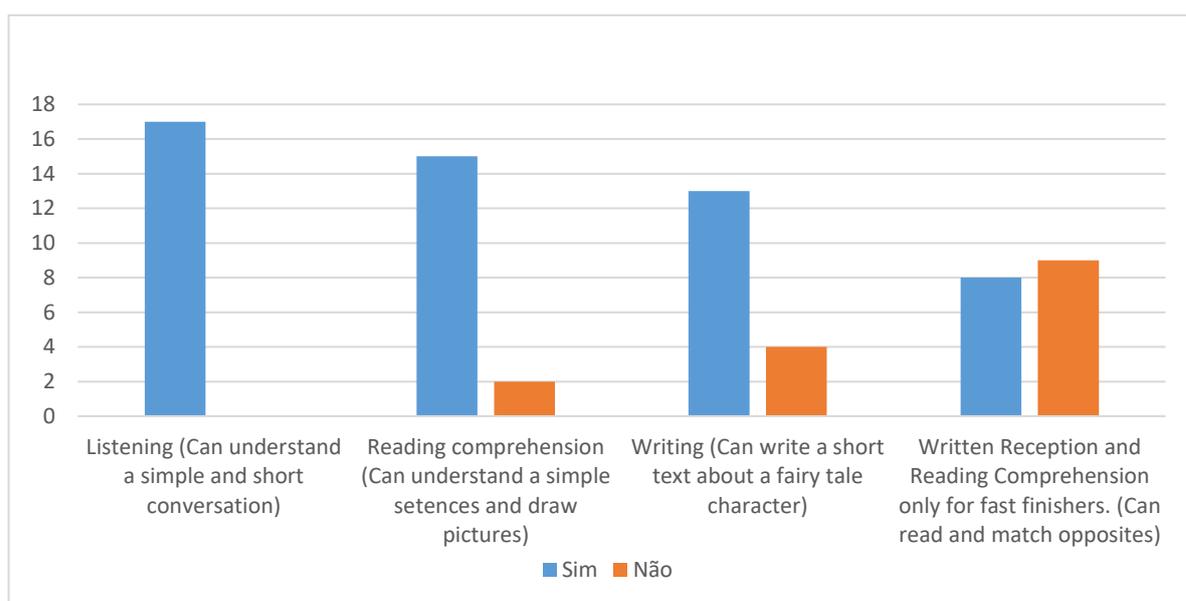


Gráfico 40 - Competências adquiridas durante a 2ª aula da sequência "Fairy tales"

A terceira aula da sequência decorreu de acordo com a programação. No início da aula a turma conseguiu descrever com alguns adjetivos em inglês a diferença entre um vilão e um herói. No segundo passo, a turma, numa discussão aberta, deu a sua opinião sobre o que habitualmente acontece numa história de fadas (Anexo XVI). Este momento proporcionou aos alunos a consciência que os contos de fadas normalmente seguem um modelo e são muitas das vezes previsíveis. Os alunos participaram e estavam com alguma curiosidade e ansiedade sobre o trailer que iam ver em seguida, “Ralph breaks the internet” (<https://www.youtube.com/watch?v=sWEuyX4f6jU>). Após a visualização, os alunos deram a sua opinião sobre o trailer e sobre as heroínas (Gráfico 41). Confrontaram a ideia pré-concebida do que normalmente acontece num conto de fadas com o que visualizaram no vídeo. Dezassete alunos afirmaram ter gostado de ver o “trailer” do filme. Observei que a visualização de vídeos foi algo que cativou bastante a atenção da turma.

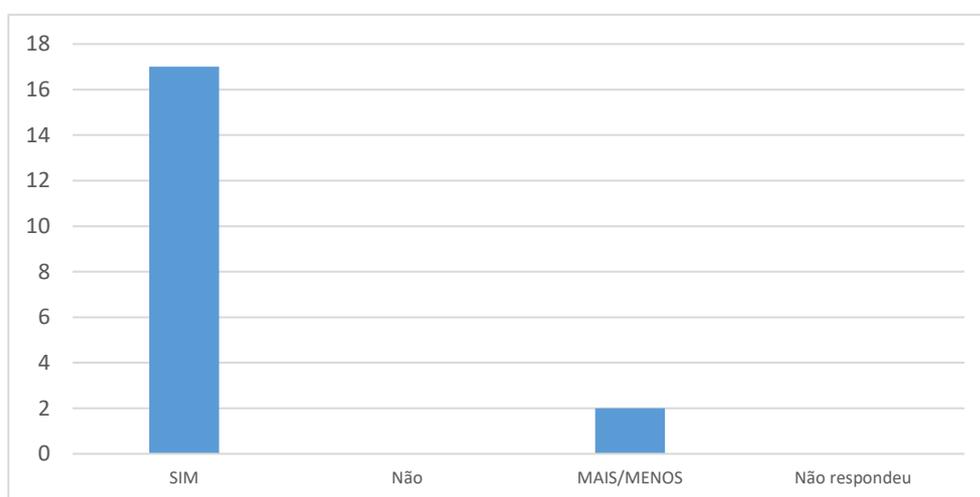


Gráfico 41 - Gostei de ver parte do filme "Ralph breaks the internet"

Quando questionados sobre a capacidade de utilizarem o vocabulário adquirido e conseguirem descrever uma pessoa, apenas um aluno achou que não conseguiu participar muito em Inglês. Nesta idade os alunos ainda têm receio de verbalizar oralmente os conhecimentos, e alguns, quando questionados, não sentem a confiança necessária para afirmarem que conseguem comunicar sem reservas, daí as respostas mais/menos no questionário. De uma forma geral, juntando as respostas sim e as mais/menos, eles sentiram que conseguiram participar ativamente com maior ou menor facilidade, utilizando a língua inglesa durante as aulas (Gráfico 42). O importante nesta faixa etária é tomarem a iniciativa de comunicar. O primeiro passo para evoluírem é perderem o receio, mesmo que para tal seja necessário errar inicialmente.

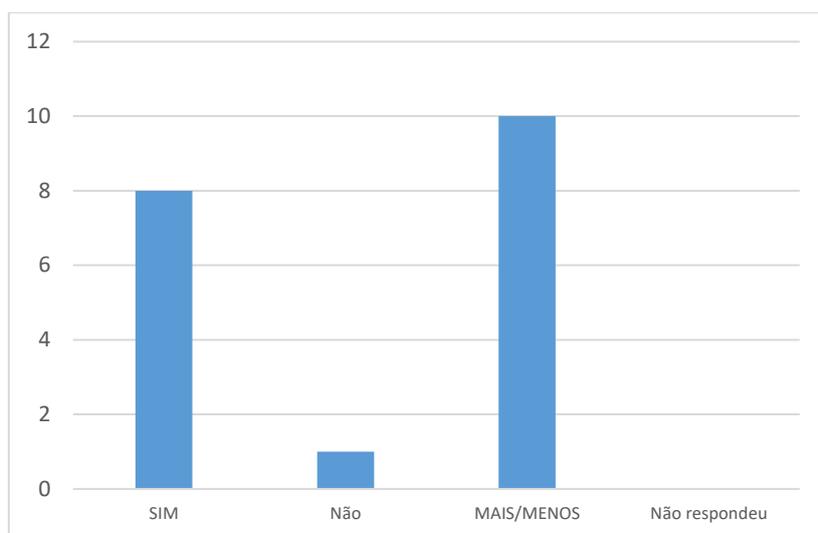


Gráfico 42 - Achei que consegui falar muito em Inglês

De uma forma geral os alunos participaram com interesse nas atividades desta sequência (Gráfico 43).

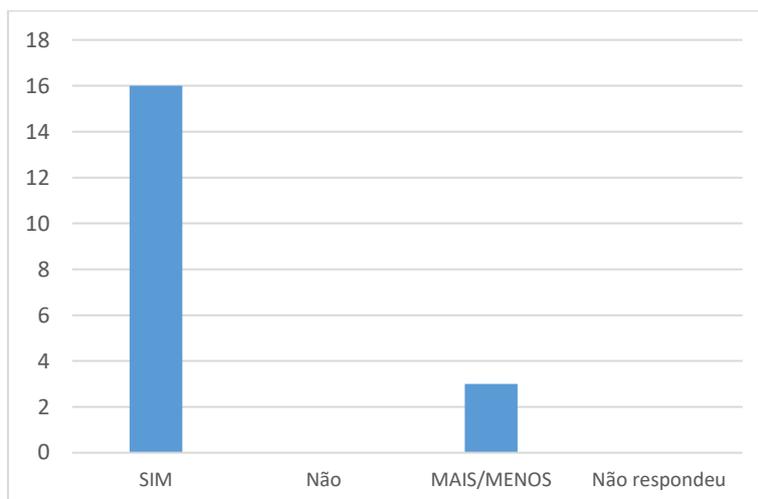


Gráfico 43 - Participei com interesse nas atividades

O passo seguinte da aula foi feito todo em português. Foi explicado que tinha sido criada uma plataforma digital para a turma (Google drive), que consiste num espaço onde estão disponíveis jogos, músicas e atividades das sequências do projeto. Foi entregue uma folha com instruções (Anexo XVII) para os alunos poderem aceder passo a passo à plataforma. Um dos alunos veio para a frente da turma e seguiu os passos, para que os colegas vissem que era facilmente acessível a todos. Depois de aceder à plataforma, visualizaram um dos vídeos feitos por eles durante uma das aulas e posteriormente abriram as outras pastas. Foi-lhes comunicado que alguns trabalhos iriam ser colocados na plataforma durante a semana. Esta estratégia tinha como objetivo impulsionar a utilização autónoma do Google drive, pois todos eles ficaram com curiosidade de ver os próprios vídeos que ainda não estavam propositadamente publicados. O objetivo era poderem partilhar em casa com a família e

amigos os trabalhos deles e, em paralelo, utilizarem a plataforma e assim aprenderem a língua de uma forma mais autônoma.

O último passo foi o preenchimento da ficha de autoavaliação “Let ’ s reflect” (Anexo XVIII) que os alunos fizeram e entregaram sem qualquer dúvida e hesitação. Como ainda havia tempo, fizemos um jogo de memória, que treinou os diferentes adjetivos de descrição, que os alunos fizeram com bastante empenho e gosto.

3.4. Questionário final e mensagem à professora

O questionário final (Anexo XIX) não se encontra em nenhuma planificação. Foi efetuado após a última aula das seqüências apresentadas, com o intuito de dar tempo aos alunos para acederem e usarem o Google drive em casa. Este questionário foi feito para avaliar a capacidade dos alunos utilizarem autonomamente as ferramentas aprendidas durante as seqüências. Fomentar o aprender a aprender, o uso de tecnologias e atividades que promovessem a oralidade foram os meus objetivos para esta atividade. Daí a importância da análise dos resultados deste questionário final para avaliar o meu projeto.

A análise do questionário demonstrou que 18 alunos de 21 conseguiram aceder à plataforma e destes mais de 13 alunos fizeram-no com facilidade. Estes dados deixaram-me satisfeita. Dos alunos que acederam, 15 afirmaram que gostaram dos jogos, 9 das músicas e até 5 alunos gostaram das fichas de trabalho.

Todos os alunos reponderem afirmativamente à questão: “Achas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da Professora Suzi ajudaram-te a aprender melhor?”. Na minha opinião, esta resposta é a mais significativa: resume a boa receção por parte dos alunos das práticas escolhidas e confirma a minha expectativa inicial, que o exercício da docência recorrendo a recursos tecnológicos mais lúdicos, estimula a aprendizagem de uma língua nos alunos desta faixa etária.

Finalmente pedi á turma para escreverem uma mensagem final livre dirigida à professora. Esta mensagem foi bastante emotiva e deixou-me um sentimento de satisfação profissional e até mesmo pessoal, devido à ligação afetiva criada com os alunos em tão pouco tempo. Não podendo colocar todas as mensagens, no gráfico 44 apresento a frequência das categorias de análise das respostas das crianças e deixo também alguns exemplos (Figuras 5, 6, 7 e 8).

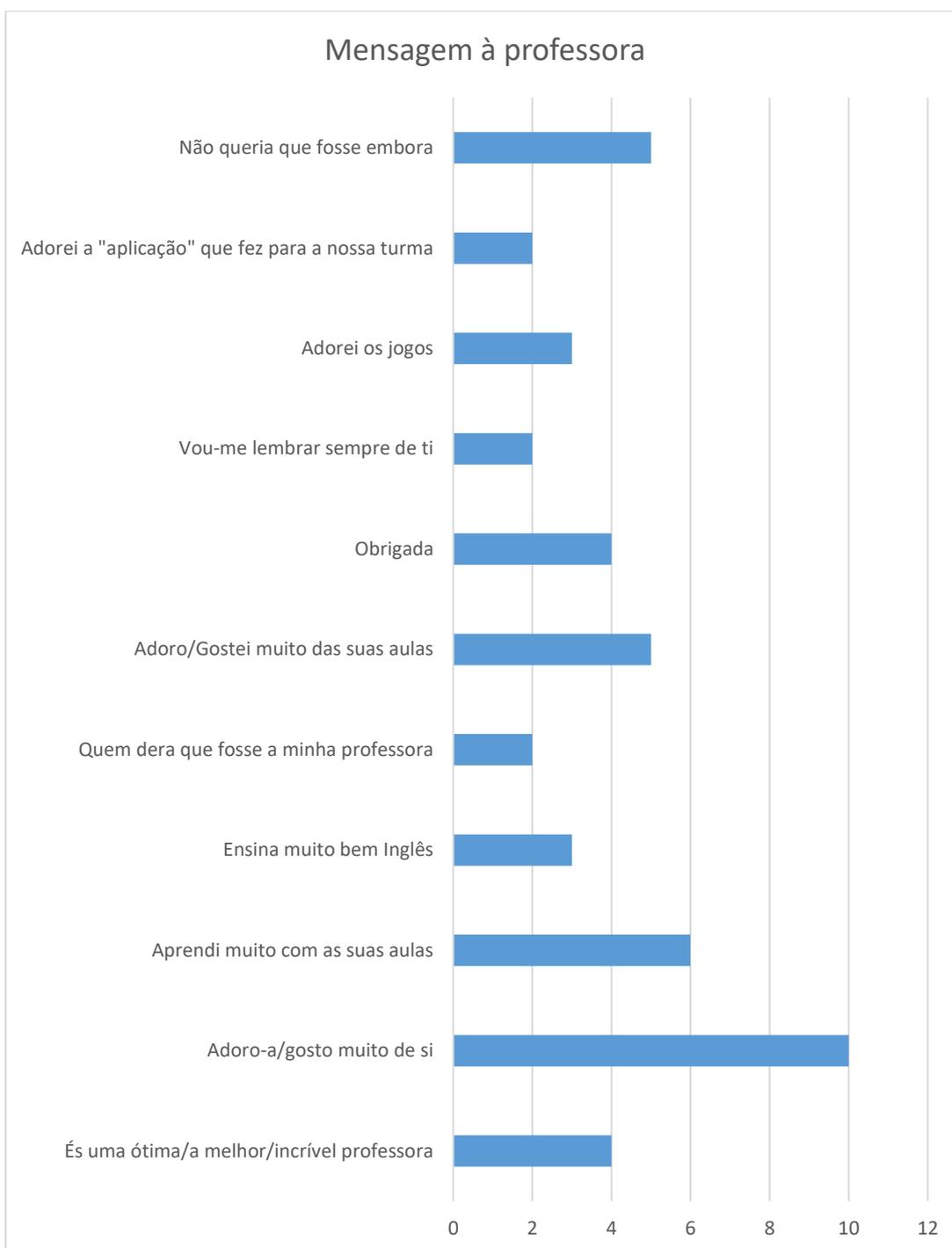


Gráfico 44 - Mensagem à professora

Atenas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da professora Suzi ajudaram a aprender melhor Inglês?

Sim

Não

Escreve uma mensagem à professora Suzi.

Professora Suzi parte uma professora incrível enquanto
to estiver-te cá. Foi uma professora que fez os
possíveis para ensinar e para manteres a tur-
ma nas aulas. Espero que daqui para a frente
consegas alcançar tudo o que desejas!

P.S: NÃO TE VÁS EM BOA! ☹️

Figura 5 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (A)

Atenas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da professora Suzi ajudaram a aprender melhor Inglês?

Sim

Não

6-

Escreve uma mensagem à professora Suzi.

Eu adoro-a e aprendi muito com ela,
então muito bem inglês quem me dá
que a Suzi fosse minha professora de realidade.

A doro-a

Figura 6 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (B)

5- Achas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da professora Suzi ajudaram a aprender melhor Inglês?

Sim Não

6- Escreve uma mensagem à professora Suzi.

Professora Suzi eu adorei estas aulas com rigor adoro os jogos que fez conosco e adorei a aplicação que fez para a nossa turma.

Eu não queria que se fosse embora.

Até mais!

Figura 7 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (C)

5- Achas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da professora Suzi ajudaram a aprender melhor Inglês?

Sim Não

6- Escreve uma mensagem à professora Suzi.

Professora Suzi adorei-a e não queria que tu fosses, ensinaste-me muito mais goste simpática e divertida.

Figura 8 - Exemplo de uma mensagem deixada à professora (D)

IV. REFLEXÃO FINAL

O recente surto pandêmico do COVID-19 estabeleceu uma nova forma de ensinar, onde o uso das tecnologias se tornou fundamental.. O ano letivo foi, sem exceção em todo o mundo, terminado com recurso a tecnologias que até aqui eram pouco utilizadas. Parte dos profissionais a iniciativa de se atualizarem e conseguirem retirar o melhor proveito possível das ferramentas existentes para implementar estratégias educativas eficientes. Tenho uma filha com 4 anos que, durante o confinamento derivado ao COVID-19, mesmo com a companhia da irmã mais velha e um espaço exterior com muitas distrações, animais e brinquedos, me pedia diariamente para aceder à plataforma digital da escola virtual. No dia a dia, elas não tinham acesso a computadores nem *smartphones*. Fiquei agradavelmente surpreendida com a quantidade de informação que ela reteve com esta ferramenta. Não podemos ver as tecnologias apenas como uma ameaça, mas também como um aliado.

Iniciei este estágio com o objetivo de aprender metodologias e estratégias de aprendizagem e melhorar as minhas práticas de ensino. Na minha profissão acho fundamental ter mais formação e sentir que consigo inspirar os meus professores a criar aulas mais cativantes. Sinto que esses objetivos foram alcançados. Os seminários de estágio foram uma oportunidade de partilha de ideias com os colegas, possibilitando ouvir críticas e sugestões por parte dos orientadores no sentido de melhorar a minha atividade como professora. A troca de ideias entre colegas e orientadoras de estágio levaram-me a refletir como poderia melhorar as minhas aulas.

A turma 4B foi sem dúvida um desafio, pois existiam muitos alunos com algumas questões disciplinares. Ao longo das intervenções senti uma evolução por parte dos alunos, que foram criando uma ligação de carinho para comigo e naturalmente as suas atitudes foram-se modificando para melhor. O feedback final dos alunos coincidiu com a minha perceção de que estes se sentiram cada vez mais envolvidos e motivados, não só pelo aumento de afinidade, mas também devido à utilização de jogos e de tecnologia na sala de aula. Inicialmente os alunos resistiram igualmente à minha metodologia, na qual eu falava muito em inglês, mas com o decorrer do tempo já não pediam para falar em português e conseguiam acompanhar as aulas de uma forma espontânea. Pessoalmente este é um dos aspetos mais gratificantes e que demonstra que a aprendizagem de uma língua passa por uma perceção geral do contexto sem traduzir cada uma das palavras. Os alunos têm, muitas das vezes, mais capacidades do que inicialmente julgam.

Um dos meus maiores desafios era tentar instigar a curiosidade dos alunos para procurarem e pesquisarem novas formas de se instruir, que não apenas os manuais escolares. Se os alunos continuarem a procurar conteúdos em inglês noutros contextos, o meu objetivo foi em grande parte atingido. Espero ter colocado esta semente em cada um deles para germinar no futuro.

Por outro lado, algumas das aulas não correram como planeado, por vezes por excesso de ambição minha, outras por falta de assertividade e ainda outras por problemas técnicos. A formação é isto mesmo, errar faz parte do processo de melhoria contínua e faz-nos aprender. Em paralelo, uma das minhas maiores dificuldades gerais foi a gestão de tempo entre a família, a minha profissão enquanto professora e gestora de uma escola de Inglês com 130 alunos, e as exigências inerentes a este tipo de formação. No entanto, o balanço final desta experiência foi claramente positivo para a minha formação profissional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, L., Roldão, M.D.C., & Vieira, F. (2006). *Construir a competência de aprender a aprender: percurso de um projeto CCAA*. In A. Moreira, J.A.Pacheco, S. Cardoso & A. Silva (Orgs.), Actas do VII Colóquio sobre Questões curriculares.(III Colóquio Luso-Brasileiro) Globalização e (des) igualdades: os desafios curriculares. Braga: Centro de Investigação em Educação, Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho, (pp. 3105-3118)
- Blake, R.M. (2017) Technologies for teaching and learning L2 speaking (chap. 8) .In Chapelle, C.A. & Sauro, S (Eds) *The handbook of technology and second language teaching and learning*.(pp 107-117).Oxford, U.K: John Wiley & Sons.
- Bento, C., Coelho, R., Joseph, N. & Mourão, S. (2005). *Programa de generalização do Inglês no 1º CEB. Orientações programáticas. Matérias para o ensino e a aprendizagem*. Lisboa: Ministério da Educação.
- Bravo, C., Cravo, A. & Duarte, E. (2015a). *Metas Curriculares de Inglês - Ensino Básico: 1.º ciclo: Cadernos de Apoio*. Lisboa: Ministério de educação e da Ciência.
- Bravo, C., Cravo, A. & Duarte, E. (2015b). *Metas Curriculares de Inglês, Ensino Básico: 1.º, 2º e ,3º Ciclos*. Lisboa: Ministério de educação e da Ciência.
- Chapelle, C. A .& Sauro, S.(2017). *The handbook of technology and second language teaching and learning*. Oxford, U.K : John Wiley & sons.
- Conselho da Europa (2001). *Quadro europeu comum de referência para as línguas: Aprendizagem, ensino, avaliação*. Porto: Edições Asa.
- Coutinho, C., Sousa, A., Dias. A., Bessa, F., Ferreira, M.J., Vieira, S.et al. (2009). *Investigação - acção: metodologia preferencial nas práticas educativas. Psicologia, Educação e Cultura*.
- Decreto-Lei n.º55/2018 de 6 de Julho do Ministério da Educação. Diário da República
- Flores, M.A. (2000). *O papel do professor no desenvolvimento curricular in A indução no ensino: desafios e constrangimentos*. Lisboa: IIE
- Grispun, M.P.S.Z. (2009). *Educação tecnológica: desafios e perspectivas*. (2ª Ed.) São Paulo: Cortez
- Oliveira, I. & Serrazina, O. (2002). *A reflexão e o professor como investigador*, Lisboa : Consultado em Junho, 5, 2020, em http://www2.apm.pt/files/127552_gti2002_art_pp29-42_49c770d5d8245.pdf
- Otto, S.E.K. (2017). From past to present a hundred years of technology for L2 learning. (Chap. 2) In Chapelle, C.A. & Sauro, S (Eds), *The handbook of technology and second language teaching and learning*.(pp.10-25) Oxford, U.K:
- John Wiley & Sons.
- Lewis, G. (2009). *Bringing technology into the classroom*. Oxford, U.K: University press.
- Purnamasari,R, Regina, R & Rosnija, E. (2017) *Improving Students' Vocabulary using realia*..(1-5) Consultado em Junho, 20, 2020, em <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27323/75676577779>
- Roldão, M. (2000). *Currículo e gestão da aprendizagem: as palavras e práticas*. Aveiro: Universidade

Thomas, M. e Reinders, H. (2010). *Task-based language learning and teaching*. Continuum International Publishing group

Thorner, N. (2017). *Motivational teaching* (p.12). Oxford: University Press

Valente, J.A. (1993) *Computadores e conhecimentos: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP.

Valente, Prado, M.E.B. Brito; Almeida, M.E.B. (2003) *Educação a distância via internet*. São Paulo: Avercamp,

Vieira F. & Restivo, M. T. (2014) *Novas Tecnologias e Educação: Ensinar a aprender / Aprender a ensinar*. Biblioteca digital da faculdade de letras da Universidade do Porto

Warschauer, M, (2002). *A developmental perspective on technology in language education*. "tesol" quarterly, 36, nº 3, 453-475

Younes, B. Al-Zoubi S. (2015) *The impact of Technologies in society: a review*, journal of humanities and social science (10SR – JHSS) volume 20, issue 2

ANEXOS

ANEXO I – Tabela de observação “Well-being and Involvement”

Classroom Observation: Well-being and Involvement

| Criteria & Positive Descriptors | | Frequency | | | |
|----------------------------------|---|-----------|-----|-----|-----|
| | | M/S | S/S | N/S | N/O |
| 1. Enjoyment | The children smile, look happy and cheerful. | | | | |
| 2. Relaxing | The children appear calm and relaxed. | | | | |
| 3. Vitality | The children are lively, spontaneous and expressive. | | | | |
| 4. Motivation | The children appear to be interested and focused on the activity. | | | | |
| 5. Openness | The children are open and receptive to learning. | | | | |
| 6. Exploratory Drive | The children take initiatives and are curious, creative and active | | | | |
| 7. Communication & Collaboration | The children are willing to interact in class and cooperate with peers. | | | | |
| 8. Learning | The children show progress in learning. | | | | |

M/S: most students

S/S: some students

N/S: no students

N/: not observe

ANEXO II - Questionário Inicial “How do I learn english?”

Let's talk about how I learn English?

1. Gostas de aprender inglês?

Sim

Não

Mais ou menos

2. O que gostas de fazer nas aulas de inglês?

Ler

Escrever

Cantar

Falar

Jogar

Ouvir

3. Gostas quando o professor usa o quadro interativo nas aulas de inglês?

Sim

Não

Mais ou menos

4. Usas o computador ou o tablet em casa?

Sozinho/a

Com os pais

Não nunca

5. Usas o "Google" para fazeres pesquisas pessoais ou para a escola?

Sim

Não

6. Usas o youtube para ouvires músicas em inglês?

Sim

Não

7. Jogas jogos em inglês no computador, tablet ou telefone?

Sim

Não

ANEXO III - Questionário “What’s your opinion?”

What's your opinion?

| | SIM | MAIS OU MENOS | NÃO |
|---|-----|---------------|-----|
| Particpei nas atividades com interesse. | | | |
| Gostei do jogo da roupa. | | | |
| Gostei da música "Put on your shoes" | | | |
| Apreendi vocabulário novo. | | | |
| O quadro interativo é útil nas aulas de inglês. | | | |
| Gostava de usar o quadro interativo mais vezes? | | | |

Escreve aqui alguma palavras ou expressões que aprendeste nestas aulas



ANEXO IV – Sequência didática: “Protect your planet”

| 1 nd DIDACTIC SEQUENCE | | | | | |
|-----------------------------------|--------------------------|-----------------|----------------------------|---------------|--|
| School | Escola Básica 1º ciclo | Teacher | Suzi Neiva Saleiro da Cruz | Class | 4B |
| Unit (if applicable) | Let´s protect the planet | Lesson/s | Lessons | Date/s | 13/11/2019 19/11/2019 20/11/2019 |

| Competences (knowledge, abilities, attitudes, values) | Communicative Competences (CC) | Learning Competences (LC) |
|---|--|--|
| | CC1: I can say what the weather is like. CC2: I can copy days of the week and months of the year. CC3: I can understand a few familiar spoken words and phrases. CC4: I can talk about a problem in simple terms. CC5: I can say/repeat a few words and short simple phrases. CC6: I can match pictures with words CC7: I can watch a video and understand the main points CC8: I can find information and match it with missing information CC9: I can write one or two words or a short sentence in a simple form C10: I can Identify some differences between the children’s school and another. CC11: I can express my feelings CC12: I can read and put information in a correct order CC13: I can work in groups. CC14: I can read and memorize dialogues CC15: I can understand when someone speaks about protecting the planet CC16: I can understand a simple short song C17: I can listen for specific information and match with missing information CC18: I can understand clock times CC19: I can understand a simple short role-play | LC1: Activating previous Knowledge. LC2 Transferring knowledge from <i>Estudo do meio</i> to English LC3: Searching for information LC4 Watching a video and retaining the main points LC5 Analysing different school environments LC6: Developing cooperative learning LC7 Memorising LC8 Reflecting on language learning LC9: Memorizing the lyrics of a song LC10: Listening for information |

1st Lesson

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| Theme/Title | Let's change the world in 5 mins | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. Developing cooperative skills. Promote reflection on learning. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Can / Can't I can recycle I can plant a tree. Turn off lights Tell jokes On Monday What can we do to protect the planet? You can protect the planet by... | Recycle Global Warming Turn off lights Mobile phone Poisonous chemicals Vegetables Waste Rubbish Laughter Electrical appliances Exchange Days of the week Save the planet | Openness to cultural otherness and to other beliefs, world views and practices | Civic –mindedness about Environmental issues and global responsibility |
| Evaluation (if applicable) | | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time) | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|--|---|-----------------------|-------------|--|-------------|
| | 1. <u>Warm up</u> T asks the students "What's the weather like today?" "What's the date today?" Sts copy their answers from the board into their notebooks. T tells the Sts they are going to watch a video of some primary children in Australia who decided to find ways to protect the planet. Teacher asks Sts if they believe the school is very different in Australia to theirs. T asks Sts what they can do in 5 mins to protect the planet. T introduces new vocabulary by projecting flashcards. | 1 2 3 4 5 | 1 2 | Whiteboard Projector | 10 |
| | 2. <u>Watching the video</u> T hands out a worksheet to do a pre-video activity related to the vocabulary spoken about in the flashcards and Sts complete exercise 1. Sts watch the video that the T projects. The T asks some follow up questions. The video is projected a second time and Sts complete exercise 2 from their handout. T | 5 6 7 3 | 3 4 3 | Powerpoint presentation Handout Projector Video: https://youtu.be/oROsbaxWH0M | 20 |

| | | | | | |
|--|--|----|---|------------------------------|----|
| | <p>pauses on each day of the week to see if Sts understand the main ideas.</p> <p>Sts listen and repeat the sentences.</p> <p>The Sts then write down two things they can do at the weekend to protect their planet.</p> <p>T asks Sts what the main differences are between their school and the school that they saw on the video.</p> | 8 | 1 | | |
| | | 6 | | | |
| | | 9 | 5 | | |
| | | 10 | | | |
| | <p><u>3 Let's make our own video</u></p> <p>T asks Sts if they enjoyed watching the video and if they would like to make their own video. T explains that they are going to make their own video.</p> <p>Sts are divided into groups of three and four. Each group is given a sketch, in strips, which they must put into the correct order.</p> <p>The T then gives a copy of the sketch in the correct order. The Sts negotiate and choose which character they want to play. The T explains that they must practise the sketch with their colleagues and the T is going to record them on video.</p> <p>The T explains that they have to practise together and can bring clothes and prompts from home to record the video.</p> | 11 | | | |
| | | 12 | | | |
| | | 13 | 6 | Paper Strips Worksheet | 25 |
| | | 14 | 7 | | |
| | | 13 | | | |
| | <p><u>4. Showing how I feel about watching videos in class</u></p> <p>T asks Sts to show the emoji faces about the activities done in class.</p> <p>T asks Sts if they think they learnt new vocabulary.</p> | 11 | 8 | Happy Sad and OK Emoji faces | 5 |

2nd Lesson

| | | | | |
|--|--|---|-----------------|---|
| Theme/Title | Mission: to protect the planet | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. Promote oral skills. Promote cooperative skills | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Turn off | Recycle paper It's up to you and me Surf on the internet Green group Brush your teeth There's not much time Turn off the tap Unplug the T.V. Walk to school Ride your bike | | Discuss some causes of environmental problems |

| | |
|--------------------------------------|--|
| Evaluation (if applicable) | Self-assessment |
| | Observation of children’s engagement |
| | Emoji activity |
| | Teacher’s assessment of oral production in video and cooperative skills. |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)10 | Steps | C C | LC | Materials | Time |
|---|---|----------------------|--------|--|------|
| | <p><u>1. Routines</u> The teacher asks the students “What is the weather like? “ What is the date today?” One of the Sts write it on the board. The other Sts copy it in their note books</p> | 1 2 | 1 | Whiteboard | 5 |
| | <p><u>2. Let’s make our own video</u> Sts complete the exercise they were supposed to do in the first class. Sts are divided into groups of three and four. The group is given a sketch, in strips, which they must put in the correct order. The T then gives a copy of the sketch in the correct order. The Sts then negotiate and choose which character they want to play. The T explains that the Sts must practise the sketch with their colleagues and the T is going to record them on video.</p> | 11 12 13 14 | 1 9 | Handout | 20 |
| | <p><u>3. Showing how I feel</u> T asks Sts to show emoji faces about the activities done in class. T asks Sts if they think they learnt new vocabulary.</p> | 11 | 8 | Happy Sad and Ok emoji faces | 5 |
| | <p><u>4. Listening</u> The teacher tells the students that they are going to learn a song called “It’s up to me and you” The T gives a quick quiz to see how green they are and helps them understand some vocabulary used in the song. T gives them a worksheet with a matching exercise to pre learn some vocabulary from the song. Sts complete exercise one and T corrects it, with the group, on the board The teacher projects the song on the interactive board. The Sts watch and listen to the song first and then the teacher hands out the lyrics for the Sts to do the second activity on the worksheet. The teacher asks some questions to check vocabulary meaning. The Sts then sing the song.</p> | 13 | 1 | Powerpoint presentation Whiteboard Projector Handout Video: https://youtu.be/oROsbaxWH0M | 15 |
| | <p><u>5. Selfie</u> The Sts are going to take a selfie with the T’s phone with the planet earth smiling. The T shows them an example of the writing that they are going to complete in class. The Sts write a few lines of how they can protect the planet earth. T gives them a photo of themselves with the planet taken in a previous lesson to stick on their work</p> | 9 | 1 | Mobile Phone Poster of planet earth Photos | 15 |

3rd Lesson

| | | | | |
|--|--|--|-----------------|--------------|
| Theme/Title | It's time to save the planet | | | |
| Project objectives (if applicable) | | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | In the morning In the afternoon | There's not much time What time is it? It's 9:00 O'clock It's half past nine It's midday It's midnight A.M P.M The big hand The small hand. Numbers Tell the time | | |
| Evaluation (if applicable) | Self- assessment Observation of children's engagement | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)10 | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|---|---|---------|----|---|------|
| | <u>1. Routines</u> The teacher asks the students "What is the weather like? " What is the date today?" One of the students writes it on the board. The other students copy it in their note books | 1 2 | 1 | Whiteboard | 5 |
| | <u>2. It's time</u> T asks the Sts if they remember the expression "There's not much time" from the song, she writes it on the board and sees if they understand the meaning. The T tells the Sts that it is time to learn how to tell the time. The T explains how to tell the time using different watches projected on the board. The T then projects some watches and asks the time. | 3 18 | | Powerpoint presentation White board Projector | 10 |
| | <u>4. Telling the time</u> T gives the Sts a handout where the Sts must cut out the correct watch and stick it in the correct box after reading the sentences. T corrects it on the board. | 3 6 | 1 | Handout | 15 |
| | <u>4. Bingo</u> T gives each St a bingo card, with different clocks. The T reads out the time. The first person to fill in the whole card wins. T gives the winners an opportunity to read out the times. | 3 19 | 10 | Bingo cards | 15 |

| | | | | | |
|--|---|----|---|---------------------------|----|
| | 5. <u>How did I feel?</u> Sts watch the video made out of the class. T asks them if they enjoyed watching it. | 19 | 8 | Projector Video clip | 15 |
| | The T hands out a questionnaire about the didactic sequence. | 11 | | Handout "How do I learn?" | |

ANEXO V – Ficha de trabalho “Let´s change the planet in 5 mins”

1. Write the word? Write a number under the pictures.

1. ~~crack~~ 2. ~~mobile~~ phone 3. ~~poisonous~~ chemicals 4. waste
5. ~~vegetables~~ 6. ~~turn~~ off lights 7. ~~global~~ warming 8. ~~laughter~~



2. Match them up!

Watch the video. Match the days of the week and the children's activities.

| | |
|-----------|---|
| Monday | They plant vegetables in the garden. |
| Tuesday | They exchange old toys, games and books. |
| Wednesday | They recycle old mobile phones. |
| Thursday | They tell jokes to make their friends laugh. |
| Friday | They turn off lights and electrical appliances. |

3. Write.

Write down two ideas that you can do at the weekend to protect the planet.

Saturday _____
Sunday _____

ANEXO VI - Ficha de trabalho “It´s up to me and you!”

It's up to me and you!

1. What's the word?

Write the word under the pictures.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| world | tap | shower | bath | walk | ride a bike |
| recycle | TV | switch | surf | plug | light |
|  |  |  |  |  |  |
| | world | | | | |
|  |  |  |  |  |  |

2. Match them up!

Listen to the song and make sentences.

| | | |
|------------------------|---|------------------------|
| Brush your teeth but | → | don't have a bath. |
| Take a shower, | | that's the rule. |
| Walk or ride your bike | → | turn off the tap. |
| Recycle paper, | | switch off the lights. |
| Unplug the TV, | | plant a tree. |
| Go out with friends, | | to charity. |
| Give old clothes | | to school. |
| Join a green group, | | don't surf all night. |

ANEXO VII - Ficha de trabalho sobre as horas

What time is it?



I'm Tom



I'm Kelly

Activity 1. Read the sentences, cut and glue the clocks.

| | |
|--|---|
| <p>1. Tom wakes up at 7 o'clock a.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>2. Tom takes a shower at 7:30a.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>3. Tom has breakfast at 8:00 o'clock a.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>4. Tom rides his bike to school at 8:30 a.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> | <p>5. Tom unplugs the TV and turns off the lights at 8 o'clock p.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>6. Kelly goes out with friends at 3 o'clock p.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>7. Kelly gives clothes to charity at 5:30 p.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>8. Kelly brushes her teeth and turns off the tap at 3 o'clock p.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> <p>9. Kelly recycles paper at 9:30 p.m.</p> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 5px auto;"></div> |
|--|---|

ANEXO VIII- Questionário “How do I learn?”



How do I learn?

| | SIM | MAIS OU MENOS | NÃO |
|---|-----|---------------------|-----|
| Particpei nas atividades com interesse | | | |
| Gostei do jogo "who wants to be millionaire" e o consegui responder às perguntas | | | |
| Percebi o tema da música "It's up to me and you?" e com ela aprendi vocabulário novo. | | | |
| Achei o vídeo sobre os alunos de uma escola na Austrália interessante e percebi como é importante protegemos o planeta terra. | | | |
| Gostei de fazer o vídeo com os meus colegas e conseguimos trabalhar bem em equipa | | | |
| Consegui aprender frases do diálogo | | | |
| Consegui escrever o texto sobre como posso ajudar o planeta terra. | | | |
| Apreendi a dizer as horas | | | |
| Consegui completar a ficha de trabalho sobre as horas | | | |
| Achei o jogo do bingo divertido e consegui perceber as horas. | | | |

Escreve aqui alguma palavras ou expressões que aprendeste nestas aulas

ANEXO IX - Sequência didática: “Let´s visit the zoo”

| 2 nd DIDACTIC SEQUENCE | | | | | |
|---|--|--|----------------------------|---------------|---|
| School | Escola Básica 1º ciclo | Teacher | Suzi Neiva Saleiro da Cruz | Class | 4B |
| Unit (if applicable) | Let´s visit the Zoo | Lesson/s | Lessons | Date/s | 27/11/2019 3/12/2019 4/12/2019 7/01/2020 |
| Competences (knowledge, abilities, attitudes, values) | Communicative Competences (CC) | Learning Competences (LC) | | | |
| | CC1: I can say what the weather is like. CC2 :I can copy days of the week and months of the year. CC3: I can understand a few familiar spoken words and phrases. CC4: I can identify familiar words and phrases CC5: I can say/repeat a few words and short simple phrases. CC6: I can repeat actions and words CC7: I can understand a simple and short song. CC8: I can search for words and fill in the gaps. CC9: I can understand information and answer CC10: I can understand how to use undefined articles. CC11: I can identify some parts of the body. CC12: I can write one or two words or a short sentence in a simple form CC13: I can listen and identify parts of the body CC14: I can express feelings | LC1: Activating previous knowledge. LC2 : Associating sounds to animals LC3: Associating actions with words LC4: Memorizing the lyrics of a song LC5: Listening for information LC6:Developing cooperative learning LC7:Following instructions LC8: Reflecting on language learning | | | |

1st Lesson

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Let's go to the Zoo | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. Promote oral skills by learning a song. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Can / Can't Action verbs | Zoo Lion Elephant Monkey Tiger Snake Penguin Waddle Swing Roar Stomp Let's go to the zoo do like animals Polar Bear Swim Slither Kangaroo | | |
| Evaluation (if applicable) | | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time) | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|--|---|-----------|-----------|---------------------------------------|-------------|
| | 1. <u>Warm up</u> Teacher asks the students "What's the weather like today?" "What's the date today?" Sts copy their answers from the board into their notebooks. Teacher asks Sts if they have been to a Zoo. T asks Sts what animals they can see at the Zoo. | 1 3 | 1 | Whiteboard | 10 |
| | 2. <u>Wild animals</u> T shows flashcards of animals on a PowerPoint presentation. First they listen to the sound of the animal. T gives them the opportunity to guess the animal first then she reveals it. | 5 | 1 2 | PowerPoint Presentation Whiteboard | 10 |

| | | | | | |
|--|--|-------------|--------|--|----|
| | <p>The Sts listen and repeat the vocabulary.</p> <p>T. asks the Sts what each animal can and can't do.</p> <p>She writes some examples on the board.</p> | | | | |
| | <p>3. <u>Let 's listen and copy</u></p> <p>T. tell Sts that they are going to learn a song called "Let's go to the Zoo". T tells Sts that first they are going to learn some actions to the song. The T sticks some flashcards with the actions in the correct order of the song.</p> <p>T. projects the song on the board and the Sts sing the song and do the actions.(x2)</p> | 5 | 3 | Flashcards | 15 |
| | <p>4. <u>Let 's sing</u></p> <p>T. projects the song on the board and the Sts sing the song and do the actions.(x2)</p> | 6 6 7 | 3 4 | Flashcards Projector https://www.youtube.com/watch?v=OwRmivbNgQk | 10 |
| | <p>5. <u>Let's work together</u></p> <p>T gives the students a worksheet for Sts to write the missing words in the spaces, in pairs.</p> <p>T plays the song again for Sts to check.</p> <p>For the fast finishers, T hands out a worksheet where they can draw their own Zoo.</p> | 8 | 6 | Handout | 15 |

2nd Lesson

| | | | | |
|--|--|--|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Zoo animals | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology Promote oral skills Promote learning how to learn through cooperative games. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Undefined articles Have got | Big Trunk Jump Owl Elephant Kangaroo Tiger Ant Zebra | | |

| | | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|---|--|--|
| | | Monkey Head Body Legs Tail Stomp Jungle | | |
| Evaluation (if applicable) | Observation of children's engagement | | | |

| | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|--|---|----------------------|-------------|--|------|
| | <u>1. Warm up</u> Teacher asks the students "What's the weather like today?" "What's the date today?" Sts copy their answers from the board into their notebooks. T asks some questions to the group and asks some Sts individually: What is your favourite animal? What colour is it? Can it swim? | 1 2 3 1 | 1 | | 10 |
| | <u>2. Who am I?</u> T tells Sts that they are going to play a game called charades about some Zoo animals. T does two charades and then gives Sts opportunity to read out the charade cards and do the actions for their classmates to guess. The St reads out the action and does it: e.g This animal stomps through the forest. It has got a big trunk. | 10 | 1 3 5 | | 15 |
| | <u>3. An elephant's body</u> T introduces some vocabulary of the animals body: head, body, legs, and tail by projecting an elephant and the Sts help her label it. Then they complete their own handout with the body parts. T plays Simon says, pointing to the body parts for Sts to identify them. | 11 | 5 | Whiteboard Handout | 20 |
| | <u>4. Zany Zoo</u> T projects a game called "Switchzoo". The T. changes the heads and legs and tails of the animals. The T gives an example and says: my animal has got a zebra's head. It has got an elephant's body. It has got cheetah's legs. She asks some Sts to help her to make a new animal. They then describe the animal they have created. The Sts that are able to say it correctly come to the board and make their own animal. At the end the T gives the Sts the emoji cards and asks the Sts if they enjoyed playing the game. | 11 12 6 | | PowerPoint Presentation Projector Game: https://switchzoo.com/zoo.htm | 20 |

3rd Lesson

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Funny animals | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote self-reflection on learning process Promote oral skills through games. Promote cooperative skills in pair work. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Possessives Have got | Elephant, Lion Monkey Bear Tiger Zebra Cut Fold Legs Head Feet Tummy Nose Ears Eyes Tail Body Colour Booklet Funny | | |
| Evaluation (if applicable) | Self- assessment Observation of children’s engagement in activities Emoji activity | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)10 | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|---|--|-------------|----|-----------|------|
| | 1. <u>Warm up</u> Teacher asks the students “What’s the weather like today?” “What’s the date today?” Sts copy their answers from the board into their notebooks. T asks Sts if they can stand up. To revise the vocabulary from last lesson the T plays Simon says. | 1 2 3 | 1 | | 10 |
| | 2. <u>Funny animals</u> T asks the Sts if they enjoyed playing the game switchzoo on the board. T explains to Sts that they are going to make a book which is similar to the game they played on the board. T hands out the funny animals handout and explains | 4 | 7 | Handout | 20 |

| | | | | | |
|--|---|--------|---|-------------------------------------|----|
| | to the Sts how to cut out the handout correctly in order to make a booklet. Half the class colour the handout. The other half cut it out and the T helps them make their booklet. Those who have the booklet made, can then colour and the other Sts can cut the booklet. | | | | |
| | 3. <u>Let's talk</u> The T then explains that the Sts are going to play a game in pairs. The T explains the rules: each St receives a point for every similarity, such as the body part or colour. They swap roles with their pair the highest score wins. | 4 6 | 5 | Booklet made by Sts | 20 |
| | 4. <u>Learning in English</u> They fill in a questionnaire | 13 | 8 | Questionnaire "Learning in English" | 10 |

4th Lesson

| | | | | |
|--|--|---|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Funny animals | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote learning how to learn through drawing a meerkat and playing games. Promote oral skills and cooperative skills through games | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Possessives Have got | Meerkat Africa Draw Hexagon Patches Tip Arm Mouth Fur Elephant, Lion Monkey Bear Tiger Zebra Cut Legs Head Feet Tummy Nose Ears Eyes Tail Body Fingers | | |

| | | | | |
|--------------------------------------|---|-----------------------------|--|--|
| | | Booklet Funny Animals | | |
| Evaluation (if applicable) | Observation of children’s engagement Self-assessment | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)10 | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|---|--|-------------------|----|--|------|
| | <p><u>1. Warm up</u> Teacher asks the students “What’s the weather like today?” “What’s the date today?” Sts copy their answers from the board into their notebooks. T asks Sts if they know what a meerkat is. She projects one on the board and asks the Sts if they know where they can see meerkats and where they are from. She asks to Sts to name the parts of the body of a meerkat</p> | 1 2 3 11 | 1 | Whiteboard | 10 |
| | <p><u>2. My meerkat</u> T asks Sts if they like drawing. T tells the Sts that some animals might be difficult to draw and asks them if they would like the T to teach them how to draw a meerkat. The T draws a meerkat step by step on the board, pausing when needed. The T then labels parts of body that the Sts hadn’t learnt such as, arms, fingers, ears. Sts then label the rest of the meerkat’s body. T asks Sts to come to the board to fill in the remaining labels to correct. The T gives the Sts a handout on how to draw a meerkat for them to take home for fun.</p> | 4 12 | 7 | Handout Meerkat | 20 |
| | <p><u>3. Let’s talk</u> The T tells the Sts that they are going to use the booklets of the funny animals they made last lesson to play a game in pairs. She asks one of the Sts to come to the front and shows the Sts how to play. She also explains on the board the possessive: e.g., “Bear’s head” Zebra’s legs. The Sts use the booklet to create their own animal. Working in pairs, one of the Sts says: “my animal has got a Zebra’s head and a bear’s body”. The other St receives a point for every similarity, such as the body part or colour. They swap roles with their pair and the St with the highest score wins.</p> | 4 6 13 | 5 | Booklet made in class “Funny animals” | 20 |
| | <p><u>4. Learning in English</u> The Sts are given a self-assessment worksheet. They answer the questions.</p> | 13 | 8 | Questionnaire “Learning in English” | 10 |

ANEXO X - Ficha de trabalho “Let´s go to the zoo”

Escola Básica Da Carmo
Turma 418

Let's Go To The Zoo
From Super Simple Songs - Animals

My name is _____

Listen. Fill in the blanks.

stomp jump swing monkeys animals
snakes ~~elephants~~ swim waddle
slither polar bears kangaroos penguins dance

Let's go to the zoo.
And stomp like the (elephants) do.
Let's go to the zoo.
And () like the elephants do.

Let's go to the zoo.
And jump like the () do.
Let's go to the zoo.
And () like the kangaroos do.

Let's go to the zoo.
And swing like the () do.
Let's go to the zoo.
And () like the monkeys do.

Let's go to the zoo.
And waddle like the () do.
Let's go to the zoo.
And () like the penguins do.

Let's go to the zoo.
And slither like the () do.
Let's go to the zoo.
And () like the snakes do.

Let's go to the zoo.
And swim like the () do.
Let's go to the zoo.
And () like the polar bears do.

Let's go to the zoo.
And () like the animals do.
Let's go to the zoo.
And dance like the () do.

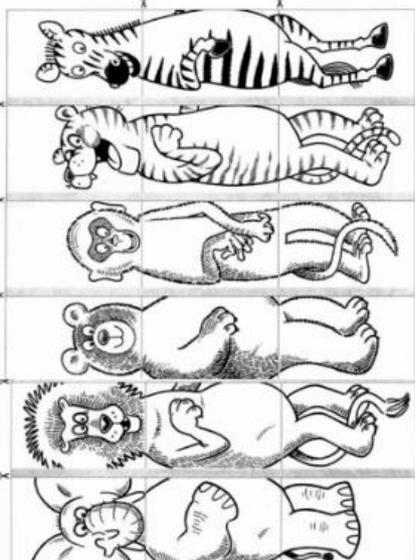


maior
Agrupamento de Escolas Santa Maria Maior

ANEXO XI – Imagens para recortar para fazer um livro “Funny Animals”

Escola Básica Da Carmo
Turma 418

Funny animals



ANEXO XII - Questionário “Learning in English”

Learning in English



| |  |  |  |
|---|---|---|---|
| 1-Participei com interesse nas atividades | | | |
| 2- Percebi o tema da canção “Let’s go to the zoo”. | | | |
| 3-Aprendi vocabulário novo sobre os animais com a canção “Let’s go to the zoo”. | | | |
| 4- Gostei de jogar switch zoo. | | | |
| 5- Gostei de trabalhar em pares. | | | |
| 6-Gostei de fazer o livro “Funny animals”. | | | |
| 7-Consigo distinguir bem os diferentes tipos de animais. | | | |
| 8- Consigo descrever um animal. | | | |
| 9-Achei que consegui falar muito em inglês na aula. | | | |

Escreve aqui alguma palavras ou expressões que aprendeste nestas aulas

ANEXO XIII – Sequência didática “Let´s Boogie”

| 3 rd DIDACTIC SEQUENCE | | | | | |
|---|---|----------------|--|--------------|----|
| School | Escola Básica 1º ciclo | Teacher | Suzi Neiva Saleiro da Cruz | Class | 4B |
| Unit (if applicable) | Let´s boogie | Date/s | 08/01/2020 13/01/2020 14/01/2020 | | |
| Competences (knowledge, abilities, attitudes, values) | CC1: I can say what the weather is like. CC2: I can copy days of the week and months of the year. CC3: I can understand a few familiar spoken words and phrases. CC4: I can say/ repeat a few words and short simple phrases. CC5: I can describe people CC6: I can ask and listen for information to fill in the gaps CC7: I can search for words and fill in the gaps. CC8: I can understand information and answering CC9: I can search for specific information. CC10: I can understand a short text and drawing a picture CC11: I can watch a short movie and having a general understanding CC12: I can write short sentences in a simple form CC13: I can express feelings | | Learning Competences (LC) | | |
| | | | LC1: Activating previous knowledge. LC2: Listening for information LC3: Developing cooperative learning LC4: Associating opposite meanings LC5: Following instructions given | | |

1st Lesson

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Fairy tales | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. Promote children’s learning to learn through games. Promote oral skills through games Promote reflection on stereotypes: how they see themselves and the world around them. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Have got | Brown, black, blonde, red, grey hair Straight, curly, wavy, Short, long, hair Tall Fat Slim short Small Big Ears Eyes Nose Strong Weak Beautiful Handsome Ugly Princess Witch Prince Dwarf Mean | | |
| Evaluation (if applicable) | Self-assessment and final message to teacher. Observation of activities in class. Teacher’s assessment of writing, listening and reading. | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time) | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|---|---|-------------|-----------|------------------|-------------|
| | 1. <u>Warm up</u> Teacher asks the students “What’s the weather like today?” “What’s the date today?” Sts copy their answers from the board into their notebooks. T asks the Sts If they like the cinema and if they went to the cinema on the holidays. She asks them if anyone went to see Frozen II. T asks Sts if they can describe Elsa and Ana. | 1 2 3 | 1 | Whiteboard | 10 |

| | | | | | |
|--|---|------------------|--------|--|----|
| | <p><u>2. Describing Disney characters</u></p> <p>T asks Sts the name of other princesses they know. T asks some Sts questions about each princess: e.g., What is the colour of her eyes? What is the colour of her hair?</p> <p>A powerpoint presentation is projected with different characters from fairy tales and the Sts are asked to describe them with the T's help.</p> <p>The Sts then fill out a handout with vocabulary previously taught.</p> | 3 4 5 6 | 1 | Powerpoint presentation "Fairy tales characters" | 20 |
| | <p><u>3. Missing information</u></p> <p>The T divides the Sts in pairs and gives them an information gap exercise where the Sts must exchange information with their classmate.</p> <p>The T writes a model sentence on the board to help the Sts ask for the missing information required to complete the exercise.</p> <p>The exercise is corrected by the Sts by checking the answers from their classmate's handout.</p> | 7 5 | 2 3 | Handout Complete missing information. | 20 |
| | <p><u>4. Spare time</u></p> <p>Fast finishers are given a memory card game to play with their classmates where they have to find opposite adjective flashcards.</p> <p>e. g Short / tall; Fat/ Slim</p> | 3 | 1 3 | Memory cards | 10 |

2nd Lesson

| | | | | |
|--|--|--|-----------------|--------------|
| Theme/Title | Fairy tales | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Have got Adjective order | Brown, black, blonde, red, grey hair Straight, curly, wavy, Short, long, hair Tall Fat Slim short Small Big Ears Eyes Nose Strong Weak Beautiful Handsome | | |

| | | | | |
|--------------------------------------|--|---|--|--|
| | | Ugly Body Arms Foot Leg Head | | |
| Evaluation (if applicable) | | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)10 | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|---|---|-------------|--------|--|------|
| | <p>1. <u>Warm up</u></p> <p>Teacher asks the students "What's the weather like today?" "What's the date today?"</p> <p>Sts copy their answers from the board into their notebooks. T plays memory game on the whiteboard about body vocabulary</p> | 1 2 3 | 1 | <p>Whiteboard</p> <p>Game: https://www.eslgamesplus.com/body-parts-esl-vocabulary-memory-game/</p> | 15 |
| | <p>2. <u>Let's listen</u></p> <p>The T gives out a handout and asks Sts some questions about the characters. The Sts do a listening activity about describing characters and circle the character that is being described .The exercise is corrected in groups.</p> | 8 | 2 | <p>Handout</p> <p>Choose the correct character</p> | 10 |
| | <p>3. <u>Who am I?</u></p> <p>The Sts play the game "Who am I?", using the memory cards from the previous lesson. The T gives an example by calling out two Sts to show them how to play.</p> | 6 | 3 | <p>Memory cards</p> | 15 |
| | <p>4. The T hands out a worksheet where Sts have to draw some characters by reading the descriptions. Students then create their own character and write the description. They then must present their characters to their classmates orally. Fast finishers will be given a word search with body parts.</p> | 10 11 | 1 5 | <p>Handout</p> | 20 |

3rd Lesson

| | | | | |
|--|---|---|-----------------|---|
| Theme/Title | | | | |
| Project objectives (if applicable) | Promote engagement and intrinsic motivation through games and the use of technology. Promote the competence of autonomy and learning to learn by teaching students to access a platform online with activities to do at home | | | |
| Contents | Grammatical | Lexical | Cultural | Other |
| | Have got Describing adjectives | Hero Heroine Prince Princess Witch Dwarf Strong Weak Beautiful Handsome Ugly Man Save Trouble Kiss Wake up Fairy tale Villain Tall Short Dress T- shirt Comfortable | | Creating a critical view about stereo types Promote reflection on stereotypes: how they see themselves and the world around them |
| Evaluation (if applicable) | Self-evaluation. Observation of children's participation in class activities | | | |

| Sequence development (Steps/ CC & LC/ Materials/ Time)0 | Steps | CC | LC | Materials | Time |
|--|--|-------------|----|------------|------|
| | 1. <u>Warm up</u> Teacher asks the students "What's the weather like today?" "What's the date today?" Sts copy their answers from the board into their notebooks. The T writes the word fairy tale on the board and the T asks the Sts what their favourite fairy tale is. | 1 2 3 | 1 | whiteboard | 10 |

| | | | | | |
|--|---|----|---|---|----|
| | She also asks if they know what a fairy is and what another word for tale is. | | | | |
| | <p><u>2. Fairy tales</u></p> <p>The T then writes on the board Villain, Hero/ Heroine Victim and asks the Sts to name some of these characters from the fairy tales they know. She also asks them to describe them. Is he tall? Is she strong?</p> | 5 | 1 | whiteboard | 10 |
| | <p><u>3. Discussing stereotypes</u></p> <p>The T then tells the Sts they are going to watch a scene from a movie but they have to guess what is going to happen first. The T gives them a handout and asks the Sts what they think is going to happen. The T asks the Sts what normally happens in these situations in fairy tales. After the Sts have chosen their answers, the Sts are shown a scene from the film "Ralph breaks the internet".</p> <p>The T and Sts compare their answers with what happened in the film. They discuss why the film is different to the other fairy tales they know.</p> | 11 | 7 | <p>Projector</p> <p>Handout</p> <p>Film: https://www.youtube.com/watch?v=sWEuyX4f6jU</p> | 20 |
| | 4_Sts then complete a questionnaire about the last three lessons. | 13 | 7 | Handout | 10 |
| | 5. The T asks the Sts if they have enjoyed the lessons using different types of technology in class. The T gives them a handout explaining how they can continue practising at home their English by following the steps on the photocopy. She shows the Sts how to access on to the google drive where they can play games they have played in class and see their videos and projects. | 13 | 5 | <p>Projector</p> <p>Handout</p> | 10 |

ANEXO XIV - Powerpoint “Fairy tales” (Exemplo)



Tiana
She has got brown eyes
and curly black hair
She is slim.
She is beautiful.

ANEXO XV – Jogo “Memory cards”

maior
Agendamento de Exames Dentais - maior
 Faculdade de Ciências | Tatuá - SP

MEMORY GAME

| | |
|-----------------|----------------------|
| Fat | Slim |
| Tall | Short |
| Ugly | Beautiful |

maior
Agendamento de Exames Dentais - maior
 Faculdade de Ciências | Tatuá - SP

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Strong | Weak |
| Short hair | Long hair |
| Straight hair | Curly hair |

Ativar >

ANEXO XVI – Ficha de trabalho “Guess what Happens”



Agrupamento de Escolas Santo Mário Maior
Escola Básica do Castelo | Turma 4ºB

What do you think happens in the story?

Before watching the video, tick one box for each number choose a, b, c.

1.

a) A princess is trapped in a tower



b) A Strong hero is falling down



c) A witch is in trouble



2.

a) A prince saves the princess from the witch.



Agrupamento de Escolas Santo Mário Maior
Escola Básica do Castelo | Turma 4ºB

b) Powerful princesses save a strong man.



c) A cat saves the witch.



3.

a) A frog kisses a man and wakes him up.



b) The cat kisses the witch and wakes her up.

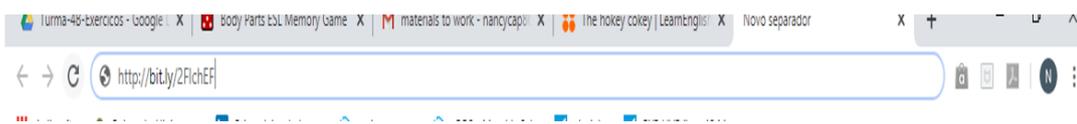


ANEXO XVII – Guia de acesso à plataforma “Google drive”

Turma: 4ºB

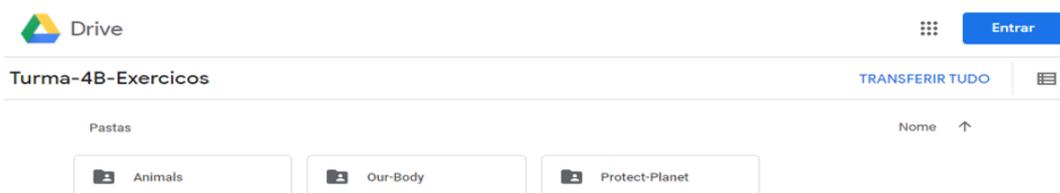
1. Para praticares e melhorar tudo o que aprendeste nas aulas de Inglês, podes aceder a este link:

Escreve <http://bit.ly/2F1chEF> na linha de endereço, como na imagem abaixo.

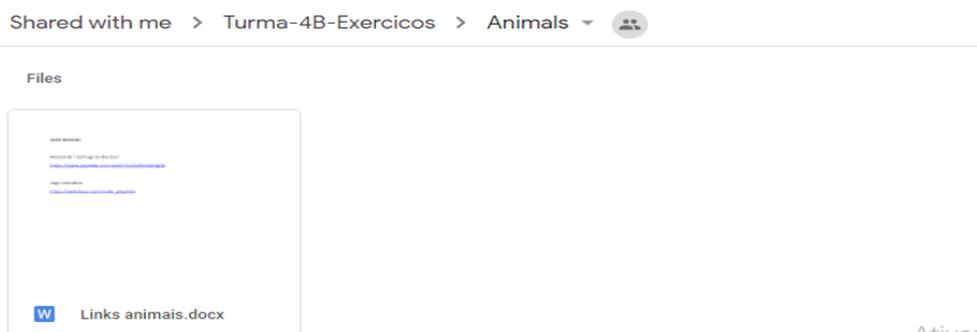


Ativar o Windows

2. Depois de clicar é esta imagem que vai aparecer



3. Clicas em cada pasta para teres acesso às atividades. Vais encontrar jogos, músicas e páginas para imprimir e fazeres em casa.



Ativar o Windows

ANEXO XVIII - Questionário "Let´s reflect"

Let's Reflect...



| |  |  |  |
|---|--|---|---|
| 1-Participei com interesse nas atividades | | | |
| 2- Consigo descrever uma pessoa | | | |
| 3-Aprendi vocabulário novo sobre o corpo | | | |
| 4- Gostei de jogar " <u>Who am I?</u> " | | | |
| 5- Gostei de ver parte do filme " <u>Ralph</u> breaks <u>the internet</u> " | | | |
| 6-Gostei de jogar no quadro. | | | |
| 7-Consigo compreender alguém quando descreve outra pessoa | | | |
| 8- Consigo descrever alguém por escrito | | | |
| 9-Achei que consegui falar muito em inglês na aula. | | | |

Quais são as atividades que mais gostaste?

ANEXO XIX – Questionário final e mensagem à professora

Questionário final



1- Consultaste a plataforma para a Turma 4ºB?

Sim Não

2- Aceder à plataforma foi:

Fácil Difícil Não consegui

3- O que mais gostaste que a professora colocasse nas pastas?

Jogos fichas de trabalhos músicas

4- Escreve nestas linhas o que viste na plataforma:

5- Achas que as aulas com o quadro interativo e as atividades da professora Suzi ajudaram a aprender melhor Inglês?

Sim Não

6- Escreve uma mensagem à professora Suzi.
