



Orientação

## AGRADECIMENTOS

Este projeto não existiria se ao longo do meu percurso não me tivesse cruzado com pessoas que me ofereceram contributos, pessoas que me incentivaram, ajudaram e me apoiaram na realização desta dissertação. Não poderia então, neste instante, deixar de agradecer a todos os quais me apoiaram:

À minha companheira, pelo apoio e conselhos, que me inspirou a fazer sempre melhor. Mas acima de tudo pela paciência e compreensão.

Aos meus pais, pelo apoio, confiança e por todo o incentivo, que me ajudou bastante.

Ao Professor Doutor Bernardo Canha, por me ter inspirado e lembrado do que realmente eu queria fazer neste relatório e como o podia tornar realidade.

Ao Professor Doutor Mário Cruz, pela orientação precisa e cuidadosa, sabedoria e disponibilidade demonstrada ao longo da realização deste projeto.

À Mestre Isabel Ferreira, por me ter guiado durante a PES, pelas inúmeras vezes que me encorajou e guiou para me tornar no melhor professor que consigo ser.

Aos alunos do 3.º F que me aceitaram como professor e colaboraram com as minhas práticas, pois sem eles este trabalho não seria possível.

À minha companheira e aos meus pais.

## RESUMO

A Gamificação digital proporciona novas experiências utilizando a metodologia da gamificação, recorrendo a elementos somente digitais (Deterding et al., 2011). Esta poderá ser utilizada para conciliar elementos com que o aprendiz do século XXI está familiarizado no processo de aprendizagem. As noções de *Digital Natives* e de *Digital immigrant* podem causar mudanças profícuas no ensino do Inglês no 1º Ciclo Ensino Básico (CEB), (Prensky, 2001).

Com o nosso projeto, propomos-mos mostrar que a gamificação digital pode influenciar a motivação, a participação e o comportamento dos alunos (Foncubierta & Rodríguez, 2015). Procurou-se elencar o papel das tecnologias digitais na gamificação e nos alunos, mostrando que existem diferenças entre a gamificação dita “tradicional” e gamificação digital (Deterding et al. 2011; Fernández-Corbacho, 2014).

Desenvolvemos um estudo de caso, realizado com alunos do 3º ano de uma escola pública de Vila Nova de Gaia, tendo como objetivo responder às questões que fundamentaram a investigação. Foram utilizados diversos instrumentos de recolha de dados, tais como: registos de observação, inquéritos e entrevistas nos diferentes contextos.

Desta forma, através dos resultados obtidos constatou-se que a gamificação digital pode contribuir para um aumento da motivação, no que concerne o comportamento e o envolvimento dos alunos durante as sessões ministradas.

**Palavras-Chave:** Gamificação Digital, tecnologias, motivação, comportamento, participação, Ensino do Inglês no 1º CEB - Estudo de Caso

## ABSTRACT

Digital gamification provides new teaching experiences using the gamification methodology using digital resources (Deterding et al., 2011). This can be used to reconcile elements that the 21st century learner is familiar with in the learning process. The notions of Digital Natives and Digital immigrant, may cause beneficial changes in the teaching of English in primary education (Prensky, 2001).

With our investigation, we propose to show that digital gamification can influence students' motivation, participation and behavior (Foncubierta & Rodríguez, 2015). We sought to list the role of digital technologies in gamification and students, showing that there is a difference between "traditional" gamification and digital gamification (Deterding et al., 2011; Fernández-Corbacho, 2014).

We developed a case study, carried out with 3rd graders, from a public school in Vila Nova de Gaia, in order to answer the questions that led to the investigation. Various information gathering instruments were used, such as: observation records, surveys and interviews in different contexts.

Thus, through the results obtained, it was verified that digital gamification can contribute to an increase in motivation, which in turn improved the behavior and the involvement of the students.

**Keywords:** Digital Gamification, technologies, motivation, behavior, participation, Primary English Teaching - Case Study.

# ÍNDICE

INTRODUÇÃO .....	1
PARTE I - AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS NO 1.º CEB .....	3
1. O ENSINO DE LÍNGUAS NO 1º CEB EM PORTUGAL E NOVAS ABORDAGENS .....	3
1.1. <i>A Inserção do inglês curricular em Portugal.</i> .....	5
1.2. <i>Finalidades e potencialidades na sua implementação</i> .....	7
1.3. <i>A utilização das novas abordagens.</i> .....	8
2. TECNOLOGIAS DIGITAIS E FERRAMENTAS WEB 2.0 NO ENSINO DE INGLÊS .....	10
2.1. <i>O estabelecimento das tecnologias digitais</i> .....	12
2.2. <i>A Introdução das tic na educação em Portugal</i> .....	15
2.3. <i>Ferramentas web 2.0</i> .....	17
2.4. <i>Finalidades e potencialidades na implementação das tecnologias digitais</i> .....	23
3. DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS À GAMIFICAÇÃO.....	25
3.1. <i>Gamificação</i> .....	25
3.2. <i>Conceitos inerentes à gamificação</i> .....	28
3.2.1. <i>Motivação</i> .....	28
3.2.2. <i>A Participação e a Autodeterminação</i> .....	30
3.2.3. <i>Teorias Motivacionais na Gamificação</i> .....	32
SÍNTESE: O ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO VIA AS TECNOLOGIAS DIGITAIS .....	34
PARTE II - COMPONENTE EMPÍRICA.....	35
1. DESCRIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO .....	35
1.1. <i>Enquadramento do Estudo</i> .....	35
1.1.1. <i>Metodologias de Investigação</i> .....	35
1.1.2. <i>Questões e Metodologias de investigação</i> .....	38
1.1.3. <i>Técnicas e instrumentos de recolha de dados</i> .....	39
1.2. <i>Contexto do estudo e o seu desenvolvimento</i> .....	42
1.2.1. <i>Caracterização Do Contexto Educativo</i> .....	42
1.2.2. <i>Desenvolvimento Cronológico Do Estudo</i> .....	44
2. ANÁLISE DE DADOS.....	45
2.1. <i>Class Dojo</i> .....	45
2.2. <i>Registos de observação</i> .....	49
2.3. <i>Avaliação sumativa</i> .....	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	84
BIBLIOGRAFIA .....	87

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 – Unidade didática - Autumn: Let's Colour the world

Anexo 2 - Unidade didática - Autumn: Let's Party

Anexo 3 - Unidade didática - Christmas

Anexo 4 - Unidade didática - Family

Anexo 5 - Modelo de grelha de observação de aula

Anexo 6 - Exemplo de um blog

Anexo 7 - Exemplo de uma história no Google Slides

Anexo 8 - Exemplo de um vídeo de musica no Youtube

Anexo 9 - Exemplo de um questionário do Plickers

Anexo 10 - Exemplo do sistema de Pontos do ClassDojo

(Anexos apresentados em formato digital)

## ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1 - QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO, OBJETIVOS, INSTRUMENTOS, OPÇÕES E CATEGORIAS DE ANÁLISE.....	41
TABELA 2 - MÉDIA DIÁRIA DOS ALUNOS.....	52
TABELA 3 - MÉDIA GLOBAL DOS ALUNOS.....	52
TABELA 4 - MÉDIA DIÁRIA DOS ALUNOS.....	61
TABELA 5 - MÉDIA GLOBAL DOS ALUNOS.....	62
TABELA 6 - MÉDIA DIÁRIA DOS ALUNOS.....	72
TABELA 7 - MÉDIA GLOBAL DOS ALUNOS DA FASE 3.....	72
TABELA 8 - MÉDIA DIÁRIA DOS ALUNOS.....	79
TABELA 9 - MÉDIA GLOBAL DOS ALUNOS DA FASE 4.....	79

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 - BLOG UTILIZADO NA PES.....	19
FIGURA 2 - DOCUMENTO BASE DO GOOGLE DRAWINGS.....	20
FIGURA 3 – EXEMPLO DE UM VÍDEO NA PLATAFORMA YOUTUBE.....	21
FIGURA 4 - EXEMPLO DE ATIVIDADE "GAME-BASED LEARNING".....	22
FIGURA 5 - A PIRÂMIDE DOS ELEMENTOS DAS ATIVIDADES GAMIFICADAS (ADAPTADO DE WERBACH & HUNTER, 2012).....	25
FIGURA 6 - A PIRÂMIDE HIERÁRQUICA DE NECESSIDADES (MASLOW, 1943).....	32
FIGURA 7 - EXEMPLO DE UMA GRELHA DE OBSERVAÇÃO UTILIZADA.....	40
FIGURA 8 - ATIVIDADE SOBRE OS OBJETOS ESCOLARES ( <a href="https://bit.ly/2ZONTfN">HTTPS://BIT.LY/2ZONTfN</a> ).....	55
FIGURA 9 - ATIVIDADE SOBRE OS MESES DO ANO ( <a href="https://bit.ly/2U7PNAX">HTTPS://BIT.LY/2U7PNAX</a> ).....	56
FIGURA 10 - ATIVIDADE COM A FERRAMENTA PLICKERS ( <a href="https://bit.ly/1RS2KNP">HTTPS://BIT.LY/1RS2KNP</a> ).....	58
FIGURA 11 - EXEMPLO DO CONVITE DE THANKSGIVING.....	60
FIGURA 12 - HISTÓRIA DE THANKSGIVING ( <a href="https://bit.ly/2L5Z7Cn">HTTPS://BIT.LY/2L5Z7Cn</a> ).....	60
FIGURA 13 - EXEMPLO DE UMA DAS ATIVIDADES REALIZADAS NO QUADRO INTERATIVO ( <a href="http://smallurl.co/Rc4KV">HTTP://SMALLURL.CO/Rc4KV</a> ).....	61
FIGURA 14 - ATIVIDADE SOBRE O VOCABULÁRIO DE NATAL ( <a href="http://tiny.cc/cjrfvy">HTTP://TINY.CC/CJRFVY</a> ).....	65
FIGURA 15 - ATIVIDADE "DRAP AND DROP" NUMEROS (1-20) ( <a href="http://tiny.cc/zsrfvy">HTTP://TINY.CC/ZSRFVY</a> ).....	67
FIGURA 16 - NOVA ATIVIDADE - ESCOLHER PALAVRA CORRETA ( <a href="http://tiny.cc/cxugvy">HTTP://TINY.CC/CXUGVY</a> ).....	67
FIGURA 17 - HISTÓRIA PLURILINGUE SOBRE A FAMÍLIA ( <a href="https://bit.ly/2L4WIEF">HTTPS://BIT.LY/2L4WIEF</a> ).....	69
FIGURA 18 – ATIVIDADE DE REVISÃO DE TEMAS JÁ ABORDADOS ( <a href="http://tiny.cc/wurfvy">HTTP://TINY.CC/WURFVY</a> ).....	69
FIGURA 19 - ATIVIDADE DE COMPLETAR A FRASE SOBRE O PLURAL.....	70
FIGURA 20 – ATIVIDADE 1 DE REVISÃO DE VOCABULÁRIO ( <a href="http://tiny.cc/gxrfvy">HTTP://TINY.CC/GXRFVY</a> ).....	71
FIGURA 21 – ATIVIDADE 2 DE REVISÃO DE VOCABULÁRIO ( <a href="http://tiny.cc/tyrfvy">HTTP://TINY.CC/TYRFVY</a> ).....	71
FIGURA 22 - CLASS DOJO, ALUNOS E PONTOS.....	46
FIGURA 23 – EXEMPLO DA CATEGORIA POSITIVA UTILIZADAS NA PES.....	46
FIGURA 24 - EXEMPLO DA CATEGORIA NEGATIVA UTILIZADA NA PES.....	47
FIGURA 25 - COMPORTAMENTO ALUNO 1.....	48

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - CONTACTO COM O INGLÊS .....	43
GRÁFICO 2 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (20/10/2017) .....	50
GRÁFICO 3 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (25/10/2017) .....	51
GRÁFICO 4 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (03/11/2017) .....	51
GRÁFICO 5 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (10/11/2017) .....	54
GRÁFICO 6 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (15/11/2017) .....	54
GRÁFICO 7 – MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (17/11/2017) .....	56
GRÁFICO 8 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (22/11/2017) .....	57
GRÁFICO 9 – MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (24/11/2017) .....	58
GRÁFICO 10 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (29/11/2017) .....	59
GRÁFICO 11 - COMPARAÇÃO DA MÉDIA GLOBAL FASE 1 E FASE 2 .....	62
GRÁFICO 12 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (13/12/2017) .....	64
GRÁFICO 13 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (05/01/2018) .....	65
GRÁFICO 14 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (10/01/2018) .....	66
GRÁFICO 15 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (12/01/2018) .....	68
GRÁFICO 16 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (17/01/2018) .....	68
GRÁFICO 17 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (19/01/2018) .....	70
GRÁFICO 18 - COMPARAÇÃO DA MÉDIA GLOBAL FASE 1, FASE 2 E FASE 3 .....	73
GRÁFICO 19 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (02/02/2018) .....	75
GRÁFICO 20 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (07/02/2018) .....	76
GRÁFICO 21 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (21/02/2018) .....	76
GRÁFICO 22 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (28/02/2018) .....	77
GRÁFICO 23 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (02/03/2018) .....	78
GRÁFICO 24 - MÉDIA DA GRELHA DE OBSERVAÇÃO (07/03/2018) .....	78
GRÁFICO 25 – COMPARAÇÃO DA MÉDIA GLOBAL FASE 1, FASE 2, FASE 3 E FASE 4 .....	80
GRÁFICO 26 - CLASS DOJO TURMA 3ºF .....	47
GRÁFICO 27 - MÉDIA - PROVAS ESCRITAS .....	82
GRÁFICO 28 - MÉDIA - PROVAS ORAIS .....	82

## LISTA DE ABREVIATURAS E ACRÓNIMOS

CEB – Ciclo do Ensino Básico

AEC - Atividades de Enriquecimento Curricular

CNE - Concelho Nacional de Educação

RAM - Região Autónoma da Madeira

DGE - Direção geral da educação

ETI - Escola a Tempo Inteiro

EB - Ensino básico

TIC - Tecnologias de Informação e Comunicação

WWW - World Wide Web

HTML - Hypertext Markup Language

PIE - Programa Internet na Escola

FCCN - Fundação para a Computação Científica Nacional

EduTIC - Unidade para o Desenvolvimento das TIC na Educação

GIASE - Gabinete de informação e Avaliação do sistema Educativo

CRIE - Computadores, Redes e Internet na Escola

PTE - Projeto Tecnológico da Educação

PES – Prática de Ensino Supervisionada

# INTRODUÇÃO

“A distinção entre passado, presente e futuro é apenas uma ilusão teimosamente persistente.” Albert Einstein

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (Freire, 1996, p.47). De facto, modelos antigos de ensino, autoritários, antiquados, que entre si duraram dezenas e dezenas de anos, aos poucos estão a ser ultrapassados e substituídos por métodos de ensino próximos das exigências da sociedade do século XXI (Figuerola, 2015). A gamificação é um desses métodos.

O presente relatório de estágio e a sua temática têm como objetivo compreender a importância deste novo método de ensino para os alunos e futuros alunos, bem como para professores. Sabemos que quanto mais cedo um aluno for exposto a uma língua estrangeira, melhor, pois obterá uma aprendizagem dessa língua mais natural (Gregório et al., 2014). Como tal, propusemo-nos a apresentar uma variante da gamificação, a gamificação digital, como alternativa ao modelo tradicional do ensino do inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico (CEB), recorrendo maioritariamente a recursos digitais, que cativam os alunos dentro e fora do contexto de sala de aula, a querer aprender e sentir gosto em aprender.

Deste modo, na Parte I do relatório final de estágio, debruçamo-nos na leitura de fontes sobre o ensino em Portugal, as tecnologias de informação e comunicação e gamificação. No ponto 1, realizámos uma breve contextualização do ensino de inglês em Portugal e a sua introdução como disciplina curricular no 1ºCEB. No ponto 2, propusemo-nos a apresentar e a contextualizar o aparecimento e introdução das tecnologias de informação e comunicação (TIC) em Portugal. No ponto 3, abordámos a pedagogia gamificada, principalmente a sua variante digital, salientando a sua relevância na motivação, participação e comportamento e o efeito que causa na aprendizagem.

Depois da elaboração do nosso enquadramento teórico, realizámos a Parte II do nosso estudo. Nesta parte, apresentámos questões e os objetivos que se tornaram o ponto de partida para

a investigação e eventuais resultados. Propusemo-nos a explicar a metodologia e os instrumentos de recolha de dados que foram devidamente selecionados e utilizados no projeto. No fim desta explicitação, apresentámos a análise e o tratamento dos dados que foram recolhidos, com a respetiva discussão dos mesmos. Por último, procurou-se responder às questões iniciais, que serviram de ponto de partida, assumindo uma postura reflexiva sobre os resultados obtidos, referindo alguns aspetos que poderão ser melhorados e aprofundados no futuro.

# PARTE I - AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE INGLÊS NO 1.º CEB

Nesta parte do relatório, debruçamo-nos em textos que consideramos relevantes e de referência para a implementação do nosso projeto.

Iniciámos a primeira parte com uma contextualização sobre o ensino de Inglês em Portugal e a sua introdução como disciplina curricular no 1º CEB, elencando a sua importância e estabelecendo a ligação com as novas abordagens no ensino e as competências do século XXI (Cruz & Medeiros, 2009; Fernández-Corbacho, 2014; Cruz & Orange, 2016). Em seguida, realizámos uma apresentação sobre a introdução do inglês como disciplina curricular, refletindo sobre as suas finalidades e potencialidades, mostrando um olhar crítico sobre as “Metas Curriculares para o Ensino do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico”. Depois, abordámos as tecnologias digitais, fazendo uma breve contextualização da sua história, referindo os seus elementos mais importantes e a sua pertinência na motivação e participação dos alunos. Por fim, interessou-nos abordar a pedagogia da gamificação, na sua vertente digital, criando uma ponte para o interesse, a motivação e o comportamento.

## 1. O ENSINO DE LÍNGUAS NO 1º CEB EM PORTUGAL E NOVAS ABORDAGENS

A língua Inglesa é uma língua universal, utilizada por 700 de milhões de pessoas, das quais somente metade são falantes nativos (Quirk et al.,1984), algo que na era de Shakespeare seria impensável, pois era uma língua utilizada somente por nativos. Atualmente é considerada uma das línguas mais importantes do mundo (Reddy, 2016). Em Portugal a aprendizagem do inglês tem vindo a ganhar um crescente interesse, de tal modo que está a ser integrado no currículo do Ensino básico, em projetos de índole bilingue, e até no pré-escolar por algumas instituições, como por exemplo o “British Council”. Contudo, a educação no século XXI exige uma mudança do estilo de aprendizagem.

Hoje em dia, vivemos numa aldeia global, onde as distâncias se encurtam e as línguas se misturam. Devemos sensibilizar e preparar os nossos aprendentes para as novas realidades e culturas com as quais eles se irão deparar, sem que estas sejam alvo de discriminação. Por esta razão, é bastante importante que a criança seja exposta a uma língua estrangeira o mais cedo possível, e que esta a encare tão importante como a sua língua materna no contexto de comunicação (Cruz & Medeiros, 2009).

Segundo o documento elaborado pelo Ministério da Educação e da Ciência (MEC), em 2016, existe um “Perfil do Aprendiz”, que se espera que o aluno adquira até ao final da escolaridade obrigatória. O documento procura clarificar quais as competências que os alunos deverão obter para serem capazes de trabalhar autonomamente e em colaboração e se tornarem “jovens adultos capazes de pensar crítica e criativamente” (Martins, 2016, p.10). O aluno do século XXI tem que desenvolver competências “chave” que são tidas como cruciais e indispensáveis para o perfil acima mencionado. A autonomia, a criatividade, a colaboração, o pensamento crítico e a resolução de problemas são competências que se podem desenvolver a partir de enfoques metodológicos que proporcionem um ensino mais holístico, significativo e autónomo para o aluno (Orange & Cruz, 2016). As abordagens “Flipped Classroom”<sup>1</sup>, “Project Based Learning (PBL)”<sup>2</sup> e “Genius Hour”<sup>3</sup> são três dos possíveis exemplos cujo principal objetivo é estimular as competências do aluno do século XXI. As mesmas são encaradas como “(...) alicerces para aprender ao longo da vida” (Martins, 2016, p.11), tornando a aprendizagem significativa e, conseqüentemente, memorável (Fernández-Corbacho, 2014).

---

<sup>1</sup> “Flipped Classroom, é uma abordagem em que os alunos têm acesso a conteúdos previamente á aula. Na aula praticam-nos.

<sup>2</sup> “PBL” é um método de ensino no qual os alunos adquirem conhecimento e competências ao trabalhar por um dado período de tempo de forma colaborativa em projetos, investigando e respondendo a questões, problemas ou desafios. (Krajcik & Blumenfeld, 2006).

<sup>3</sup> “Genius Hour” é um movimento que permite aos alunos explorarem as suas paixões e estimularem a sua criatividade dentro da sala de aula, dando-lhes oportunidade de desenvolverem projetos do seu interesse, recorrendo a 20% do tempo de ensino.

A PES (Prática de Ensino Supervisionada) foi o nosso primeiro contacto com a formação de um professor e com o seu campo de trabalho. Com as doze regências que ministrámos, a observação de práticas do supervisor cooperante, a participação em eventos escolares, como a festa de natal ou o dia da alimentação, construímos um perfil de professor que foi o resultado do conhecimento que fomos criando e desenvolvendo ao longo do mestrado e da experiência da docência. Segundo Alarcão et al. (1997, p.8) “todo o professor é professor de alguém (...)”, ensina “algo” com um determinado contexto e com uma determinada finalidade. Por essa razão a formação de professores necessita de ter uma vertente científica, tecnológica, humanística ou artística. Mas, enquanto educador necessita também de formação cultural, pessoal e social. Visto que Portugal se encontra numa fase de transição relativamente ao ensino de inglês no 1º CEB, o que por sua vez provoca mudanças nas metodologias aplicadas, bem como nos documentos reguladores, é necessário investir na formação docente e no desenvolvimento de competências essenciais para o ensino da língua. Estas questões serão analisadas nos subcapítulos seguintes.

### **1.1. A Inserção do inglês curricular em Portugal.**

Em Portugal, somente a partir do ano letivo de 2013/2014 é que se começou a considerar o inglês como disciplina curricular no 3º e 4º de escolaridade. Desde o ano letivo de 2005/2006 até ao ano letivo de 2012/2013, o inglês era lecionado em Portugal continental no âmbito das atividades de Enriquecimento cultural (AEC), as quais eram de frequência facultativa. Assim sendo, isto causou uma discrepância dentro do mesmo ciclo de ensino, uma vez que alguns já tinham experienciado o ensino da língua, enquanto outros ainda não tinham começado. Segundo Bastos & Brites (2008, p.11), “a continuidade do carácter facultativo da sua aprendizagem implicará o surgimento de enormes discrepâncias de aprendizagem na entrada para o 2.º Ciclo (...)”.

Em 2013, o então Ministro da Educação, Nuno Crato, assinou o diploma, cujo objetivo seria estabelecer o inglês como disciplina de frequência obrigatória no 1.º CEB, que só poderia ser lecionada por professores habilitados profissionalmente. O Ministro da Educação pediu um parecer ao Conselho Nacional de Educação (CNE) sobre a integração do Inglês no 1º ciclo do Ensino Básico. No relatório técnico, o CNE manifestou-se a favor da sua introdução a partir do 3.º ano letivo,

afirmando que o estudo de uma segunda língua não seria perturbador da aprendizagem de outros conteúdos. Segundo Cruz et al. (2006), uma criança aprende línguas por necessitar delas, por ter uma facilidade na memorização do seu vocabulário e por se deparar com elas no seu quotidiano, utilizando os seus sentidos no processo de aprendizagem. Ainda segundo Cruz et al. (idem, p.59), “(...) a criança aprende a testar as suas hipóteses acerca do mundo que a rodeia (...)”. Como é ainda indicado por Dewey (1954, p.85),

“se descobrirmos as necessidades e a forças vivas da criança, e se lhe pudermos dar um ambiente constituído de materiais, aparelhos e recursos – físicos, sociais e intelectuais – para dirigir a operação adequada daqueles impulsos, e forças, não temos que pensar em interesse. Ele surgirá naturalmente.”

Sentimos isto na nossa PES, pois verificámos que os alunos do 3.º ano letivo aprendem a uma velocidade incrível, com uma curiosidade e vontade de aprender extraordinária. Das doze regências que ministrámos, não houve nenhuma em que os alunos não quisessem aprender e não estivessem motivados para aprender. Ao utilizarmos informação que eles já conhecem do seu dia-a-dia, assim como tecnologias que já sabem utilizar, ou vocabulário que utilizam diariamente, é possível transformar a aprendizagem de inglês em algo que os motive a querer saber mais. Algo que utilizámos inicialmente para despertar o interesse pelo inglês, e ao mesmo tempo ensinar vocabulário, foi o uso de um “class calendar”, um calendário, onde todos os dias um aluno diferente tinha de colocar o dia da semana, dia do mês, os meses do ano e o tempo.

Conforme acima mencionado, somente professores com a devida habilitação poderão ensinar Inglês curricular no 1º CEB. Para tal foi criado um novo grupo de recrutamento: o grupo 120. Contudo, por se considerar que existiriam professores suficientes com a habilitação adequada para lecionar neste nível de ensino, que já se encontravam a exercer ao âmbito das AEC, foi criada a proposta, conforme consta na Portaria 260-A/ 2014, de se realizarem cursos de complemento de formação.

Contudo, existiram projetos que, até ao ano letivo de 2014/2015, mostraram algumas das desigualdades até então existentes em Portugal, relativamente ao ensino do inglês, nomeadamente

o Projeto de Ensino Bilingue, o projeto Edu-LE da Região Autónoma da Madeira (RAM) (Gregório et al., 2013) e vários outros projetos de colégios particulares, que iniciam o ensino da língua inglesa no pré-escolar, sendo o Colégio de Gaia um desses exemplos.

O projeto Bilingue, também designado por “Bilingual Schools Project”, resultou de uma parceria entre a Direção Geral da educação (DGE) e o British Council em Lisboa. O projeto visava o ensino de algumas áreas do currículo do 1º Ciclo através do português e do inglês de uma forma interdisciplinar. O seu período “piloto” terminou no ano letivo de 2014/2015 e tornou-se curricular nas escolas que adotaram o sistema. Segundo Cruz & Medeiros (2009, p. 2) “a aprendizagem bilingue melhora as competências linguísticas dos alunos nas duas línguas e, mais tarde, numa terceira, desenvolvendo uma consciência metalinguística”, pelo que considerámos que se poderia alargar este projeto a outros agrupamentos.

O Projeto Edu-LE da Região Autónoma da Madeira (RAM) surgiu no âmbito do projeto Escola a Tempo Inteiro (ETI) em 1995 (Carvalho, Ferreira & Freitas, 2009). Segundo Carvalho, Ferreira & Freitas, (2009, p.2), o Despacho nº 108/2005 anunciou que em todas as escolas do 1º ciclo seria de carácter obrigatório proporcionar uma hora de ensino inglês por semana aos seus alunos. Na escola a tempo inteiro (ETI) deveriam proporcionar como atividade extracurricular, de entre uma a duas horas, o ensino da língua Inglesa.

No subponto seguinte analisámos as finalidades e as potencialidades na implementação do inglês como disciplina de frequência obrigatória no 1.º CEB.

## **1.2. Finalidades e potencialidades na sua implementação**

Segundo o Decreto-Lei n.º 176/2014 (p. 6064), “no que se refere, em particular, à disciplina de Inglês, o Ministério da Educação e Ciência vem, desde 2011, a avaliar o sucesso registado pelos alunos e o impacto das reformas efetuadas, procurando dar maior coerência e solidez ao ensino deste idioma fundamental no mundo moderno” (Ibid). Em 2012, foram estabelecidas metas curriculares para os cinco anos de escolaridade do 2.º e 3.º ciclo, o que se “constituiu um progresso muito significativo em relação ao currículo anterior, que não estava organizado de forma sequencial

e uniforme em todo o país e em que aquela disciplina não era obrigatória em nenhum ano de escolaridade” (Idem., p. 6065). Estas metas curriculares asseguram “a todos os alunos do 1.º ciclo do ensino básico o estudo da língua inglesa inserida no currículo e com um grau de exigência apropriado, de forma uniforme, e com metas curriculares adequadas à progressão mais rápida nos ciclos subsequentes” (Ibid.)

Pretende-se, assim, criar uma maior homogeneidade no ensino da língua inglesa, reduzindo, de certa forma, as diferenças entre aprendentes no início de cada ciclo letivo, sendo que no ano letivo de 2015/2016 a disciplina passou a ser de carácter obrigatório para todos os alunos que fossem frequentar o 3.º ano de escolaridade, com uma carga horária semanal de pelo menos 2 horas. Contudo, foi necessário atualizar o currículo nacional do Ensino básico, e realizar reajustes às Metas Curriculares de inglês do 1.º CEB.

No ponto seguinte, serão apresentadas as novas abordagens pedagógicas que surgiram para estimular a criatividade e o desenvolvimento dos alunos, que se baseiam no trabalho colaborativo, comunicativo e inovador (Fernández-Corbacho, 2014).

### **1.3. A utilização das novas abordagens.**

Segundo Cruz (2010, p.28), “recentemente, alguns autores (...) pintam um sistema de ensino saturado, onde existem professores que treinam as crianças para dizer as respostas que esperam e não fomentam uma auto-aprendizagem”. O mundo está a mudar, mas a educação não avança tão rápido como devia. Os modelos de ensino arcaicos centrados na memorização e repetição, estão a desaparecer, sendo substituídos por novas abordagens, centradas nas competências do século 21, competências estas que enfocam os quatro Cs: a colaboração, a criatividade, o pensamento crítico e a comunicação (Cruz & Orange, 2016). No entanto, a procura desses e de outros métodos eficazes tem sido a preocupação de vários didáticos, pedagogos e sociólogos nos últimos tempos (Cruz, 2010). Segundo Camacho et al. (2003 p. 9),

“o grande propósito desta interminável busca prende-se com o facto de se tentar estabelecer um tipo de ensino capaz de adaptar-se, acolher e cultivar as diferenças com um elemento

de valor positivo, e a abertura de um espaço pluralista e multicultural, no qual se mesclam as cores, os géneros, as capacidades [...]”.

Os alunos do século XXI são designados de “digital Natives” por Prensky (2001) que defende que o sistema atual de ensino não se encontra de acordo com os interesses nem os gostos dos alunos. Os alunos processam a informação de forma diferente e o sistema educacional não atende às suas necessidades (Figueroa, 2015, p.33). De facto, tudo na sociedade do século XXI está completamente diferente de outras gerações, contudo a escola continua igual:

“Today’s students have not just changed incrementally from those of the past, nor simply changed their slang, clothes, body adornments, or styles, as has happened between generations previously. A really big discontinuity has taken place. One might even call it a “singularity” – an event which changes things so fundamentally that there is absolutely no going back. This so-called “singularity” is the arrival and rapid dissemination of digital technology in the last decades of the 20th century.” (Prensky 2001, p.1).

As novas abordagens são um passo para o futuro, em que a aprendizagem de línguas estrangeiras torna-se mais significativo e acima de tudo prioriza os interesses e gostos dos alunos, recorrendo a novos conceitos e conceções que os motivam (Figueroa, 2015, p. 32,33). O uso da tecnologia ocupa um papel bastante importante no processo de aprendizagem atual. Contudo “(...) o uso das TIC pelos professores do 1º Ciclo ainda não faz parte das suas estratégias diárias no contexto de sala de aula (...)” (Neto, 2010, p. 3). As tecnologias que os alunos conhecem ou não são uma mais-valia no ensino de inglês, como se irá verificar na segunda parte deste estudo. Contudo, ainda existe uma falha da parte dos professores em não quererem utilizar as tecnologias em contexto de sala de aula. A integração de novas tecnologias pode enriquecer ambientes de aprendizagem e, ao mesmo tempo, criar melhores oportunidades de aprendizagem com tarefas mais envolventes e motivadoras (Cruz, 2016 p. 1), contribuindo também “to the positive development of some personality factors, risk-taking and most of all motivation” (Ybarra & Green, 2003, p.37). Segundo Flores (2016), os professores devem procurar atualizar as suas competências,

principalmente na área das tecnologias para serem capazes de acompanhar a geração atual de aprendentes. Utilizando elementos com que os alunos estão familiarizados, seja computador ou dispositivos móveis, em contexto de sala de aula, constrói-se uma maior proximidade entre os alunos e professores (idem).

Sendo o tema da nossa investigação as tecnologias digitais com a gamificação, naturalmente no decorrer na nossa PES, principalmente nas doze sessões que ministrámos, o nosso ponto fulcral foram as novas abordagens com recurso a tecnologia. Utilizámos nas nossas aulas o quadro interativo, a partir do qual fizemos uso das tecnologias digitais, nomeadamente da Web 2.0 e as suas ferramentas, pois estas despertam o interesse e gostos dos alunos em participar e querer aprender mais. O uso do quadro interativo permite que os alunos interajam com as tecnologias digitais a um nível mais personalizado. Atividades como ligar imagens às respetivas palavras, palavras cruzadas, histórias interativas são alguns exemplos de atividades que realizámos e que tiveram sucesso com os alunos, como podemos observar nos anexos 1, 2, 3 e 4.

Neste projeto, de acordo com as abordagens metodológicas do século XXI, focámo-nos somente na pedagogia gamificada, na sua vertente digital. Por essa razão, considerámos que seria importante abordar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) no mundo e em Portugal.

## 2. TECNOLOGIAS DIGITAIS E FERRAMENTAS WEB 2.0 NO ENSINO DE INGLÊS

“Technology made large populations possible; large populations now make technology indispensable.” Joseph Wood Krutch

Encontramo-nos no começo de uma nova era de ensino. Segundo Crystal (2003, p.436) “until the last quarter of the 20th Century, the scientific study of the language had just two broad traditions (...) traditional Inquiries (...) the second was a tradition of research into the contemporary

language, fostered chiefly by the theories and methods of descriptive linguistics.” Com os avanços tecnológicos, a forma como utilizámos e nos adaptámos às línguas mudou. A vasta quantidade de informação disponível criou a facilidade de acesso a respostas que não seriam possíveis de conseguir obter com os “*traditional inquiries*” usados antigamente (Crystal, 2003). A década de 1990 ficou conhecida com o aparecimento da internet e a rápida popularidade do computador pessoal, tendo nessa época surgido o termo TIC que integra os meios digitais no conjunto de recursos tecnológicos de informação e comunicação. Castells (1999) previu esta mudança quando observou o aparecimento de um novo sistema eletrónico de comunicação distinguido pelo seu alcance global, integrando assim todos os meios de comunicação, que mudaria para sempre a nossa cultura.

Com o surgimento da internet, surgiu a WEB 1.0, sendo composta por sítios estáticos e não interativos. Em 2004, surgiu a segunda geração de internet, denominada de WEB 2.0, um termo criado por Tim O’Reilly (2005), considerada um marco, na aprendizagem virtual, pois trata-se de uma plataforma colaborativa, uma rede colaborativa, que permite que as pessoas criem o seu próprio conteúdo e colaborem entre si. O Youtube, Wikipédia e Blogger são alguns exemplos das imensas plataformas e ferramentas web 2.0 existentes. Mais tarde, surgiu a terceira geração de internet a Web 3.0, ou seja, a Web semântica. Revela-se como uma “internet” que permite a organização de conteúdo online de forma semântica, através da interligação de significados de palavras para se conseguir atribuir significado (sentido) a esse conteúdo, mais personalizado para cada utilizador, desde *websites* a aplicações de telemóvel.

O século XXI, conforme delineado anteriormente, vem sendo marcado por mudanças sociais que afetam, principalmente, a geração que nasceu após os anos 90. O problema de como transformar o processo educativo para integrar melhor esta nova geração no sistema educativo surgiu, pois o sistema tradicional de educação não se enquadra, nem seria racional utilizá-lo numa geração que não o compreende. Segundo Tapscott (2010), a escola para os novos alunos representa um espaço de formação e criação de conhecimentos. Definir e organizar o conteúdo pedagógico neste espaço mediado pelo uso dos recursos tecnológicos não é uma tarefa fácil; no entanto, é necessário repensar um modelo educacional que incentive a construção do conhecimento de forma

colaborativa. Utilizando as tecnologias digitais da informação e comunicação, podemos transformar o processo tradicional, que antes era somente passivo, num processo de aprendizagem interativo.

No ponto seguinte, iremos fazer uma breve contextualização da introdução das tecnologias digitais no mundo.

## 2.1. O estabelecimento das tecnologias digitais

Atualmente, encontramos-nos no que McLuhan (1962) chama de aldeia global, onde existe uma quantidade imensa de informação apenas à distância de um clique. No entanto, é importante entender como a civilização mudou tanto desde a segunda guerra mundial. Arthur C. Clarke defende que a nossa civilização não existiria sem meios de comunicação eficientes, pois é difícil entender como o comércio internacional e intercâmbios culturais ocorreriam sem esses meios (Clarke, 1993, p.19).

Existem vários meios de comunicação que são responsáveis pela sociedade em que vivemos atualmente, como por exemplo o telégrafo, a rádio, a televisão e o telefone. Também ninguém consegue negar a importância do computador eletrônico para todos os cidadãos do mundo. Antes de existirem os computadores como conhecemos hoje, existiam salas com grandes máquinas, que somente algumas pessoas utilizavam. Ninguém consegue negar que a tecnologia de computação (computadores) tem sido revolucionária.

A internet é um ponto fundamental das tecnologias digitais, no entanto, não é apenas uma tecnologia, mas sim um instrumento tecnológico que distribui o poder da informação de forma organizada. É também um meio de gestão e partilha de saberes em rede (Castells, 2004). Castells também salienta que “(...) the entire planet is organized around telecommunicated networks of computers at the heart of information systems and communication processes.” (Castells, 1999, p.2).

A “aldeia global” (McLuhan 1962, p.31) é um termo criado numa época onde não existia internet, mas o autor, considerado visionário, desenvolveu-o já com a ideia que o mundo já estava transformado, e que no futuro, com a ajuda das “tecnologias elétricas”, a sociedade seria uma

autêntica aldeia global (Georgiadou, 1995). Lapham (1994, p.xi) defende McLuhan e a sua teoria, acrescentando que:

“[m]uch of what McLuhan [said] makes a good deal more sense in 1994 than it did in 1964”,  
“(...) its more profound implications were beginning to make themselves manifest on MTV and the Internet, in Ronald Reagan's political image and the re-animation of Richard Nixon, via television shopping networks and e-mail -- all of them technologies that McLuhan had presupposed but didn't live to see shaped in silicon or glass.”

Como vemos, trinta anos antes, já existiam visionários que acreditavam em mudanças e que imaginavam instrumentos tecnológicos revolucionários antes deles mesmo existirem.

Tim O'Reilly no seu website define a web 2.0 como:

“business revolution in the computer industry caused by the move to the internet as platform, and an attempt to understand the rules for success on that new platform. (...) Build better applications that harness network effects to get better the more people use them.”

A Web 2.0 partiu dos princípios que na Web 1.0 simplesmente não eram possíveis de ser utilizados, permitindo aos seus utilizadores, participar, partilhar e interagir com ferramentas, acima de tudo com uma disponibilidade rápida, e também editar a informação em tempo real. Na Web 1.0 nada disto era possível, pois a única pessoa que conseguia editar os “websites” era quem os construía, e a edição não era em tempo real. Berners-Lee (2014) descreveu a Web 2.0 como “Read-Write”, contrariamente a “Read-only” da Web 1.0.

A “nova habilidade” de contribuir para o conteúdo e interagir com outros utilizadores na WWW mudou radicalmente a nossa sociedade, pois a nova maneira de recolher informação e partilha efetiva da mesma, tornou-se noutra forma de interligar o mundo. A forma como se acede à informação mudou consideravelmente. O número de ferramentas de pesquisa de informação é enorme; ferramentas como o Google ou Yahoo permitem uma pesquisa totalmente diferente da que era possível na web 1.0. Estes serviços anexaram a WWW, utilizando um sistema de “tags” que permite ao utilizador procurar informação mais específica (O'Reilly, 2005, WEB). Apareceram

ferramentas como o Wikipédia, Youtube, Blogger, que popularizaram ainda mais a ideia de “User Generated Content (UGC)”, ou seja, conteúdo que o utilizador cria e partilha na WWW. O Wikipédia atualmente é um excelente exemplo, sendo este sítio a maior enciclopédia online, criada com UGC (Singer et al., 2017).

Resumindo, com a Web 2.0, “(...) a internet converteu-se numa ferramenta colaborativa, permitindo colocar ideias on-line sem saber muito de tecnologia e facilitando a comunicação com o resto do mundo” (Salgueiro, 2013, p.12). A WWW, ou web, tem-se tornado fundamental, tanto para os docentes como para os alunos. Atualmente, com a quantidade de informação existente, os alunos usam a internet para praticamente tudo, utilizando bastantes ferramentas web 2.0. Com isto surge a importância das tecnologias para os docentes, que cada vez mais adotam o uso das tecnologias para o ensino.

As inovações tecnológicas demonstram uma vantagem para a aprendizagem, “(...) pelo aumento da motivação e da autonomia dos alunos (...)”. Estimula também o “(...) processo de interação social e aprendizagem com contributos e ideias de cada interveniente. Torna-se também um instrumento fundamental para o reforçar das ligações entre a escola e a comunidade envolvente” (Ibidem, p.13). Os instrumentos da Web 2.0, segundo Ponte (2002, p. 19-22), “surtem (...) de forma livre e criativa (...)”, em que “esta é a perspetiva mais interessante na medida em que possibilita um papel mais ativo do aluno na construção do seu conhecimento.”

Isto foi evidenciado por nós na nossa PES. Como referido anteriormente, devido ao nosso tema, utilizámos principalmente tecnologias digitais nas nossas aulas. Pudemos evidenciar a facilidade que os alunos tinham em perceber como utilizar as ferramentas digitais. Utilizámos ferramentas de todo o tipo, desde processador de texto como o “Word”, a aplicações online para criar atividades específicas para um certo tema. Ao escrever o sumário, em vez de escrever no quadro manualmente, escrevíamos num processador de texto. Mesmo qualquer tipo de informação que os alunos necessitassem de copiar para o caderno seria escrito nesse mesmo processador de texto. O uso de ferramentas de apresentações gráficas, como o “PowerPoint”, foi realizado sempre que era necessário realizar alguma correção, seja de trabalhos para casa ou algum exercício

realizado na aula. As redes sociais, a escrita colaborativa, a comunicação online, ferramentas de áudio, ferramentas Google e ferramentas de vídeo são todas ferramentas Web 2.0 importantes que podem ser utilizadas em contexto de sala de aula. Na PES, recorriamos principalmente às ferramentas Google e às ferramentas de vídeo e áudio devido a restrições de tempo.

No ponto seguinte, iremos contextualizar a introdução das TIC na educação em Portugal.

## 2.2. A Introdução das tic na educação em Portugal

Segundo Silva (2004), a escola deixou de ser um lugar que se considere privilegiado, onde o acesso a técnicas, instrumentos e experiências únicas eram possíveis, surgindo como um local conservador e que não acompanhou a evolução tecnológica. A escola encontra-se um passo atrás da evolução que ocorreu no espaço tecnológico, relativamente ao espaço físico, “(...) por outro lado, ao virar da esquina um mundo novo assente na evolução tecnológica e na utilização de novos meios a que só recentemente a escola teve acesso, por vezes limitado e frequentemente com utilização aquém das suas potencialidades” (ibidem p.10). Para podermos entender como chegamos ao estado atual das TIC na educação, é necessário entender como elas apareceram em Portugal.

Existiram múltiplos programas de introdução das TIC em Portugal: o projeto “Minerva”, o primeiro a introduzir meios informáticos nas escolas; o programa “Nónio Século XXI”, que pretendia recuperar e ampliar a experiência realizada com o projeto “Minerva”; o programa “Internet na escola”, que tinha como objetivo assegurar a instalação de computadores multimédia nas bibliotecas das escolas do ensino Básico e do Secundário; o Programa “Internet@EB1”, que consistiu na promoção da utilização da internet no seio escolar; o projeto “EduTIC”; o Projeto “CRIE”, tinha como objetivo principal a instalação de computadores, redes e internet nas escolas; e o “Projeto Tecnológico da Educação”.

O Projeto Tecnológico da Educação (PTE) foi lançado em 2007 após o governo português ter colocado o desenvolvimento tecnológico como uma das suas prioridades. O PTE definiu como prioridades o conhecimento, a tecnologia e a inovação. O PTE foi constituído por três eixos de atuação.

O primeiro eixo, “Tecnológico”, procurou: equipar todas as salas de aula com computadores com acesso à internet e videoprojectores, aumentando também a velocidade de acesso à internet para, pelo menos, 48 Mbps; criar estruturas de redes de área local com e sem fios, que permitiam aceder à Internet a partir das salas de aula, tendo também reforçado a segurança das instalações e equipamentos, com sistemas de videovigilância e alarme eletrónico.

O segundo eixo, “Conteúdos”, pretendeu disponibilizar às comunidades educativas, um “portal da escola” com funcionalidades de partilha de conteúdos, ensino à distância e comunicação. Também tinha como objetivo facilitar a gestão escolar e a comunicação entre escolas e o Ministério da Educação. Por último, visava a construção de um portal único do Ministério da Educação que garante aos cidadãos um acesso rápido e fácil à informação útil.

O terceiro eixo, “Formação”, procurou desenvolver um programa de formação e certificação em TIC, para reforçar as competências de professores, alunos e funcionários das escolas. A utilização pedagógica das TIC, através de meios informáticos como suporte de realização de avaliação escolar também foi uma realidade. Também se promoveu a excelência e a empregabilidade do ensino profissional, e proporcionar a professores, alunos e funcionários a possibilidade de integrarem programas de formação e certificação.

Este é o projeto que influenciou a nossa PES. O eixo tecnológico permitiu que o nosso estudo seguisse este rumo, pois o acesso à internet, computadores e acima de tudo quadros interativos, tornou possível a nossa investigação sobre a gamificação através de atividades digitais. Sem o quadro interativo, não conseguiríamos realizar a nossa PES, pois este foi fundamental para o seu sucesso.

Iremos abordar no ponto seguinte as ferramentas Web 2.0, fazendo uma breve descrição de cada uma, bem como evidenciar o seu uso na nossa PES.

## 2.3. Ferramentas web 2.0

Neste capítulo, iremos abordar as ferramentas que surgiram na Web 2.0, ou que já existiam na Web 1.0, mas evoluíram e mudaram bastante na Web 2.0 e que foram importantes.

De acordo com Bottentuit Junior et al. (2011, p.18),

“A Web 2.0 veio revolucionar a forma como os utilizadores lidam com a informação. Passamos de um modelo onde éramos apenas consumidores daquilo que era disponibilizado online, para um modelo onde também somos produtores e participantes ativos na construção das informações e conteúdos disponibilizados na rede.”.

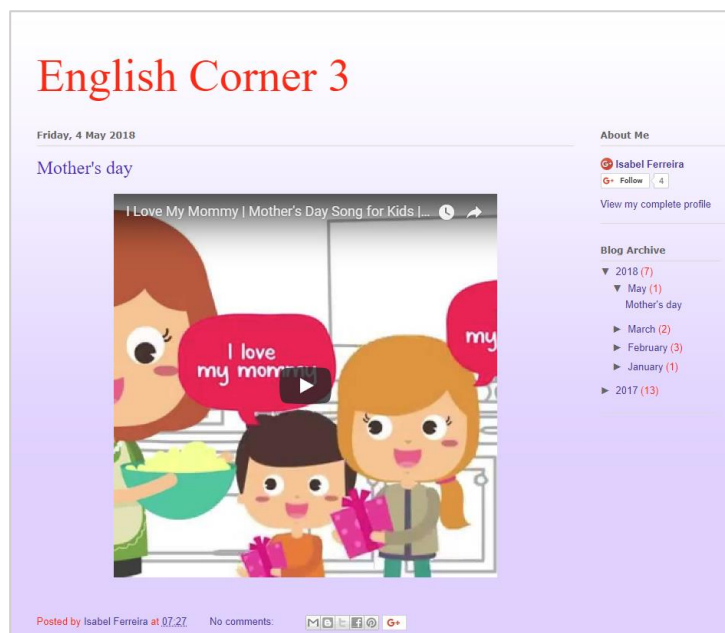
Com essa revolução, apareceram o que se denomina de Ferramentas da Web 2.0. Coutinho e Bottentuit Junior (2007, p.200) classificaram as ferramentas Web 2.0 em duas categorias:

- a) “Na primeira categoria – incluem-se as aplicações que só podem existir na Internet e cuja eficácia aumenta com o número de utilizadores registados, como por exemplo: Google Docs & Spreadsheets, Wikipédia, del.icio.us, YouTube, Skype, eBay, Hi5, etc.” Esta categoria foi a mais utilizada na PES, pela facilidade de acesso a internet existente atualmente nas escolas.
  
- b) “Na segunda categoria – incluem-se as aplicações que podem funcionar offline, mas que também podem trazer grandes vantagens se estiverem online: Picasa Fotos, Google Map, Mapquest, iTunes, etc.” Embora tenham sido pouco utilizadas na PES, ferramentas como o Dropbox foram utilizadas para descarregar, antecipadamente, material e atividades para utilizar no quadro interativo. O Dropbox descarrega automaticamente informação, a partir do momento que fica disponível o conteúdo que existe numa determinada pasta virtual.

Existe um número abismal de ferramentas na WWW que usam o “paradigma da Web 2.0” (Bottentuit Junior et al., 2011, p.18), contudo existem algumas que se tornaram populares, sendo

as mesmas divididas por categorias: redes sociais, escrita colaborativa, comunicação online, ferramentas de áudio, ferramentas google, acesso a Vídeos e ferramentas e-learning. Os professores, num modo geral, podem e devem recorrer a estas em contexto de sala de aula. Na nossa PES, foram utilizadas várias ferramentas das seguintes categorias: a escrita colaborativa; a comunicação online; ferramentas Google; o acesso a vídeos e ferramentas e-learning.

Ferramentas de escrita colaborativa digital permitem ao utilizador partilhar informação de qualquer parte do mundo, a qualquer momento. Blogs e Wikis são as mais populares. O Blog, uma abreviatura do termo “weblog”, é uma das ferramentas da web 2.0 mais usadas em contexto educativo (Neto, 2010). Segundo Gomes (2005, p.311), é uma página na Web que é atualizada com frequência, através de mensagens, designadas de “posts”, que são constituídas por imagens e/ou textos normalmente de pequenas dimensões, podendo incluir endereços para outros websites de interesse. Existem diversos serviços de alojamento gratuito para blogs, o que os tornou os blogs tão populares como: Blogger, WordPress, Edublogs, Sapo Blog, Weblog. Segundo Gomes (2005), criar e dinamizar um blog com fins educacionais é uma forma de desenvolver múltiplas competências, normalmente associadas à pesquisa e seleção de informação, de textos e os domínios de diversas ferramentas da Web 2.0. No decorrer da PES, o autor deste estudo utilizou, em conjunto com a supervisora cooperante, um blog denominado “English Corner 3” (<http://tiny.cc/s4hmvy>), como é possível observar na figura 1. Foi criado utilizando a ferramenta Blogger (<https://www.blogger.com>), e com o intuito de publicar vídeos, músicas, atividades e revisões de matéria, que os alunos pudessem utilizar a qualquer instante em casa (Ferreira, 2001; Cruz, Marcelo & Silva, 2009). Acima de tudo, a utilização principal do Blog é a publicação de materiais interativos que tivessem o conteúdo que era trabalhado em sala de aula ou até mesmo atividades que foram utilizadas na sala de aula, para facilitar a revisão de matéria pelos alunos e pelos encarregados de educação.

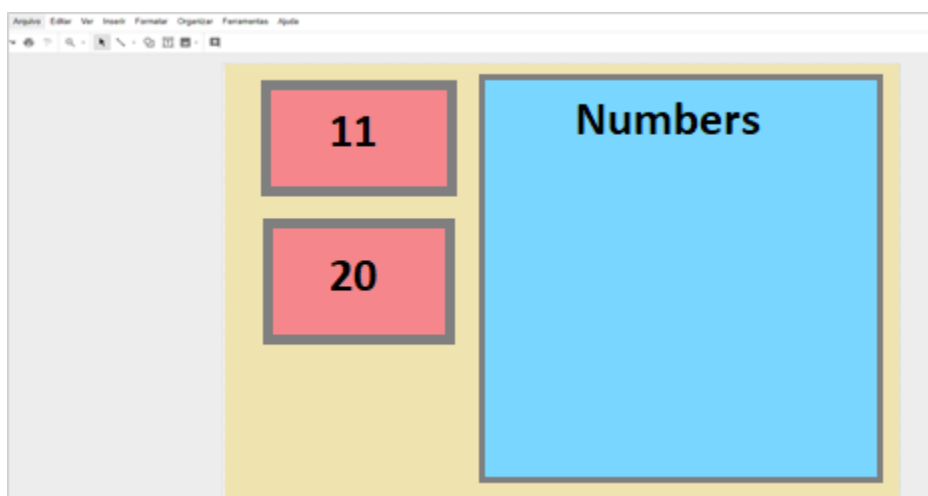


*Figura 1 - Blog utilizado na PES*

A Google é uma empresa que surgiu no fim da Web 1.0 e que marcou bastante a Web 2.0, tendo revolucionado a WWW e ajudando a criar o que conhecemos hoje. A Google disponibiliza um conjunto de ferramentas bastante diversificado, as quais foram utilizadas bastante no decorrer da PES, pela sua conveniência, facilidade de uso e pela quantidade de recursos existentes. O “Google Docs” (<https://www.google.com/docs/about/>) é uma ferramenta da Google que possui imensas possibilidades de uso e exploração, seja a nível pessoal ou a nível educativo. Esta permite o utilizador usar o Word, PowerPoint, Excel e o Drawings de qualquer parte do mundo, sem perder os seus documentos e sem a necessidade de ter o programa instalado no seu computador. Isto para a educação tem múltiplas vantagens. Segundo Barroso & Coutinho (2009, p.13),

“o Google Docs é atualmente um dos sites gratuitos do Office mais populares on-line. O seu espaço simples torna muito fácil a navegação e utilização das diversas funcionalidades. (...) O autor pode controlar a partilha dos documentos com os outros utilizadores, autorizando ou não, a sua visualização ou edição.”.

Nas sessões ministradas, recorreremos bastante ao Google Docs, pois é uma ferramenta, que engloba várias outras ferramentas bastantes versáteis que nos permitiram criar atividades interativas. Como foi utilizado em todas as aulas um quadro interativo, foi necessário encontrar forma de criar atividades que tirassem partido dessa ferramenta. O Google Docs, principalmente o Google Drawings permitiu a criação de atividades interativas utilizando imagens e texto, o que nos possibilitou desenvolver para os alunos mais atividades interativas, como se pode observar na figura 2. O Google Slides foi também utilizado para a criação de duas histórias, em duas ocasiões diferentes: uma história sobre o Thanksgiving e outra de sensibilização ao Plurilinguismo. A ferramenta como está ligada ao Google Drawings permite-nos criar fundos e personagens e importá-los para a história, como podemos ver no anexo 7.



*Figura 2 - Documento base do Google Drawings*

As ferramentas de acesso a vídeos tornaram-se bastante importantes da partilha de informação no decorrer da Web 2.0 até à atualidade, através de websites como Youtube, Yahoo Vídeos, Dailymotion. Os vídeos digitais e a sua partilha tornaram-se um sucesso na WWW, pois permitem a transmissão rápida de informação produzidos por qualquer utilizador (Carvalho, 2008; Coutinho & Bottentuit Junior, 2007). O Youtube (<https://www.youtube.com>) é outra ferramenta da Google, que permite aos seus utilizadores o envio, publicação e visualização de vídeos. Na nossa

PES, ferramentas como o Youtube, tiveram um papel fulcral. Foram utilizadas várias canções e vídeos sobre determinados temas, como podemos ver no anexo 8.



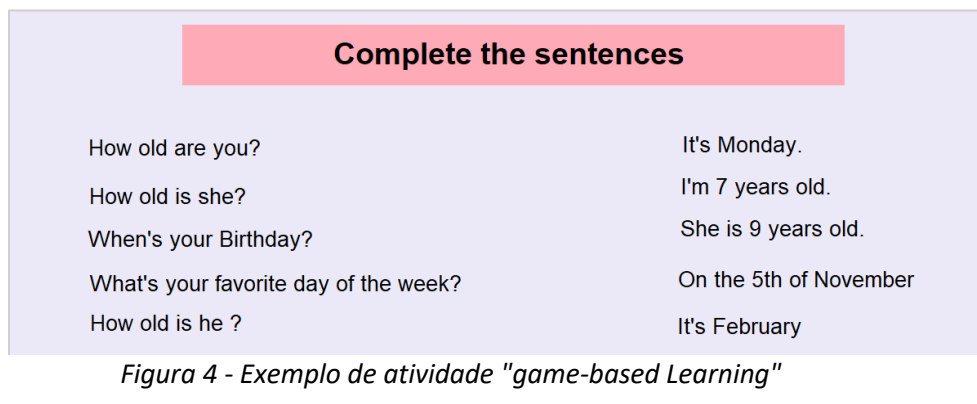
*Figura 3 – Exemplo de um vídeo na plataforma Youtube*

O e-learning surgiu com a Web 1.0, contudo ainda era uma ideia considerada radical, da qual não se conhecia os benefícios (Downes, 2005). Segundo Downes (2005) com o aparecimento da Web 2.0, o e-learning evoluiu, dando lugar ao que o autor chama de e-learning 2.0, uma intersecção entre a Web 2.0 e as suas possibilidades com o e-learning. O e-learning engloba todo o tipo de ferramentas existentes online, desde “Quiz”, “Kahoot” e “Plickers”, até aos “Webquests” e Jogos online. Iremos abordar estas ferramentas em mais detalhe no capítulo seguinte. A utilização destas ferramentas e-learning 2.0 é sustentada por “teorias de aprendizagem construtivistas, que oferecem uma plataforma de aprendizagem que conduz (...) à promoção dos processos de partilha e construção de conhecimento” (Miranda & Dias, 2003, p. 241).

Os quadros interativos, embora não sejam propriamente ferramentas Web, no sentido figurativo da palavra, eles utilizam ferramentas digitais para poderem funcionar, o que em contrapartida depois permite ao utilizador utilizar ferramentas web. O quadro interativo teve um papel fulcral na nossa PES, pois as nossas atividades foram quase todas planeadas com a sua

utilização em mente, como um dos meios de promover a motivação (Cruz, Marcelo & Silva, 2009) e para tornar a criação de ferramentas digitais interativas mais acessíveis para o professor.

Na PES utilizámos, em contexto de sala, como podemos observar no anexo 9, ferramentas de e-learning que mencionámos acima, nomeadamente: o Plickers<sup>4</sup>, recursos digitais, jogos online ou “Game-based Learning”, “ESL games” e “Quiz”. No entanto, recorremos com maior frequência ao “game-based learning” e “Quiz”, como é possível observar na figura 4, transformando-os em atividades gamificadas. Devido ao nosso tema de investigação, e porque acreditamos que aprendizagem com base em jogos instiga a curiosidade e interesse num aluno em querer continuar a aprender coisas novas. Segundo Nobre (2002, p.168), o jogo é uma das formas mais naturais de aprendizagem, e é através do jogo que os alunos constroem as suas formas de ver e representar o mundo e interiorizam um código linguístico muito específico que lhes permite comunicar entre si.



No ponto seguinte, iremos abordar as finalidades e potencialidades da introdução de tecnologias digitais na educação.

---

<sup>4</sup> O Plickers pode ser acedido através do sítio [www.plickers.com](http://www.plickers.com).

## 2.4. Finalidades e potencialidades na implementação das tecnologias digitais

As tecnologias digitais, desde a sua introdução, geraram dois espaços diferentes: “(...) o espaço real e o espaço virtual” (Salgueiro, 2013, p.5), uma característica específica da sociedade em rede (Castells, 2004). Segundo Cardoso et al. (2005), a coexistência desses dois espaços – real e virtual – é uma das grandes mudanças que se fica a dever à WWW, no sentido de acumulação e não de substituição de uma pela outra. A importância das tecnologias digitais na educação na sociedade atual é fundamental, pois os alunos evoluem com a sociedade, e o sistema educativo também tem de o fazer para continuar a ser relevante na vida dos alunos. Na nossa PES, tentámos transmitir aos alunos essa responsabilidade através de atividades em sala de aula, pois eles tinham de fazer trabalho de pesquisa prévio, em casa, explicando o propósito do material que vão pesquisar, e dando uma breve explicação no quadro interativo, em como o devem fazer em casa. Também utilizámos o blog como um método de instigar os alunos a procurar em casa, pois colocámos vídeos, músicas e pequenos jogos sendo os alunos quem realizariam alguma pesquisa.

As tecnologias digitais causaram uma enorme mudança na maneira como o ser humano interage e partilha informação. É possível implementar e utilizar essas mudanças positivamente na Educação. As orientações curriculares estabelecidas pelo Decreto-Lei nº 6/2001, de 18 de janeiro, atribuem às Tecnologias de Informação e Comunicação um grande valor no Ensino Básico. Os professores têm a oportunidade de criar novas formas de organização, contribuindo para a criação do conhecimento e inovação tecnológica na escola (Leal, 2009). Os professores, através do recurso à rede, têm agora acesso a recursos que em outrora seria impensável, e podem partir do facto de que os alunos agora são “Digital Natives” e que para eles a tecnologia é algo essencial na aprendizagem (Prensky, 2001). Recursos como imagens, textos, vídeos, sons e jogos, em diversas línguas, que podem e devem ser utilizados no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando um maior envolvimento, por parte dos alunos, nas tarefas propostas em contexto de sala de aula.

Na PES estas foram algumas das razões de termos empregado as tecnologias digitais, para recorrer a materiais que eles já conhecem e têm interesse em utilizar. O uso do quadro interativo

com os alunos foi um dos pontos fulcrais, utilizando recursos que permitam aos alunos interagir com o que estão a aprender, seja com histórias interativas, ou com perguntas interativas sobre essas mesmas histórias. Quando introduzíamos alguma história nas aulas ministradas, os alunos estavam sempre atentos, pois queriam vir ao quadro interativo responder corretamente às perguntas sobre a mesma. No entanto, se as perguntas fossem de resposta no caderno, a reação dos alunos possivelmente não seria a mesma.

Figueiredo (2012), no seu estudo sobre “Ensino do Inglês, Tecnologias Web 2.0 e Motivação” utilizou as ferramentas Web 2.0, nomeadamente Wikis e o Gloster para ensinar inglês, a jovens do 11º e 12º ano de escolaridade de um curso profissional. De um universo de 34 alunos divididos pelas duas turmas, mais de metade não conheciam as ferramentas utilizadas (54%). No entanto isto não afetou a sua motivação nem o trabalho, uma vez que todos os participantes afirmaram que foi uma experiência positiva o facto de estarem a trabalhar com as ferramentas 2.0. A dificuldade de utilização das ferramentas também não os afetou, visto que a Glogster foi votada a ferramenta que mais gostaram de usar (82%) e, ao mesmo tempo, a ferramenta mais difícil de utilizar (68%), o que leva a autora do estudo a afirmar que a dificuldade das tarefas propostas aos alunos não deve ser tão baixa que os leve a não querer investir, nem tão difícil que os leve a desistir ao longo do processo. Segundo a autora, todos os participantes (100%) consideraram que as ferramentas Web 2.0 facilitaram a aprendizagem do inglês. 91% dos alunos afirmou que a utilização dessas ferramentas melhorou o seu aproveitamento em inglês. A autora ainda realçou que os participantes foram unânimes (100%) relativamente a mudar o formato das aulas de inglês do tradicional, com manual e fichas de trabalho, para as tecnologias digitais, e que a sua motivação no que concerne à disciplina de inglês aumentou devido às tecnologias Web 2.0.

### 3. DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS À GAMIFICAÇÃO

#### 3.1. Gamificação

O termo “gamification” surgiu em 2008 na indústria de informação digital, tendo só começado a ser utilizado na segunda metade de 2010, quando várias conferências e pessoas chave da indústria o popularizaram (Deterding et al., 2011, p.1). O professor utiliza técnicas ao criar atividades de aprendizagem gamificada, seja esta analógica ou digital, introduzindo elementos de jogo, como tempo limite, pontuações/ “leaderboards”, desafios, competitividade e cooperação (Foncubierta & Rodriguez, 2015). Contudo, um dos erros que os professores cometem é inserir os elementos das atividades gamificadas a atividades que já existem. Simplesmente adicionando esses elementos a tarefas didáticas já existentes não significa que se vai obter os mesmos resultados, como as atividades criadas com gamificação em mente. Werbach & Hunter (2012) consideram que as atividades gamificadas têm três elementos diferentes, apresentadas em forma de pirâmide: as dinâmicas, as mecânicas e as componentes (Figura 5).

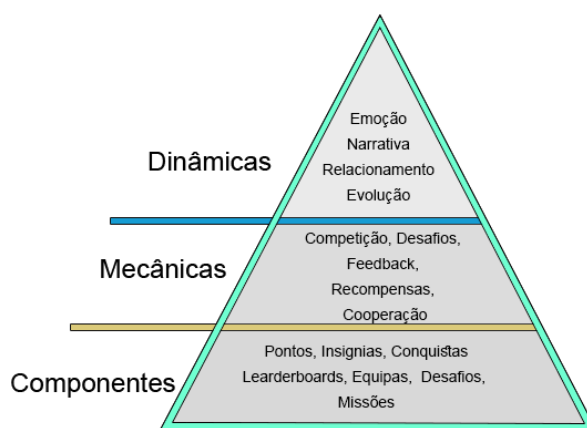


Figura 5 - A Pirâmide dos elementos das atividades gamificadas (adaptado de Werbach & Hunter, 2012)

As Dinâmicas são os comportamentos e interações que se desenrolam entre os utilizadores/alunos, que dependem por sua vez das mecânicas e componentes próprias dos jogos. Isto muda dependendo do utilizador e da sua personalidade. Um aluno introvertido vai tomar riscos de maneira diferente que um extrovertido. Os aspetos gerais do jogo (emoções, relações, narrativa) devem de ser atualizados ao longo do progresso dentro do sistema gamificado (Werbach & Hunter, 2012; Wood & Reiners, 2015).

As Mecânicas são o elemento central da pirâmide e o mais abstrato dos três. Relacionam-se frequentemente como componentes específicos, evoluem com o tempo e como utilizadores/alunos interagem. As mecânicas são conceitos que definem estados do utilizador e potenciais ações. Conquistas, desafios, cooperação, “feedback”, progresso, transações e elementos estocásticos são exemplos de possíveis mecânicas de jogo. A integração de mecânicas implica a disponibilidade de “feedback”, dados que sejam possíveis analisar para comparar resultados que possam quantificar o progresso e sucesso, o feedback instantâneo ou com resposta bastante rápida (Werbach & Hunter, 2012; Wood & Reiners, 2015).

As Componentes são o elemento final da pirâmide que está relacionado à intenção e propósito do sistema, o grupo de utilizadores e ferramentas envolvidas, no nosso caso o software. O uso destes componentes deve ser bem pensado, pois é algo que se estiver mal planeado pode rapidamente desencorajar um utilizador/aluno. Pontos, insígnias, pontuações (leaderboards), missões, competitividade/desafios, bens virtuais, partilha e níveis são alguns exemplos de possíveis componentes de atividades gamificadas (Werbach & Hunter, 2012; Wood & Reiners, 2015).

De acordo com Wood & Reiners, (2015, p.3043), “gamification must occur within a wider context with particular outcomes that the system designers desire to encourage and support.” O mesmo pode ser dito para o uso da gamificação na educação. As melhores experiências de atividades gamificadas aproveitam certos elementos dos jogos, como a curiosidade, o “feedback” imediato, a colaboração entre os jogadores, a apresentação de novos conteúdos por meio de narrativas e de desafios contextualizados e o sentimento de controlo na tomada de decisões para

motivar, estimular comportamentos desejados e promover descobertas (Cruz & Orange, 2016; Cruz & Oliveira, 2017; Fortunato, 2017). Fernández-Corbacho (2014) sintetiza esta abordagem de ensino identificando as seguintes características: a) tarefas e projetos de sala de aula necessitam de envolver os alunos em estratégias cooperativas; b) uso autêntico de linguagem com atividades significativas e estimulantes devem ser preestabelecidas; c) cada atividade precisa de ser desafiadora; d) uma variedade de atividades deve ser considerada de acordo com os diferentes estilos de aprendizagem da turma/grupo; e) um constante reconhecimento de conquistas.

No seu estudo “Game mechanic based e-Learning”, Gaasland (2011), apresenta um estudo, no qual desenvolveu uma plataforma Web para uma experiência de e-learning gamificado. A plataforma serviu como uma base de dados colaborativa, onde os alunos podiam criar e responder a perguntas, utilizando-a como uma forma alternativa de estudar. Além do aspeto colaborativo, o único mecanismo de gamificação são pontos de experiência, usados para acompanhar a progressão de cada aluno. Os resultados sugerem que a plataforma é motivadora, contudo a autora nota ser necessário testar outros mecanismos de gamificação para testar a sua eficácia. Este foi um dos primeiros estudos sobre gamificação a surgirem (Dominguez et al., 2013). Comparativamente, no seu estudo, Dominguez et al. (2013) verificou que o uso de gamificação tem um enorme impacto emocional e social nos alunos, pois o sistema de recompensas e os mecanismos sociais competitivos aparentam ser motivantes. Os sistemas de recompensas dispõem de uma forma inovadora, divertida e encorajadora de representar o progresso dentro de uma experiência educativa online. Os “leaderboards” também servem como forma de motivação. No entanto o estudo defende que não é assim para todos os alunos, pois o sistema gamificado não era suficientemente motivante para quererem participar. Para alguns, aliás, era desencorajante, pois não queriam competir com os seus colegas, fosse por recompensas, ou por um lugar na “leaderboard”.

Na nossa PES, utilizámos um recurso gamificado denominado “ClassDojo”, uma ferramenta que permite transformar quase todo o tipo de atividades em atividades gamificadas, através de um sistema de pontos, o “leaderboard”. Todas as atividades exercidas nas aulas tinham a possibilidade de dar ou retirar pontos a cada aluno. Todo o tipo de exercícios no quadro, no livro ou até mesmo

jogos de índole mais tradicional davam 1 ponto por participação e 3 pontos por acertarem na resposta corretamente. Os alunos que não participassem não recebiam pontos. Algo que tentámos sempre acautelar era não retirar pontos em atividades ou exercícios, para não desmotivar os alunos. Contudo, a avaliação do comportamento era a única forma de os alunos ganharem ou perderem pontos. O “ClassDojo” permite atribuir botões predefinidos, com uma explicação, quando se quer retirar ou acrescentar pontos. Por essa razão, é possível ao professor ver mais tarde porque é que decidiu retirar ou acrescentar pontos a cada aluno. A ferramenta tinha um aspeto que definimos como essencial: os sons que a aplicação fazia sempre que se adicionava ou retirava pontos. No final de cada regência, o professor mostrava sempre os pontos que cada aluno tinha ganho durante a aula, para que os diferentes alunos continuarem motivados.

## 3.2. Conceitos inerentes à gamificação

Neste subcapítulo, iremos aprofundar alguns dos conceitos importantes sobre a gamificação e relevantes para a nossa investigação. O primeiro conceito relevante é a motivação, distinguindo os seus dois tipos, intrínseca e a extrínseca, e o segundo é a participação, relacionando-os com os outros elementos das atividades gamificadas.

### 3.2.1. Motivação

A Gamificação é uma abordagem que promove a motivação e a participação em indivíduos de qualquer idade (Itoko et al, 2014; Thom et al, 2012). Brown (1994) considera a motivação um elemento fulcral para a aquisição de uma segunda língua, o que torna a gamificação como o perfeito “instrumento” para o ensino de línguas no século XXI. A motivação está dividida em dois tipos: a motivação intrínseca e a motivação extrínseca, e ambas encontram-se ligadas através dos elementos da gamificação (Thiel & Fröhlich, 2017). A motivação não é igual para todas as pessoas. Cada indivíduo tem níveis diferentes e tipos diferentes de motivação. Varia não só em termos de nível de motivação, mas também na orientação dessa motivação. A orientação da motivação “(...)

concerns the underlying attitudes and goals that give rise to action - that is, it concerns the why of actions” (Ryan & Deci, 2000, p.54).

A motivação intrínseca é definida através da realização de uma atividade por interesses pessoais em vez de uma consequência externa. Para Ryan & Deci (2000, p.56), “when intrinsically motivated a person is moved to act for the fun or challenge entailed rather than because of external prods, pressures, or rewards”. O ser humano, no seu estado mais saudável, é curioso, inquisitivo sempre preparado a aprender e a explorar. Esta tendência motivacional natural é um elemento importante no desenvolvimento cognitivo, social e físico, pois é quando atuamos sobre os interesses inerentes que o ser humano tem oportunidade de crescer em conhecimento e habilidades (ibidem). Como a motivação intrínseca existe na ligação entre uma pessoa e uma tarefa, alguns autores definiram-na em termos de uma tarefa como sendo interessante, enquanto outros autores a definem em termos de satisfação que uma pessoa obtém de uma tarefa (Ryan & Deci, 2000; Skinner, 1953; Hull, 1943; Ryan & Deci 1985;)

A motivação extrínseca (externa) é uma motivação completamente contrária à motivação intrínseca, que é uma ação realizada pelo prazer do ato em si. A motivação extrínseca “(...) relates to activities with the goal to reach any discernible effect.” (Jarjoura, 2014, p.197). A atribuição de fatores externos como a pontuação, o feedback, as recompensas (autocolantes, medalhas, etc) e o “leaderboard”, com uma consequente subida de “ranking”, é um dos fatores externos de motivação que podemos observar quando utilizámos a gamificação, fatores estes que têm como objetivo produzir um determinado comportamento, que se pode facilmente associar ao sistema de recompensas ou de punição. Estes são comparados com a teoria Behaviorista de Skinner e do condicionamento operante, uma teoria onde o ato de realizar uma atividade está intimamente ligado aos reforços externos, sejam eles positivos ou negativos dependendo do comportamento desejado (Skinner & Holland, 1961; Staddon & Cerutti, 2003; Bogost, 2011). Na gamificação, o uso do reforço positivo deve ser mais utilizado e deter mais impacto, pois a aplicação excessiva de reforços negativos pode provocar a desmotivação e o desinteresse (Linehan et al., 2015).

A motivação na gamificação não é igual para todos os alunos, pois as mesmas atividades não despertam os mesmos interesses em todos os alunos. Todos os alunos são diferentes e cada um tem o seu próprio estilo de aprendizagem (Gardner, 1993). A gamificação digital permite, de certa forma, uma aprendizagem com que todos os alunos se sintam confortáveis e motivados, seja intrinsecamente ou extrinsecamente, sendo que assim é possível desenvolver atividades, sejam elas de jogo ou “não-jogo”, que despertem o interesse de cada aluno (Nicholson, 2012; Gardner, 1993; Star, 2015). Conforme foi mencionado anteriormente, com as novas ferramentas digitais, é cada vez mais fácil criar atividades e recursos diversificados. Na PES essa motivação foi clara, acreditamos que a partir do instante que se começou a utilizar a ferramenta “Class Dojo”, a motivação dos alunos aumentou substancialmente. Na parte empírica do nosso estudo iremos analisar o sucesso ou insucesso das tecnologias digitais na motivação e participação dos alunos em detalhe.

### **3.2.2. A Participação e a Autodeterminação**

A motivação, intrínseca e extrínseca, é essencial na participação dos alunos, no processo de ensino aprendizagem (Fortunato, 2017). Na motivação existem seis perspectivas diferentes que podem ser distinguidas até certo ponto e são relevantes no contexto da gamificação: a perspectiva de traços de personalidade; a perspectiva de aprendizagem behaviorista; a perspectiva cognitiva; a perspectiva de autodeterminação; a perspectiva de interesse e a perspectiva de emoção (Astleitner, 2000; Krapp, 1993). Embora todas as perspectivas tenham implicações nas funções e possíveis efeitos na gamificação (Hense et al., 2014; Sailer et al., 2013), escolhemos abordar a perspectiva de autodeterminação, pois é bastante importante na participação e no tema de investigação. Esta acentua a importância de um ambiente que fomente a a motivação (Deci & Vansteenkiste, 2004). Na teoria de autodeterminação, existem três necessidades intrínsecas e psicológicas: a necessidade de competência, a necessidade de autonomia e a necessidade de relacionamento social (Deci & Ryan, 1985; Ryan, 1995; Ryan & Deci, 2002).

A necessidade de competência refere-se ao sentimento de eficácia e sucesso durante a interação com o ambiente (Rigby & Ryan, 2011; Vansteenkiste & Ryan, 2013; Star, 2015). Segundo Sailer et al (2016), o ser humano esforça-se para se sentir competente quando influencia

deliberadamente o ambiente com o qual interage. Num contexto gamificado, esse sentido de eficácia e sucesso está vinculado ao feedback constante e à resolução de problemas. A sensação de competência é realçada quando os objetivos das atividades gamificadas encontram-se bem definidos e com o sucesso de quem nelas participa (Werbach & Hunter, 2012).

A necessidade de autonomia está vinculada à liberdade psicológica e à volição de cumprir uma determinada tarefa (Deterding, 2011; Vansteenkiste, Niemiec, & Soenens, 2010; Vansteenkiste, Williams, & Resnicow, 2012). Enquanto a liberdade psicológica se refere à tomada de decisões segundo os seus próprios valores (Ryan & Deci, 2002; Deci & Ryan, 2012), a volição refere-se à tomada de decisões sem pressão externa ((Vansteenkiste et al., 2010). Por estes motivos, a autonomia está implicada em duas características experienciadas: a) liberdade de decisão, que implica ser-se capaz de escolher entre várias linhas de ação; b) tarefas significantes, o que sugere que a linha de ação em mãos está em conformidade com os nossos próprios objetivos e atitudes (Sailer et al., 2017). A gamificação possibilita que o aluno tenha essas escolhas, existindo sempre opções de atividades e de estratégias a tomar (Star, 2015). Sendo possível também satisfazer a necessidade de autonomia sem existir um elevado número de opções de atividades, o aluno tem de se aperceber que a atividade escolhida é a atividade que ele gostaria de realizar, mesmo que esta seja a única opção (ibidem).

A necessidade de relacionamento social está ligada ao nosso sentimento de pertença, afeto e carinho em relação a um grupo de pessoas para nós importantes. Representa o desejo básico do indivíduo para uma integração coerente com o ambiente social (Deci & Ryan, 1985, 2000; Deci & Vansteenkiste, 2004). O trabalho em equipa, a partilha de conquistas e a participação são fatores importantes para a o sucesso desta necessidade (Ryan & Deci, 2008)

Estas três necessidades intrínsecas são recursos motivacionais que podem ser desenvolvidos modificando o ambiente em que os alunos interagem. Desta forma, os padrões de comportamento motivacional podem ser promovidos deliberadamente, utilizando a necessidade humana por competência, autonomia e relacionamento social (Vansteenkiste et al., 2010). Utilizando estas necessidades na gamificação, pretendemos dizer que elas influenciam a participação e, conseqüentemente, o desempenho do aluno (Ryan & Deci, 2000). Se forem

encaradas como reforços positivos, podem desencadear nos alunos um aumento de motivação e interesse (idem). No entanto se forem associadas somente a reforços negativos, podem desencadear o seu desinteresse e, por consequência, a sua desistência (Linehan et al., 2015). A atribuição de pontos aumenta o interesse e a motivação dos alunos, contudo se forem atribuídos sem representarem uma conquista, tornam-se pouco significativos (Star, 2015).

### 3.2.3. Teorias Motivacionais na Gamificação

A motivação tem um papel fundamental na gamificação, especialmente quando interagimos com um sistema digital (Jung, Schneider, & Valacich, 2010). Existem várias teorias motivacionais que, embora concebidas para outros campos de ação, são importantes para o sucesso das atividades gamificadas em contexto de sala de aula.

A hierarquia de necessidades de Maslow (1943) sugere que os indivíduos tenham uma hierarquia de necessidades e que cada uma deve ser abordada e cumprida sequencialmente, começando pelo nível mais baixo, para poderem tornar-se “self-atualized” e poderem utilizar o seu potencial, capacidades e talentos na sua totalidade. Maslow divide a sua “pirâmide” em cinco níveis (figura 6); os quatro níveis inferiores são denominados de necessidades psicológicas, enquanto que o último nível é denominado de necessidades de crescimento (Maslow, 1943).



Figura 6 - A Pirâmide Hierárquica de necessidades (Maslow, 1943)

Pink (2009) afirma que a sociedade, na qual vivemos, contenta-se com os quatro níveis inferiores da hierarquia de Maslow, acrescentando que os aprendentes da sociedade moderna se encontram mais motivados por outros motivadores intrínsecos. O autor mencionado foca-se em três motivadores intrínsecos: autonomia, domínio e propósito (2009). Curiosamente, Khalid (2017) verificou que esses três motivadores intrínsecos foram mencionados por Maslow como os “meta-motivators” no seu nível de “self-actualization”. Consequentemente, a teoria de Maslow descreve o que os aprendentes necessitam e que estas necessidades são o que motivam os aprendentes. Assim sendo, os professores devem primeiro considerar a necessidade dos aprendentes como sendo fonte da sua motivação. Na PES, utilizámos alguns dos níveis como base nas suas atividades gamificadas, sendo que a necessidade de estima, “esteem needs”, foi a mais considerada.

A teoria de reforço de Skinner pressupõe que o comportamento humano é o resultado de uma acumulação de reforços de efeitos ambientais e aprendizagem. De acordo com a teoria de reforço (Skinner, 1976), a mudança nas atitudes dos aprendentes e comportamentos é observada através do condicionamento operante, em que as consequências das próprias ações humanas modificam a tendência de repetir um comportamento (Barbosa, 2003). A teoria de Skinner é diferente da teoria de Maslow no sentido que não tem em conta as necessidades inatas e utiliza somente reforços externos para manipular e moldar o comportamento das pessoas (Idem). A teoria delimita os efeitos de vários tipos de recompensas de acordo com o tipo de resposta por parte do aprendente. Com isto, podemos afirmar que tarefas gamificadas devem ser pensadas e criadas com dinâmicas e mecânicas de jogo suficientes para condicionar os aprendentes ao longo do seu processo de aprendizagem. Ao longo da nossa PES todas as ferramentas Web que utilizámos tinham esse mesmo intuito, pois recorremos ao “ClassDojo” para a utilização de um sistema de pontos e “leaderboard”, para condicionar os alunos a continuarem motivados e quererem aprender mais.

## SÍNTESE: O ENSINO DE INGLÊS ATRAVÉS DA GAMIFICAÇÃO VIA AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Nesta primeira parte do nosso relatório final de estágio, auxiliamo-nos das ideias-chave introduzidas por autores de referência, utilizando-as como suporte para criar o nosso quadro teórico.

Primeiro procurámos refletir sobre o contexto atual do ensino de línguas no 1.º CEB, e as novas abordagens. Começámos por focar a nossa atenção no tema relacionado com a introdução do inglês curricular em Portugal, mencionando as finalidades e potencialidades na sua implementação, tendo procurado refletir sobre a utilização das novas abordagens no ensino. Pois conforme menciona Cruz et al. (2006, p.59), “(...) a criança aprende a testar as suas hipóteses acerca do mundo que a rodeia (...)”, e é importante para um futuro professor sabê-lo, dominando as pedagogias mais adequadas para o 1º CEB.

Posteriormente, propusemo-nos a analisar sub-temas relacionados com os conceitos da tecnologia digital e a “aldeia global” (McLuhan 1962, p.31), pois são extremamente importantes para a nossa investigação. Abordámos a introdução das tecnologias digitais, os computadores, internet, Web 1.0, Web 2.0, tendo em seguida refletido sobre as finalidades e potencialidades na sua implementação. Foi também importante salientar que “a internet converteu-se numa ferramenta colaborativa, permitindo colocar ideias on-line sem saber muito de tecnologia e facilitando a comunicação com o resto do mundo” (Salgueiro, 2013, p.12), algo fundamental na nossa PES. Procurámos também explicar o papel do professor de inglês na seleção e integração das tecnologias digitais.

Apresentámos o conceito “Gamificação”, mostrando que as atividades gamificadas, sejam elas analógicas ou digitais, não são somente “jogos”, definindo também as atividades gamificadas em três categorias diferentes: as dinâmicas, as mecânicas e as componentes (Werbach & Hunter, 2012). Em seguida, apresentámos conceitos inerentes à gamificação, como a motivação, a participação e autodeterminação. Por fim, apresentámos duas teorias da psicologia que estão ligadas à gamificação e que consideramos importantes para o nosso projeto.

## PARTE II - COMPONENTE EMPÍRICA

Na segunda parte do nosso relatório damos a conhecer a metodologia de investigação que utilizámos na sua implementação, as questões de partida e os objetivos de investigação. Também apresentamos os instrumentos e técnicas de investigação utilizados neste estudo. Procedemos à caracterização do contexto educativo e à apresentação do nosso estudo. No último ponto, analisámos os resultados obtidos de acordo com os instrumentos de investigação utilizados e literatura estudada.

### 1. DESCRIÇÃO E CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO

Neste segundo capítulo, iremos focar aspetos relativos ao nosso projeto com contornos de investigação-ação, da qual os participantes pertenciam a uma turma do 3º ano do 1º. CEB, no contexto do Inglês curricular. Para tal, num primeiro momento, procurámos apresentar e descrever a metodologia utilizada, mais adequada ao nosso estudo. Apresentámos, também, as questões e metodologias de investigação que foram estipuladas por nós e que serviram como ponto de partida para a construção do relatório. De seguida, apresentámos as técnicas e instrumentos de recolha de dados que selecionámos. Num segundo momento, caracterizámos o contexto educativo no qual o nosso estudo se inseriu, bem como o seu desenvolvimento cronológico. Por último, definimos as opções e categorias de análise e efetuámos a análise desses mesmos dados recolhidos.

#### 1.1. Enquadramento do Estudo

Neste ponto iremos abordar as metodologias de investigação, as questões e metodologias de investigação e as técnicas e instrumentos de recolha de dados que utilizámos, de modo a realizarmos um enquadramento do nosso estudo.

##### 1.1.1. Metodologias de Investigação

Os fins da atividade científica são, segundo Alarcão (2001), compreender, explicar e prever, projetando teorias e operacionalizando modelos. A autora salienta ainda que é na fase

metodológica que se delimitam os métodos a utilizar para obter as soluções às questões de investigação colocadas. Um investigador deve escolher um fio condutor o mais transparente possível, de forma que o seu estudo se possa iniciar sem atrasos e estruturar-se com coerência (Quivy & Campenhoudt, 2003, p. 31). Por conseguinte, a perspetiva epistemológica e metodológica escolhida na realização deste estudo foi maioritariamente quantitativa com contornos da perspetiva de investigação-ação, muito embora tenhamos utilizado também a qualitativa. Assumimos um papel crítico, relativamente aos resultados obtidos, procurando sempre refletir sobre a nossa prática e procurando formas de a melhorar. Propusemo-nos a observar uma turma em 4 momentos diferentes, os seus comportamentos, interesse e participação, tentando interagir de forma natural e discreta, para minimizar os efeitos que podem ser causados nos sujeitos de investigação (Carmo & Ferreira, 1998; Bento, 2012).

A investigação quantitativa está diretamente ligada à quantificação de dados, utilizando recursos e técnicas estatísticas (Oliveira, 1999). É bastante utilizada em pesquisas descritivas, onde se “procura descobrir e classificar a relação entre variáveis ou em pesquisas conclusivas, onde se buscam relações de causalidade entre eventos” (Cesar, 2005, p.2). A abordagem qualitativa teve diferentes significados ao longo da evolução do pensamento científico, contudo podemos atribuir uma definição genérica, que abrange estudos de que o investigador faz parte, constituindo-se, portanto, num enfoque naturalístico e interpretativo da realidade (Denzin e Lincoln, 2000; Cesar, 2005).

Os métodos de investigação quantitativos surgiram do processo científico da relação causa-efeito, para ser possível criar uma generalização (Meirinhos & Osório, 2010). Stake (1999) assinala que na investigação quantitativa as perguntas procuram a relação entre um número pequeno de variáveis. A interpretação dessas variáveis por parte do investigador não o pode influenciar na obtenção dos dados nem na sua análise (ibidem). O importante é “que a interpretação não mude o rumo da investigação” (Meirinhos & Osório, 2010, p. 51). Stake (1999) acrescenta ainda que a investigação quantitativa procura a lógica da descoberta.

Por sua vez, a investigação qualitativa está enraizada nas perspetivas dos sujeitos, em que num contexto natural o objetivo é simplesmente compreender os significados e agir perante as situações encontradas (Bento, 2012, p. 40). Procura desenvolver novos conhecimentos sobre o ensino, da aprendizagem e da administração escolar, tendo um maior enfoque na investigação educacional (ibidem).

De acordo com Bogdan & Biklen (1994) a perspetiva metodológica qualitativa é descritiva, isto é, através de dados provenientes de registos de observação, transcrições de entrevistas, documentos pessoais, notas de campo, entre outros, procuramos descrever, compilar e interpretar, assumindo uma postura rigorosa e cuidada, devendo esta ocorrer num ambiente natural, sendo que o fenómeno só é compreendido pelo investigador quando observado e analisado no contexto em que este ocorre. De facto, o objetivo do professor investigador é compreender as perspetivas pessoais dos sujeitos-investigados, bem como a forma de interpretar as suas experiências (ibidem).

Procurámos desenvolver o nosso estudo face ao acima descrito, tendo em conta as características da metodologia quantitativa e realizando uma análise cuidadosa e fidedigna, respeitando todos os registos e elementos de análise, para podermos verificar se os objetivos definidos inicialmente foram alcançados. O nosso estudo centra-se na já referida perspetiva quantitativa e na investigação-ação. Segundo Latorre (2003), os principais benefícios da investigação-ação (I-A) são a melhoria da prática, a compreensão da prática e o progresso da situação que dá lugar à prática. Segundo Simões (1990, p.32), o resultado da investigação terá sempre três objetivos: “produzir conhecimento, modificar a realidade e transformar os atores”. A escolha destas metodologias está ligada ao que nos pareceu ser o mais próximo do contexto escolar e também, pela necessidade de o professor-investigador proceder a mudanças (Coutinho et al., 2009).

Com o nosso estudo, procurámos saber de que forma as atividades gamificadas digitais influenciam a aprendizagem, o comportamento e a motivação dos alunos no contexto em que aplicámos o projeto, e encontrar respostas às questões de investigação, que iremos abordar no subcapítulo seguinte.

### 1.1.2. Questões e Metodologias de investigação

O nosso estudo teve como ponto de partida perceber qual o contributo e impacto das atividades gamificadas digitais na aprendizagem da língua inglesa no 1º CEB. Assim sendo, foram definidos os seguintes objetivos:

- a) elencar o comportamento e a motivação em contexto de sala de aula em diferentes fases: antes, durante e pós atividades gamificadas digitais;
- b) observar as diferenças em motivação, entre as aulas normais e aulas com tecnologias digitais com e sem atividades gamificadas;
- c) entender os contributos da gamificação digital no nível de participação dos alunos;
- d) verificar os efeitos das atividades gamificadas digitais nas provas de avaliação sumativa;

Assim, propomo-nos a desenvolver o nosso estudo em torno das seguintes questões.

- a) Qual é o contributo das atividades gamificadas digitais no interesse, na participação e no desempenho académico dos alunos?
- b) Os alunos manifestam atitudes diferentes perante atividades com e sem recurso á gamificação?
- c) Qual a relevância da gamificação digital para o ensino do Inglês no 1ºCEB?

Com o objetivo de responder às questões de partida para este estudo e, também, de modo a conseguir atingir os objetivos a que nos propomos, recorreremos à investigação quantitativa, a que nos referimos anteriormente, combinando-a com diferentes técnicas e instrumentos de análise, que iremos explorar no subcapítulo seguinte.

### 1.1.3. Técnicas e instrumentos de recolha de dados

Neste ponto iremos abordar o conjunto de técnicas e de instrumentos de recolha de dados, que utilizámos durante a nossa PES e na implementação do nosso estudo, que foram: a observação participante, com recurso a grelhas de observação e a notas de campo, a análise de conteúdo de planificações e recursos criados.

Optámos pela observação participante, pois segundo Bogdan & Biklen (1994), é um dos instrumentos mais utilizados na metodologia qualitativa. Aires (2011, p.24) acrescenta que é uma técnica direta de recolha de dados em que o investigador se submerge no conteúdo a observar (Carmo & Ferreira, 1998; Fino, 2003). Decidimos que, utilizando a observação participante, conseguiríamos efetuar uma recolha de dados mais completa para enriquecer o nosso estudo. Por ser uma observação de participação natural (Gil, 2008, p. 103), conseguimos verificar que desempenhámos dois papéis em simultâneo, o de professor e o de investigador, o que por vezes dificulta o registo das observações todas que o professor quer tomar.

Ligado à observação participante, recolhemos as notas de campo, que Bogdan & Biklen (1994, p.150) definem como o relato escrito do que um investigador vê, ouve, experiência e pensa no discurso da recolha, refletindo sobre os dados de um estudo qualitativo. No decorrer do nosso estudo, estas focam um instrumento importante, uma vez que as anotações escritas, sobre as aulas e os alunos permitiram-nos entender a relação, causa e efeito das atividades gamificadas nos alunos. As notas de campo que recolhemos são essencialmente descritivas, visto que, registámos principalmente os comportamentos, respostas, e ação por parte dos alunos durante as atividades normais, digitais e gamificadas. Assim sendo, estas foram utilizadas para podermos entender os resultados das grelhas de observação.

É importante referir que escolhemos a análise de conteúdo, sendo que é uma técnica flexível e fácil de adaptar aos instrumentos por nós utilizados (Downe-Wamboldt, 1992). Aliada à análise de conteúdo, utilizámos as grelhas de observação, como podemos ver na figura 7, diretamente ligadas ao comportamento e motivação de cada aluno, divididas por atividade e para podermos analisar melhor as melhorias sentidas nos nossos alunos.

Recorremos às grelhas em quatro momentos diferentes: na primeira fase, antes de iniciarmos as sessões, para estabelecermos um padrão; na segunda fase, quando já tínhamos iniciado as aulas, utilizando somente as tecnologias digitais; na terceira fase, introduzimos e utilizámos a ferramenta de gamificação, “ClassDojo”, que torna todas as atividades que realizámos em tarefas gamificadas; na quarta e última fase, para perceber se o comportamento e motivação mudaram depois de terem sido realizadas atividades gamificadas.

Curso: Mestrado Ensino de Inglês do 1º CEB

**P.PORTO** ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO

Unidade Didática: Prática de Ensino supervisionada

Data: \_\_\_\_\_

Observado por: \_\_\_\_\_

Alunos	Atividade 1		Atividade 2		Atividade 3		Atividade 4	
	Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
16								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								

Qualificação Qualitativa: 1- Fraco; 2- Insuficiente; 3- Suficiente; 4- Bom; 5- Muito Bom;

Figura 7 - Exemplo de uma grelha de observação utilizada

De modo a ilustrar melhor de que forma as nossas questões e objetivos se relacionam com a metodologias e instrumentos que escolhemos, apresentamos a seguinte tabela:

Tabela 1 - Questões de investigação, objetivos, instrumentos, opções e categorias de análise

Questões	Objetivos	Instrumentos	Opções de Análise
Qual é o contributo das atividades gamificadas digitais no interesse, na participação e no desempenho académico dos alunos?	<p>Elencar o comportamento e a motivação em contexto de sala de aula em diferentes fases: antes, durante e pós atividades gamificadas digitais;</p> <p>Verificar os efeitos das atividades gamificadas digitais nas provas sumativas;</p>	<p>Textos de teor científico;</p> <p>Notas de campo;</p> <p>Grelha de observação;</p> <p>Provas sumativas;</p> <p>ClassDojo;</p> <p>Recursos</p>	<p>Análise de Conteúdo;</p> <p>Análise Estatística;</p>
Os alunos manifestam atitudes diferentes perante atividades com e sem recurso á gamificação?	Entender os contributos da gamificação digitais no nível de participação dos alunos.	<p>Textos de teor científico;</p> <p>Notas de campo;</p> <p>Grelha de observação;</p> <p>Recursos</p> <p>Planificações</p>	<p>Análise de Conteúdo;</p> <p>Análise Estatística;</p>
Qual a relevância da gamificação digital para o Ensino do Inglês no 1ºCEB?	Observar as diferenças em comportamento e motivação, entre as aulas normais e aulas com tecnologias digitais sem e com gamificação.	<p>Textos de teor científico;</p> <p>Notas de campo;</p> <p>Grelha de observação;</p> <p>Recursos</p>	<p>Análise de Conteúdo;</p> <p>Análise Estatística;</p>

## 1.2. Contexto do estudo e o seu desenvolvimento

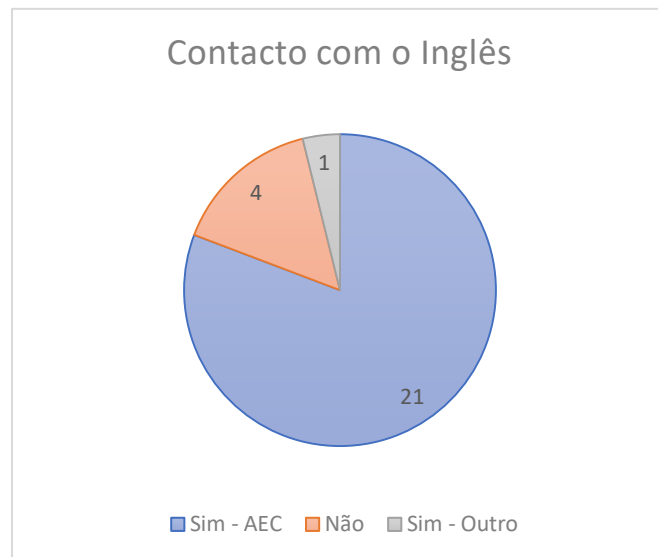
Neste subcapítulo iremos abordar a caracterização do contexto educativo, na qual realizámos a Prática de Ensino Supervisionada, bem como uma breve caracterização turma e o desenvolvimento cronológico do estudo. O nosso estudo foi desenvolvido na Escola EB1 Joaquim Nicolau de Almeida, em Vila Nova de Gaia, com uma turma de Inglês do 3º ano.

Toda a informação recolhida e utilizada na caracterização do contexto educativo teve como base os documentos reguladores da Escola, nomeadamente o Regulamento Interno (RI), Projeto Educativo (PE), bem como informações cedidas pela supervisora cooperante.

### 1.2.1. Caracterização Do Contexto Educativo

Desenvolvemos a nossa PES na Escola EB1 Joaquim Nicolau de Almeida, que está localizada em Vila Nova de Gaia, situada na Rua da Guiné 2/4, no distrito do Porto, sob a orientação de um professor, o supervisor cooperante que, juntamente com o supervisor, era responsável pelo processo e a sua respetiva orientação.

O nosso estudo foi implementado na Turma F do 3º ano de escolaridade, composta por vinte e seis alunos, dos quais quinze são raparigas e onze são rapazes. A área disciplinar de inglês estava distribuída em duas sessões, às quartas e sextas-feiras da parte da tarde, em que cada sessão tinha uma duração de uma hora. Através de um pequeno inquérito, pudemos verificar que 80% dos alunos da turma F tiveram contacto com inglês anteriormente, através das AEC (gráfico 1). De acordo com informações obtidas pelo projeto curricular de turma são responsáveis, interessados, participativos e empenhados nas atividades, contudo são uma turma difícil e necessitam de uma atenção especial, principalmente no comportamento.



*Gráfico 1 - Contacto com o Inglês.*

Segundo Pimenta & Lima (2005, p. 20), o processo de formação PES é complexo e, num campo de atuação físico, são os orientadores e supervisores que proporcionam condições e saberes necessários para futuros professores (Ibidem). Existiram diversos momentos de discussão formais, em que o orientador e o supervisor analisavam a atuação do autor deste estudo, com a intenção de o ajudar a melhorar, propondo soluções e sugestões, no sentido de se desenvolver profissionalmente e de, inevitavelmente, recolher informações para o estudo, criando um ambiente de ensino-aprendizagem contínuo (Haydt, 2002). Segundo Canha (2013, p.61) a profissão docente caracteriza-se pela partilha plena de conhecimentos, seu percurso e seus frutos.

É importante salientar também que, ao longo do percurso de estágio, concebemos momentos de trabalho individual no âmbito da reflexão. Esses períodos de reflexão concretizaram-se antes e após cada sessão, na escola, com a supervisora cooperante.

## 1.2.2. Desenvolvimento Cronológico Do Estudo

Procurámos, assim, apresentar o desenvolvimento cronológico do nosso estudo:

### **Fase 1 – Construção do modelo teórico - setembro a dezembro de 2017**

Nesta primeira fase, seleccionámos e analisámos estudos e literatura que se debruçam sobre a temática da pedagogia gamificada e das tecnologias digitais.

### **Fase 2 – Realização e implementação das Unidades Didáticas - novembro de 2017 a janeiro de 2018**

Nesta segunda fase, elaborámos e aplicámos três Unidades Didáticas (UC), tendo em conta as questões e objetivos do nosso estudo. Em cada Unidade Didática desenvolvemos sempre que possível materiais diversificados. Refletiu-se sempre sobre as UC com o supervisor e supervisora cooperante e, posteriormente, foram feitas reflexões acerca das sessões ministradas, por parte do autor deste estudo.

### **Fase 3 – Criação e implementação de instrumentos de recolha de dados - outubro de 2017 a março de 2018**

Nesta terceira fase, idealizámos e concebemos os instrumentos de recolha de dados, que considerámos pertinentes para o nosso estudo, nomeadamente observação participante, grelhas de observação, inquéritos.

### **Fase 4 – Redação do Relatório Final de Estágio e análise dos dados recolhidos - novembro de 2017 a junho de 2018**

Nesta última fase, procedemos à redação do relatório final de estágio, procurando responder às questões que formulámos no início da nossa investigação, recorrendo à análise dos dados obtidos e objetivos que traçámos.

## 2. ANÁLISE DE DADOS

No nosso estudo, os registos de observação foram os dados a que demos mais importância, pois permitia-nos ver exatamente como a turma respondia às diferentes fases que foram implementadas durante o estudo, e a sua mudança perante a gamificação digital. Como já referimos utilizámos uma ferramenta que gamificou as atividades, “ClassDojo”, o que nos permitiu acompanhar o comportamento dos alunos, de forma a fomentar a sua melhoria através dos próprios registos internos que a própria plataforma guarda e acumula. Nos subpontos seguintes, iremos abordar os dados, que recolhemos, tratámos e analisámos, no decorrer do nosso estudo e da nossa PES.

### 2.1. Class Dojo

Na etapa da gamificação digital na recolha de dados, recorremos a uma ferramenta Web 2.0 denominada “Class Dojo”. A ferramenta teve um papel fulcral na nossa PES, visto que foi a partir dela que introduzimos gamificação às atividades que realizámos.

O professor começa por introduzir nos nomes dos alunos na plataforma, para se poder atribuir pontos, criando um registo visual que torna o processo mais simples para os alunos entenderem, como é possível observar na figura 8. Em seguida cria-se, na ferramenta, os comportamentos que o professor quer promover e os que quer evitar e atribui-lhe pontos de acordo com a importância, como se pode observar na figura 9. Existem categorias diferentes que podem ser modificados sempre que necessário. Criámos categorias de participação, interesse e comportamento. A categoria de comportamento é a única que tem duas subcategorias onde os alunos podem perder pontos, tal como podemos observar na figura 10.

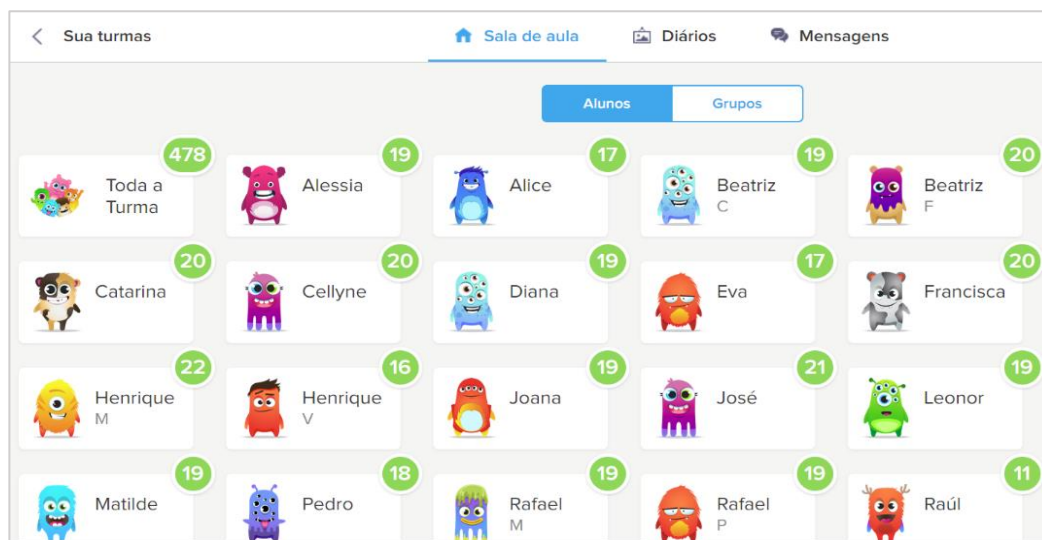


Figura 8 - Class Dojo, alunos e pontos



Figura 9 – Exemplo da categoria positiva utilizadas na PES











Figura 10 - Exemplo da categoria negativa utilizada na PES

Em seguida, o professor descarrega a aplicação do “Class Dojo” para o seu “smartphone” e aí consegue utilizar tudo que criou na plataforma online para atribuir pontos aos alunos, o que torna o processo mais simples e não causa distúrbios na sala de aula ao estar sempre a ir ao computador atribuir pontos. O “Class Dojo” permite também ao professor visualizar relatórios diários, semanais, mensais e anuais que mostram quantos pontos ganhou a turma, em que categorias foram atribuídos e em que ordem foram atribuídos, permitindo também visualizar relatórios individuais de cada aluno, como é possível observar na figura 11 e 12. Decidimos analisar os valores finais, analisando dois alunos e a sua evolução.

Todo o período. ▾



Figura 11 - Class Dojo Turma 3ºF

Relatórios		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
19 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
19 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
19 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
17 de jan de 2018 por Afonso Tereso		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
17 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
17 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	+1 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Bom
17 de jan de 2018 por Afonso Tereso para toda a turma		
	-2 concedidos a comportamento	Aluno 1 para Muito mau
12 de jan de 2018 por Afonso Tereso		

*Figura 12 - Comportamento Aluno 1*

Na nossa PES, procurámos fornecer aos alunos mais oportunidades de ganhar pontos do que perder, para não criar um ambiente onde alguns alunos não queiram participar (pois já tiveram bastantes pontos negativos e não conseguem recuperar). Pois, como já vimos, o uso de um software como o “Class Dojo” se estiver mal pensado, ou se estiver mal planeado, pode desencorajar um aluno (Werbach & Hunter, 2012; Wood & Reiners, 2015).

Em geral, todos os alunos tiveram um bom comportamento. Somente sete alunos dos vinte e seis é que tiveram penalidades em pontos, e sempre que algum desses sete alunos perdia pontos, notava-se uma mudança no comportamento, ganhando pontos nas outras categorias e procurando

participar mais. Um bom exemplo é o aluno 1, que será analisado nos pontos seguintes. No seu caso concordamos que a gamificação digital ajudou-o no interesse e participação no ensino da língua inglesa. Na quarta aula da fase da gamificação digital, o aluno 1 perdeu dois pontos por mau comportamento e, conseqüentemente, nas duas últimas aulas ganhou nove pontos, não perdendo ponto nenhum, tendo demonstrado uma melhoria clara no comportamento (figura 12). Embora seis regências seja pouco tempo para tirar conclusões concretas, acreditamos que a gamificação e a atribuição de pontos digitais fazem diferença no comportamento dos alunos.

## 2.2. Registos de observação

Neste ponto, propomo-nos a apresentar e a analisar os dados recolhidos através das grelhas de observação, presentes no anexo 5. A recolha de dados foi realizada em quatro fases diferentes, para podermos concluir se a gamificação digital teve um contributo, ou não, nas posturas dos alunos para com o ensino da língua inglesa. Nas grelhas de observação decidimos atribuir um número a cada aluno, visto que, não trocavam de lugar.

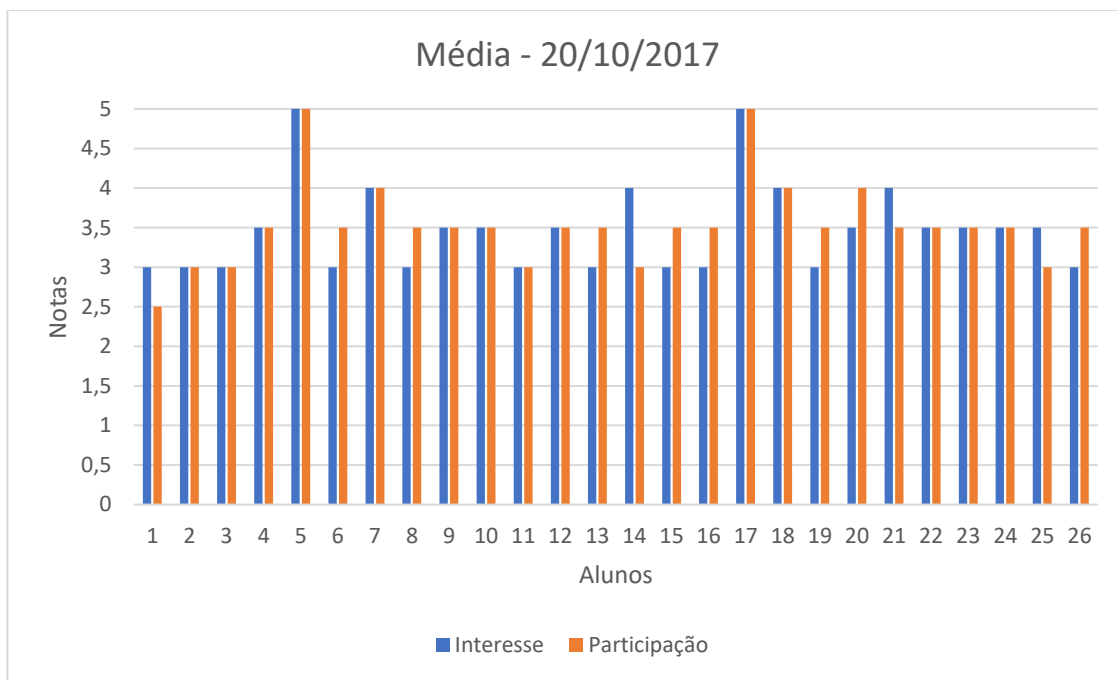
Na primeira fase, recolhemos dados numa fase pré-sessões, para podermos obter dados que serviram de base para o resto do estudo.

Na segunda e terceira fases, decidimos dividir as doze sessões que tínhamos de ministrar em duas partes. Na primeira parte, seis sessões, planificamos as aulas utilizando maioritariamente tecnologias digitais, mas sem abordagens gamificadas, para podermos analisar o impacto das tecnologias digitais no ensino tradicional, de forma comparativa. Na segunda parte, seis sessões finais, planificámos as aulas utilizando outra vez as tecnologias digitais, com recurso a atividades gamificadas, tentando observar o impacto da gamificação com as tecnologias digitais já implementadas.

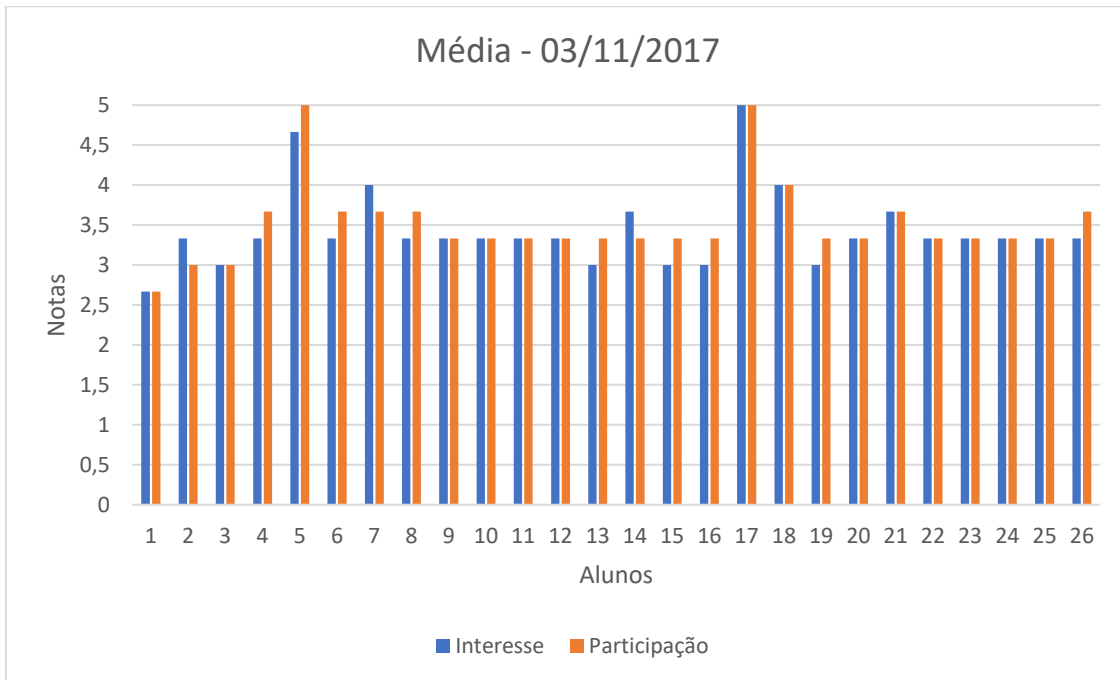
Na última fase, depois das doze sessões terem sido completadas, observámos as seis aulas seguintes da nossa supervisora cooperante, em que não se utilizou atividades gamificadas, para ver se os efeitos da gamificação digital no interesse e participação ainda se mantinham.

**a) Primeira fase – Pré sessões.**

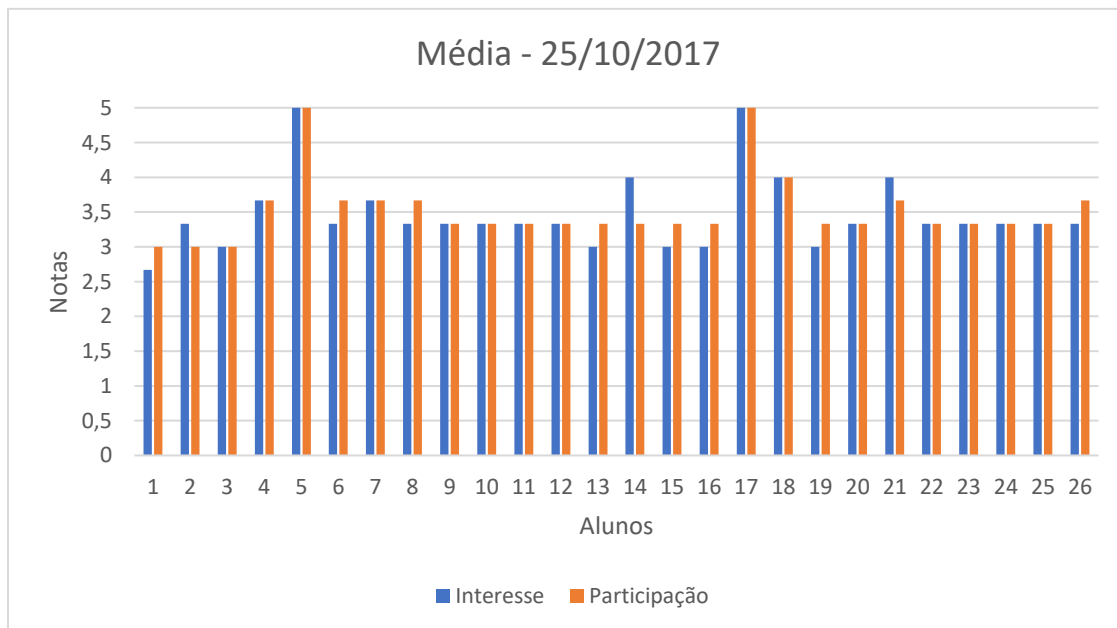
Esta etapa foi importante para o estudo, pois foi com os dados que aqui recolhemos que criámos uma base sobre o interesse e participação dos alunos, o que nos permitiu saber mais à frente se a gamificação digital teria algum impacto significativo. Observámos três aulas da supervisora cooperante, dividindo cada aula por atividades. Na recolha e tratamento de dados utilizámos grelhas de observação onde atribuíamos pontos, de 0 a 5, a cada aluno, pelo seu interesse e participação nas atividades ao longo da aula, calculando no fim a média das atividades cada aluno, para ser mais acessível de analisar e retirar conclusões (gráfico 2, 3 e 4). Calculámos a média diária, para ser mais fácil de realizar comparações (Tabela 2) e também a média global que nos serviria para a comparação final entre todas as fases (tabela 3).



*Gráfico 2 - Média da grelha de observação (20/10/2017)*



*Gráfico 3 - Média da Grelha de observação (03/11/2017)*



*Gráfico 4 - Média da Grelha de observação (25/10/2017)*

Nos gráficos 2,3 e 4, podemos observar que, na fase pré-sessões, mediante as atividades tradicionais que a professora utilizava na sala de aula, o interesse e a participação foram sempre estáveis, não havendo alterações significativas. No entanto, o nível de participação pareceu-nos um pouco inferior às capacidades da turma. Todos os alunos participavam, mas somente alguns alunos (aluno 5 e aluno 17) é que realmente tinham sempre vontade em participar. Contudo, essas exceções não dependem das atividades para se motivarem a aprender, pois quando os questionámos, em sala de aula, sobre a razão de participarem tanto, as suas respostas foram as seguintes: Aluno 5 - “porque já estudei a matéria em casa antes de a professora pedir e porque inglês é mesmo fixe”; Aluno 17 – “aprendi inglês a ver filmes e a jogar e quero aprender mais.”;

*Tabela 2 - Média diária dos alunos*

Média Diária					
20/10/2017		25/10/2017		03/11/2017	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
3,48 (69,6%)	3,538 (70,76%)	3,474 (69,48%)	3,525 (70,5%)	3,435 (68,7%)	3,512 (70,24%)

*Tabela 3 - Média global dos alunos*

Média global	
Interesse	Participação
3,4636 (69,26%)	3,525 (70,5%)

Nas tabelas 2 e 3 podemos observar a média diária de todos os alunos e a média global da fase. Da média diária (tabela 2) podemos concluir que o nível de interesse e participação está estável, tendo em todos os casos a participação um nível mais elevado que o interesse. A média global (tabela 3) confirma a diferença entre o interesse e a participação que já referimos.

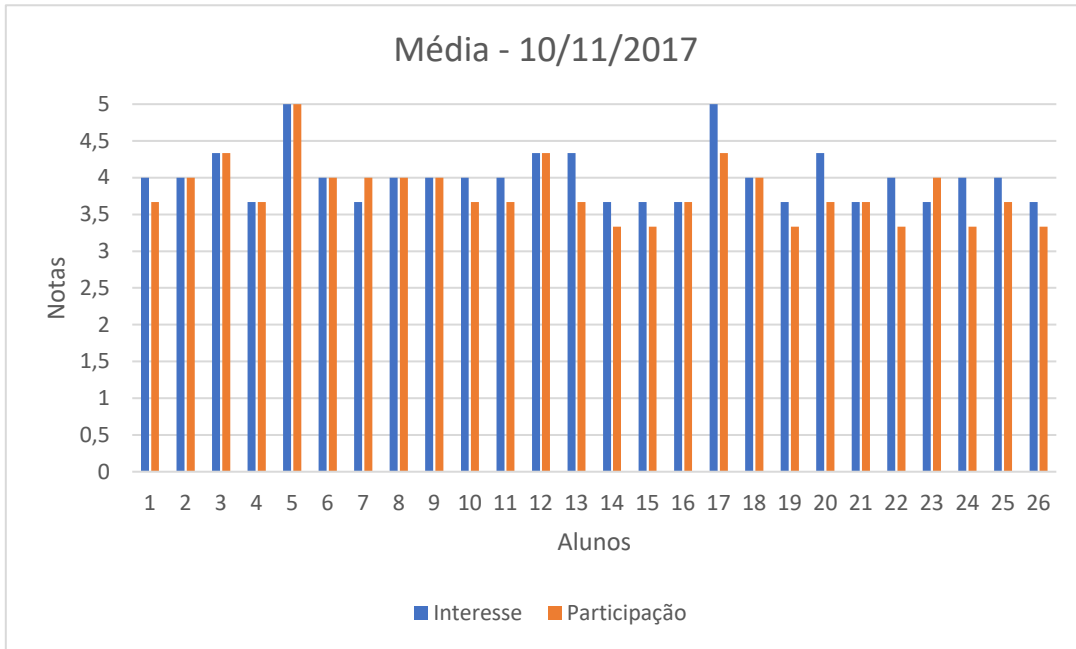
Ao analisarmos os três gráficos, obtivemos os dados necessários para termos uma base para o interesse e comportamento da turma do 3º F nas aulas de língua inglesa. No primeiro dia desta fase

(gráfico 3), nenhum aluno revela um interesse negativo, e na participação somente um aluno é que tem participação negativa. Contudo, é um aluno com problemas de atenção que tem problemas em se manter interessado nas atividades das aulas. Atribuímos a esse aluno o número 1, sendo alvo de análise específica ao longo das diferentes fases. O Aluno 1 tem um nível de interesse e de participação de 55,4% e 54,4% face à média global de turma de 69,26% e 70,5%, respetivamente. Nas três sessões, só se verificou uma diferença máxima de 0,9% no interesse e 0,52% na participação, o que podemos considerar insignificante, devido ao número de alunos envolvidos.

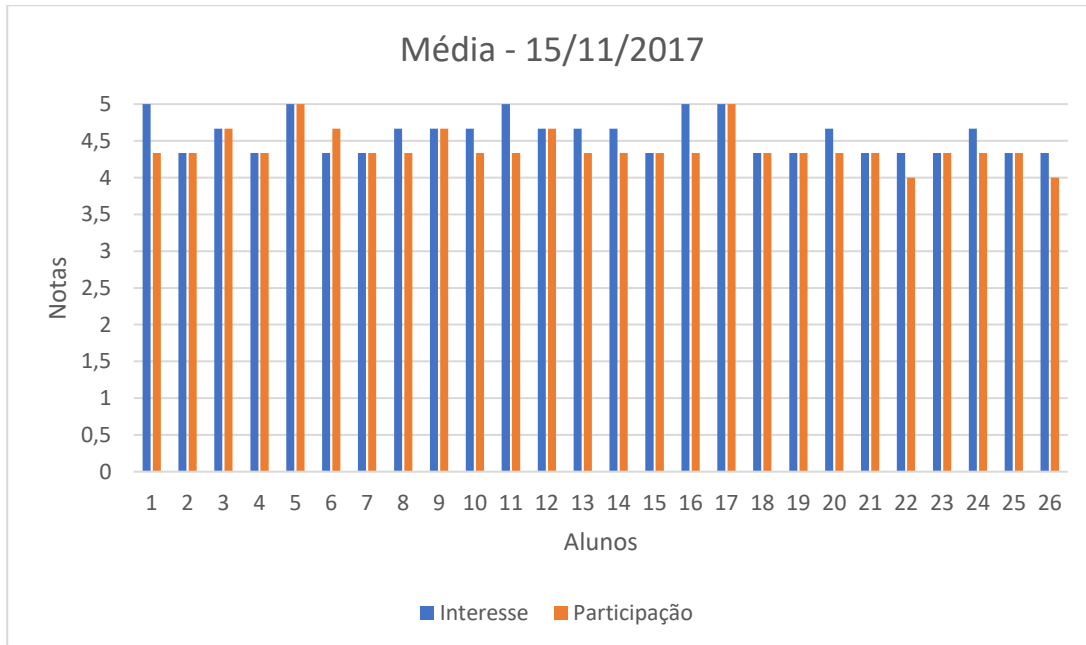
### **b) Segunda fase – tecnologias digitais**

Nesta fase começámos a introduzir as tecnologias digitais na turma do 3º F, de acordo com a PES, durante seis sessões, ministradas pelo autor deste estudo e observadas pela parceira da PES e pela supervisora cooperante. A recolha e tratamento de dados foi igual à fase anterior, dividimos cada aula por atividades, atribuímos pontos e calculámos a média de interesse e participação de cada aluno (gráfico 6, 7, 8, 9, 10 e 11), e ainda utilizámos essas médias para calcularmos a média diária (tabela 4) e a média global da fase (tabela 5), para podermos realizar a comparação com as outras etapas.

Utilizando tecnologias como o quadro interativo, a web 2.0, ferramentas Google, ferramentas de busca online, ferramentas de áudio e de vídeo e atividades interativas, desenvolvemos as planificações de aulas que utilizámos para estas seis regências. Como Castells (1999) afirma, o planeta inteiro está organizado e conectado por um sistema de computadores em rede, e a internet não é somente uma tecnologia, mas sim um instrumento tecnológico de partilha de informação. Salgueiros (2013) salienta que o grande objetivo da educação é o desenvolvimento dos jovens esperando a sua plena integração na sociedade. Considerámos a utilização das tecnologias digitais bastante importante no interesse e participação na sala de aula, pois podem provocar um melhor desenvolvimento dos alunos nestes aspetos (Cardoso et al. 2005; Castells, 2004; Figueiredo, 2012).



*Gráfico 5 - Média da Grelha de observação (10/11/2017)*



*Gráfico 6 - Média da Grelha de observação (15/11/2017)*

No gráfico 5, podemos observar a média diária relativamente à primeira sessão PES. Esta foi uma aula de revisões sobre o vocabulário de escola, das cores e do outono. Com a introdução das atividades tecnológicas pareceu-nos que o interesse e participação dos alunos mudou bastante, e este gráfico confirma que o uso de ferramentas como o quadro interativo e Google Drawings, ver figura 13, aparenta ter instigado o interesse participação dos alunos na atividade. Questionando os alunos se eles gostaram das atividades, e se queriam mais atividades do género, a resposta era basicamente a mesma “sim professor, ir ao quadro e fazer atividades assim é divertido”, o que nos fez crer que as tecnologias podiam ser mais utilizadas nas regências seguintes.



Figura 13 - Atividade sobre os objetos escolares (<https://bit.ly/2zonTfN>)

No gráfico 6, podemos observar a média diária relativamente à segunda regência PES. Nesta regência, observamos uma clara evolução no interesse dos alunos. Como as tecnologias já tinham sido introduzidas na sessão anterior, acreditamos que isto fomentou interesse nos alunos em querer aprender mais, utilizando estas plataformas ou “jogos para aprender melhor”, como alguns alunos chamavam. Nesta regência, os alunos reagiram muito bem a atividades que recorreram a ferramentas de vídeo e áudio como por exemplo, (<http://tiny.cc/d85hvy>) e a atividades interativas novas, denominadas de “drag and drop”, que foram utilizadas para ensinar os meses do ano, como é possível observar na figura 14.

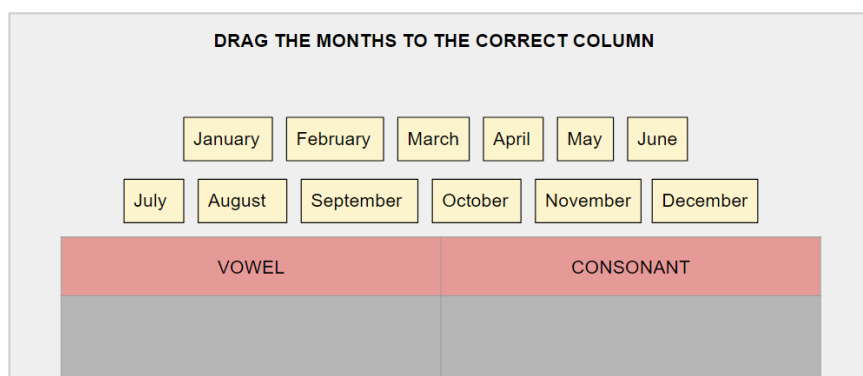


Figura 14 - Atividade sobre os meses do ano (<https://bit.ly/2u7PnAX>)

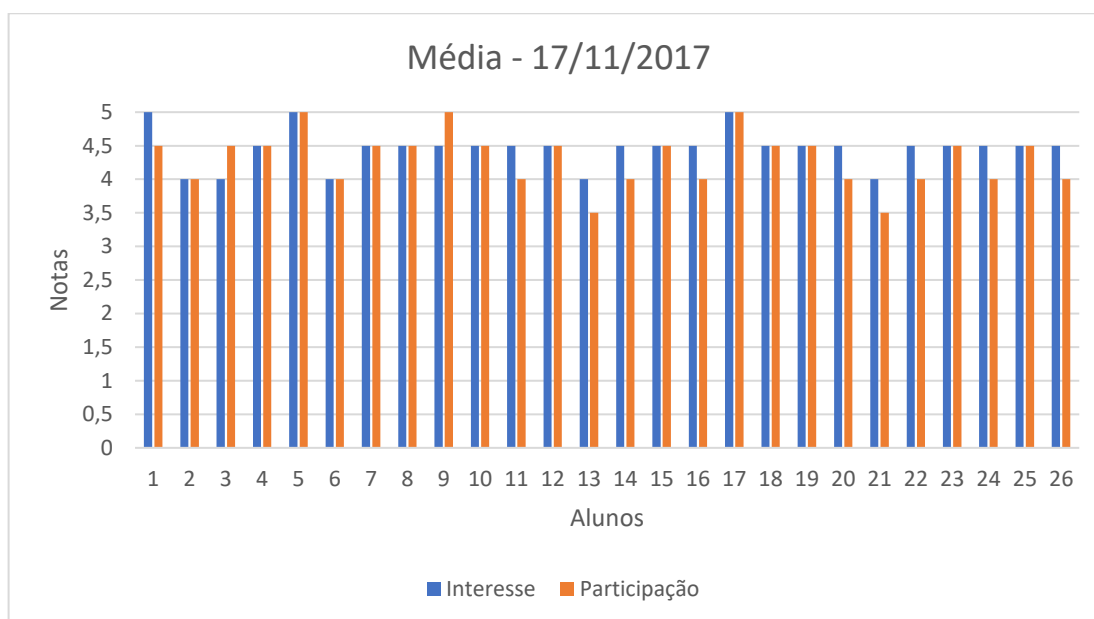


Gráfico 7 – Média da Grelha de observação (17/11/2017)

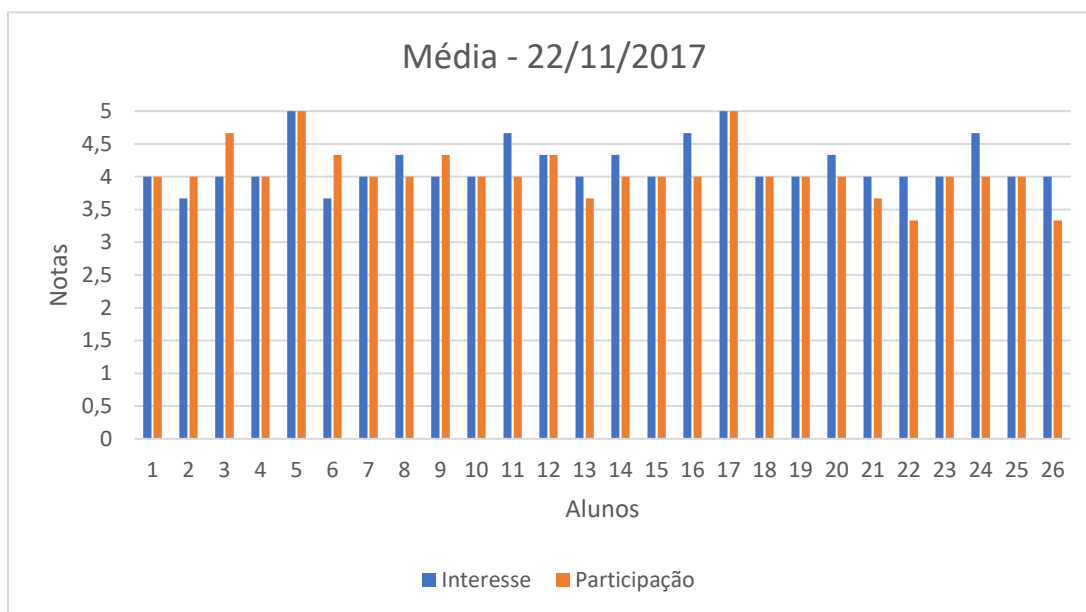


Gráfico 8 - Média da Grelha de observação (22/11/2017)

Por sua vez, no gráfico 7, podemos observar a média diária relativamente à terceira sessão PES. Nesta sessão utilizámos as mesmas ferramentas da sessão anterior, para ensinarmos os dias da semana, pois entendemos que seria benéfico para os alunos aprenderem com abordagens semelhantes. No entanto decidimos levar uma atividade extra e diferente, para testarmos os conhecimentos dos alunos sobre o vocabulário. Utilizámos um jogo de sopa de letras online para testar conhecimentos, e os alunos gostaram tanto que queriam que se repetisse, aumentando a dificuldade se possível. Isto refletiu-se sobretudo no caso dos melhores alunos, principalmente dos alunos 5 e o 7. No gráfico 8, podemos observar a média diária relativamente à quarta regência PES. Nesta regência, foi a primeira instância em que tivemos de utilizar a tecnologia de forma um pouco diferente. Tivemos de introduzir questões: como as fazer e como responder a elas. Para nos certificarmos que os alunos entendiam, escrevemos no quadro interativo tudo para explicar melhor, classificar, seguido por um vídeo (<http://tiny.cc/h14hvy>), que foi repetido múltiplas vezes para os alunos testarem o que aprenderam. Utilizámos ainda a ferramenta Plickers para testar a capacidade dos alunos de responderem a questões em grupo, utilizando o sistema gamificado, mas sem o “leaderboard”, como podemos observar na figura 15.

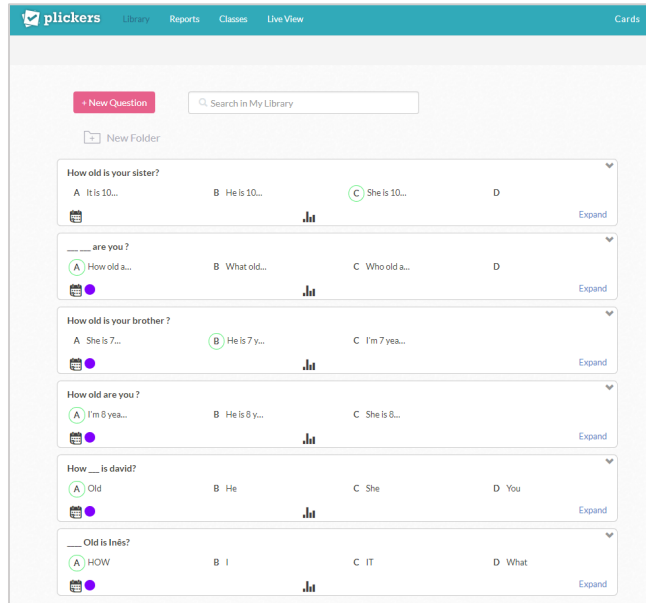


Figura 15 - Atividade com a ferramenta Plickers (<https://bit.ly/1rS2KNp>)

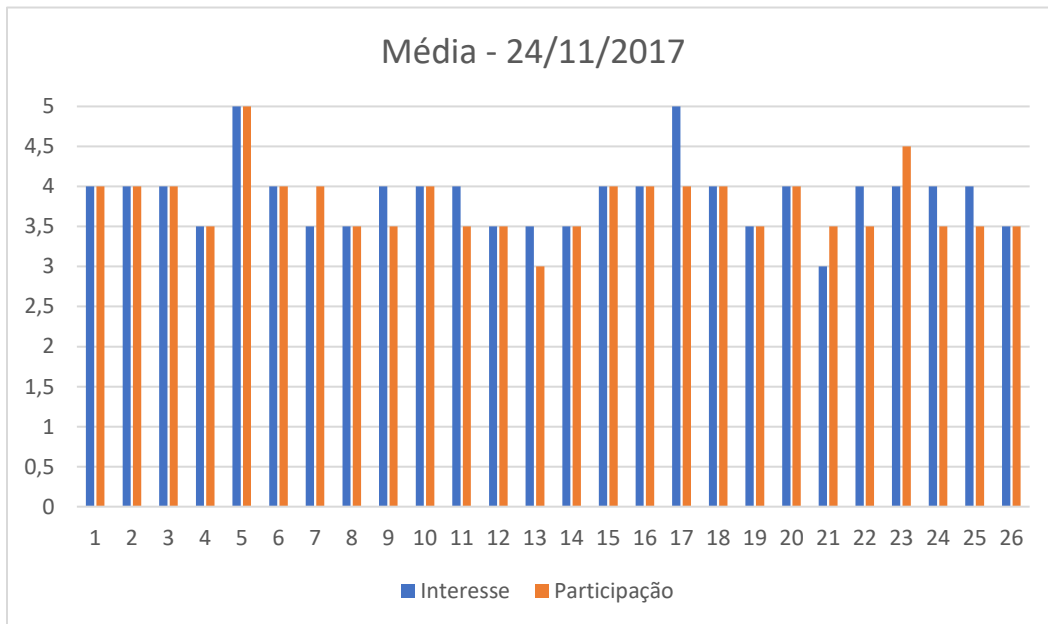
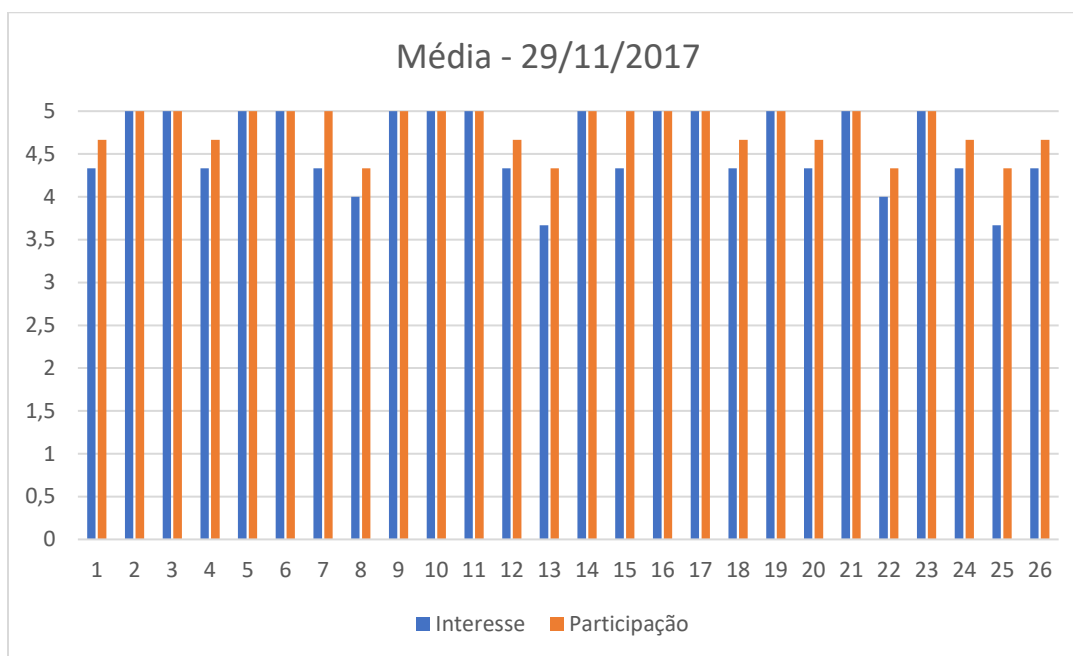


Gráfico 9 – Média da Grelha de observação (24/11/2017)



*Gráfico 10 - Média da Grelha de observação (29/11/2017)*

No gráfico 9, podemos observar a média diária relativamente à quinta sessão PES. Esta regência teve uma queda considerável de interesse e participação comparativamente a sessões anteriores, devido a vários incidentes críticos cometidos e porque também houve desvios ao nível do bom uso da tecnologia digital. O tema da sessão foi “Thanksgiving”. Decidiu-se utilizar um vídeo (<http://tiny.cc/524hvy>) para explicar os vários objetos típicos de “Thanksgiving”, seguido por uma atividade onde os alunos tinham de escrever um convite para a celebração desta festividade, como podemos observar na figura 16, e entregar ao seu colega. A sessão desviou-se consideravelmente do esperado desta fase, no entanto o envolvimento dos alunos foi bom. Contudo, os alunos não entenderam completamente o propósito da atividade e alguns não sabiam partes do vocabulário da mesma.

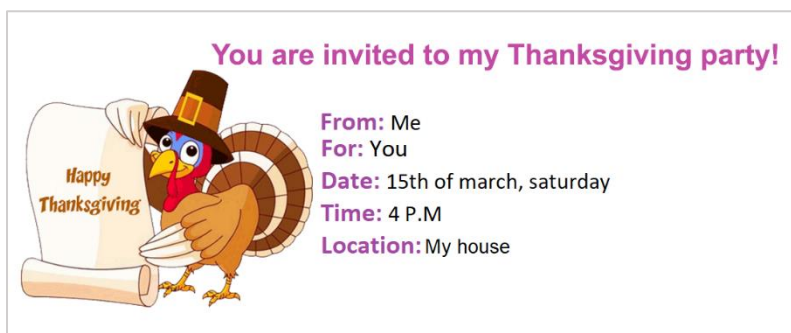


Figura 16 - Exemplo do Convite de Thanksgiving

No gráfico 10, podemos observar a média diária relativamente à sexta sessão PES. Esta sessão está no seguimento da anterior, pelo que se voltou a trabalhar o tema do “Thanksgiving” através de uma história digital, utilizando ferramentas Google, seguida por atividades no quadro interativo, como a que podemos ver na figura 17. Realizámos também revisões para o teste sumativo que se iria realizar na sessão seguinte, utilizando o Google Drawings (na figura 18 podemos observar uma das atividades realizadas).



Figura 17 - História de Thanksgiving (<https://bit.ly/2L5Z7Cn>)

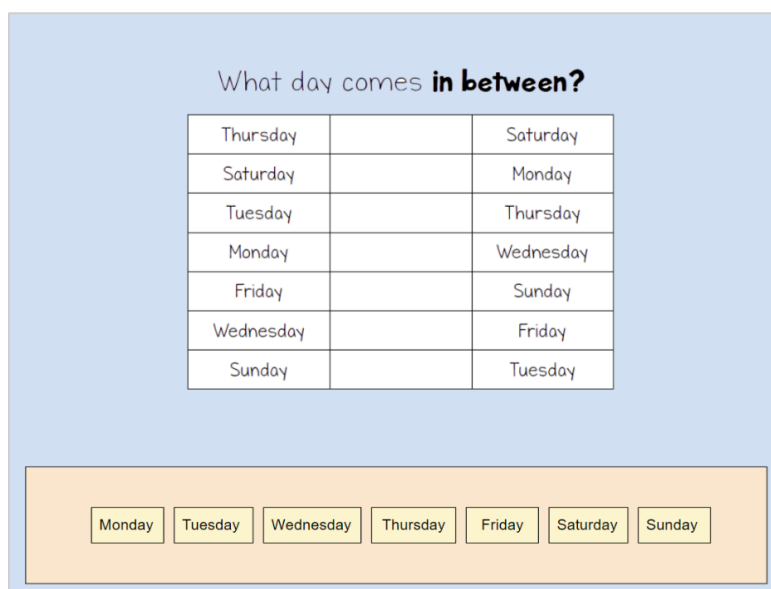


Figura 18 - Exemplo de uma das atividades realizadas no quadro interativo (<http://smallurl.co/Rc4KV>)

Tabela 4 - Média diária dos alunos

Média Global					
10/11/2017		15/11/2017		17/11/2017	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
4,012 (80,24%)	3,807 (76,14%)	4,576 (91,52%)	4,410 (88,2%)	4,461 (89,22%)	4,307 (86,14%)
Média Global					
22/11/2017		24/11/2017		29/11/2017	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
4,179 (83,58%)	4,064 (81,28%)	3,884 (77,68%)	3,788 (75,76%)	4,589 (91,78%)	4,807 (96,14%)

Tabela 5 - Média global dos alunos

Média global	
Interesse	Participação
4,284 (85.68%)	4,197 (83,94%)

Nas tabelas 4 e 5 podemos observar a média diária de todos os alunos e a média global da fase. Da média diária (tabela 4) podemos concluir que o nível de interesse e participação está estável e aumentou comparativamente à fase anterior (tabela 2). No entanto, nesta fase, o interesse está todos os dias mais elevado que a participação. Na fase anterior aconteceu o contrário. A média global (tabela 5) confirma a diferença entre o interesse e a participação que já referimos.

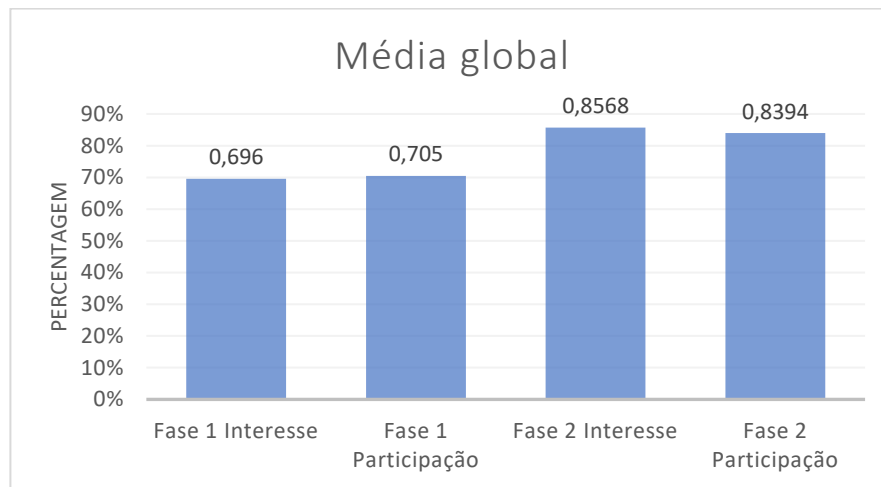


Gráfico 11 - Comparação da média global fase 1 e fase 2

No gráfico 11, podemos observar a diferença entre as duas primeiras fases e o aumento que ocorreu, principalmente, no interesse dos alunos.

Ao analisarmos os gráficos e tabelas, podemos concluir que a introdução das tecnologias trouxe resultados positivos, pelo menos comparando com os resultados da fase 1 (gráfico 12). Ocorreu um aumento de 16,42% e 13,44% no interesse e participação respetivamente, no que diz respeito à

média global. Nesta segunda etapa, nenhum aluno teve interesse e participação negativa, havendo, no entanto, vários alunos com 50% e 60% no interesse e na participação. Mas, em geral, houve um aumento ainda significativo comparado com a etapa anterior, pelo que podemos referir que as tecnologias que os alunos conhecem ou não são sempre uma mais valia no ensino de inglês (Neto, 2010, p.3).

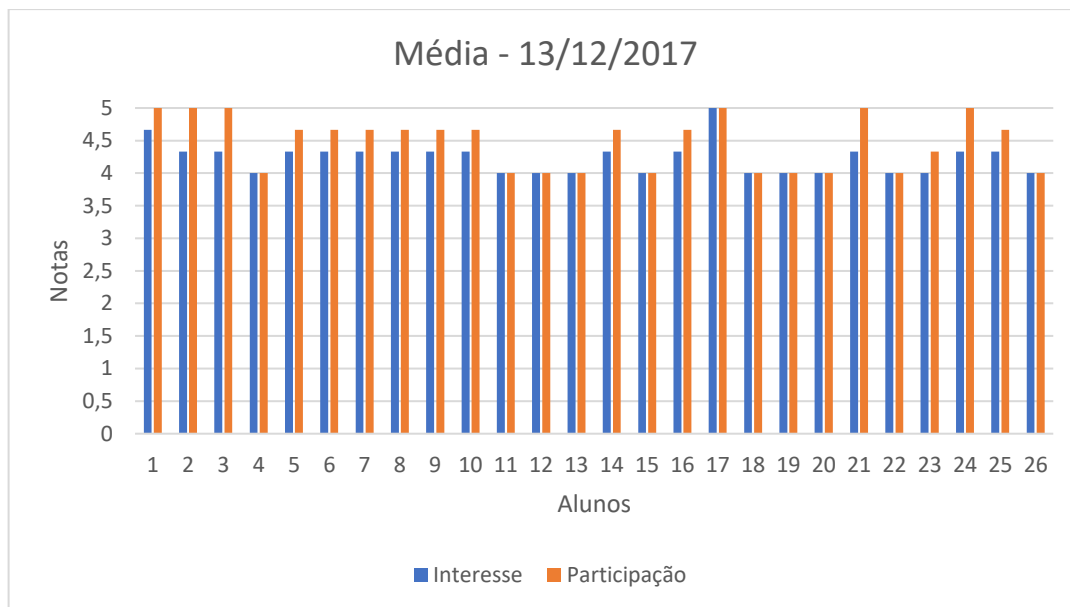
O Aluno 1, na primeira fase, teve um nível de interesse e de participação de 55,4% e 54,4% face à media global de turma de 69,26% e 70,5%, respetivamente. Contudo nesta segunda fase o nível de interesse aumentou 32,36% (de 55,4% para 87,76%) e a participação aumentou 29,48% (de 54,4% para 83,88%). Foi o maior aumento de todos os alunos. Seis regências são um espaço de tempo demasiado curto para retirar conclusões definitivas, no entanto acreditamos que as tecnologias digitais melhoraram o interesse e a participação deste aluno e de outros também. Nas seis sessões, verificou-se uma diferença máxima de 14,1% no interesse e 20,38% na participação, o que consideramos significativa. Contudo, atribuímos essa discrepância à qualidade das atividades, à inexperiência do professor e à interatividade das atividades.

### **c) Terceira fase – gamificação digital**

É nesta etapa em que obtivemos a informação crucial que nos ajudará a verificar se a gamificação digital pode tornar-se numa ferramenta que os professores possam utilizar nas suas salas de aula para melhorarem o interesse e participação dos alunos.

Como na fase anterior introduzimos as tecnologias digitais na turma do 3ºF, nesta etapa final, da nossa PES introduzimos a gamificação digital, através de uma ferramenta Web 2.0, “ClassDojo”; iremos analisar melhor os resultados obtidos nesta fase no ponto seguinte. A ferramenta permite ao professor criar um perfil de cada aluno, e permite a atribuição de pontos, ou seja, qualquer atividade pode ser gamificada pela atribuição de pontos. Este estágio final da PES teve a duração de seis regências. É um período de tempo um pouco curto, mas os resultados obtidos são surpreendentes e os alunos reagiram bem ao sistema (gráfico 19). Os procedimentos de recolha e tratamento de dados foram iguais aos das fases anteriores, dividimos cada aula por atividades, atribuímos pontos e calculámos a média de interesse e participação de cada aluno (gráfico 13, 14,

15, 16, 17, 18). Utilizámos essas médias para calcularmos a média diária (tabela 6) e a média global da fase (tabela 7), para podermos realizar a comparação com as outras etapas. Nos gráficos 17 e 18 existam alguns valores vazios devido à ausência dos alunos correspondentes aos números sem valores.



*Gráfico 12 - Média da Grelha de observação (13/12/2017)*

No gráfico 12, podemos observar a média diária relativamente à sétima sessão da PES. Esta sessão, marca o início da terceira fase do estudo, em que introduzimos a gamificação. Esta sessão foi a última antes do Natal, por isso decidimos dividir a aula em duas partes: a primeira parte com a introdução e explicação do funcionamento do “Class Dojo” e com a introdução do vocabulário de natal e com uma atividade, cujo material pode ser observado na figura 19. Na segunda parte, os alunos aprenderam uma música (<http://tiny.cc/4krfvv>) e desenharam imagens alusivas ao Natal numa estrela para utilizarem durante a festa natalícia. Nesta sessão observámos um interesse e participação mais baixa que na sessão anterior, uma vez que foi uma aula centrada na explicitação do seu funcionamento.



Figura 19 - Atividade sobre o vocabulário de Natal (<http://tiny.cc/cjrfvy>)

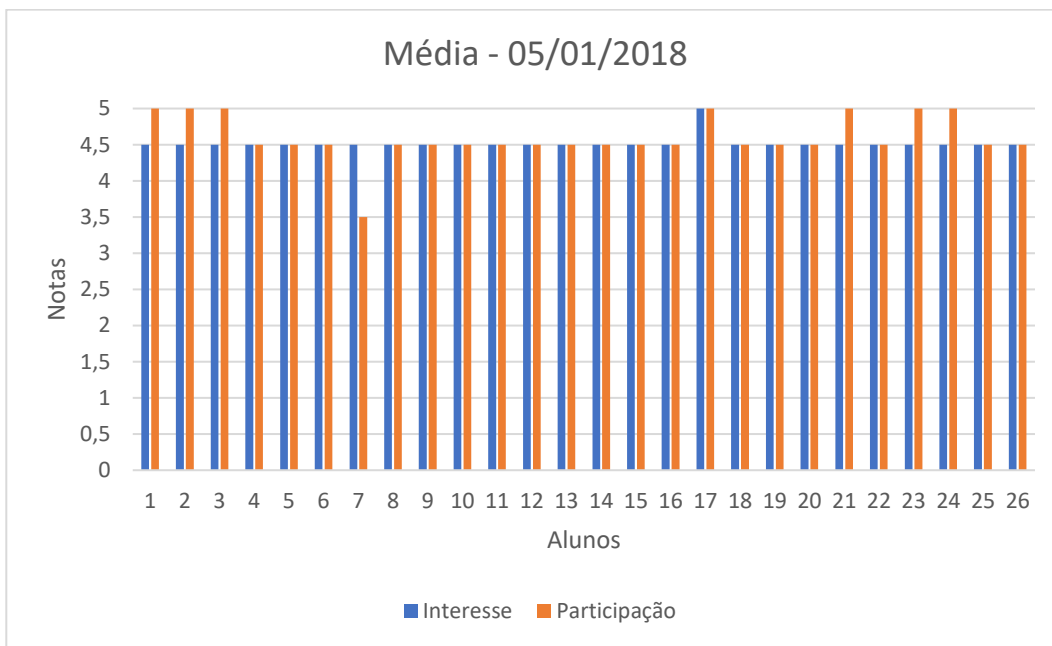
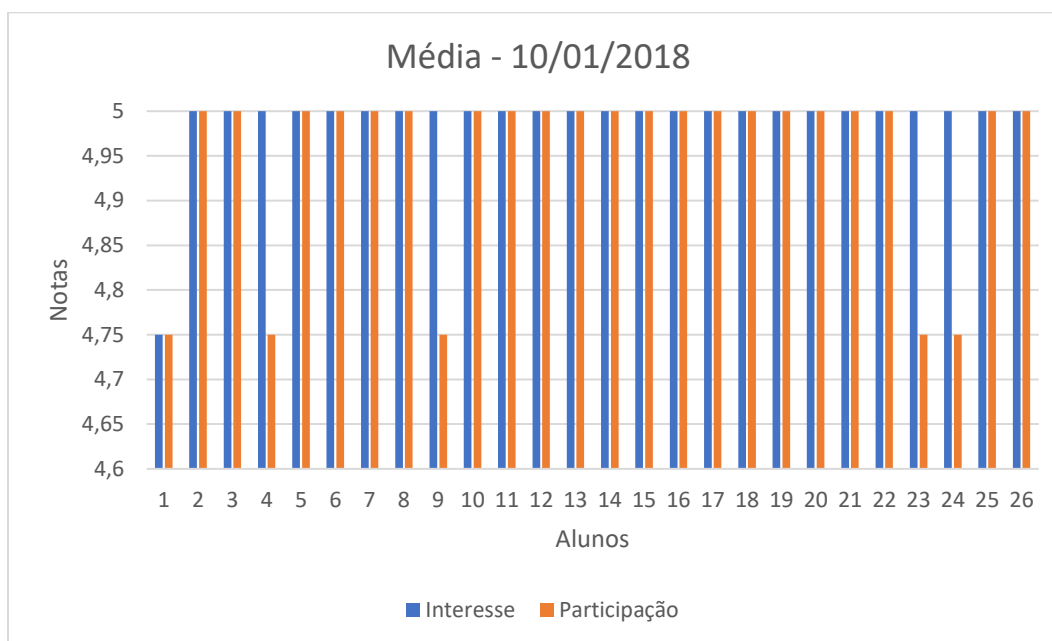


Gráfico 13 - Média da Grelha de observação (05/01/2018)



*Gráfico 14 - Média da Grelha de observação (10/01/2018)*

No gráfico 13, podemos observar a média diária relativamente à oitava sessão PES. Nesta sessão, o tema trabalhado foi a família, por isso decidiu-se utilizar um vídeo interativo (<http://tiny.cc/vprfvv>) para fazer uma pequena introdução, seguido por registo no caderno de vários exercícios no quadro interativo e um jogo para terminar a aula. No fim de cada atividade atribuíamos pontos a cada aluno pelo seu desempenho. Contudo, não pensamos como ou quando informar os alunos dos seus pontos, pois só os estávamos a informar no início de cada aula, até que vários alunos pediram para o professor no início e fim de cada aula dizer os pontos de todos, pois não queriam esperar até à aula seguinte para saberem os pontos.

No gráfico 14, podemos observar a média diária relativamente à nona sessão PES. Foi a partir desta sessão que o interesse e a participação dos alunos começou a mostrar um aumento bastante positivo. O tema desta sessão foi os números (11 a 20). Parece-nos que utilizar um vídeo ou uma música (<http://tiny.cc/fk5hvy>) para introduzir vocabulário é positivo para os alunos, pois eles repetem o que ouvem e com a imagem percebem o que estão a repetir (Werbach & Hunter, 2012). Utilizámos o sistema habitual para as atividades de “drag and drop” e uma nova correção da

palavra errada, como podemos observar nas figuras 20 e 21, terminando com uma sopa de letras. Acreditamos que os alunos necessitaram de duas sessões para se habituarem à essência da gamificação e que nesta regência mostrou o quão positiva ela pode ser.

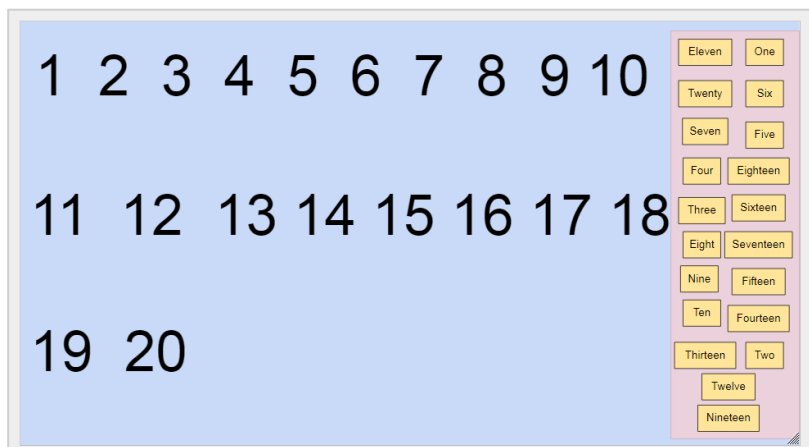


Figura 20 - Atividade “drap and drop” Numeros (1-20) (<http://tiny.cc/zsrfvv>)

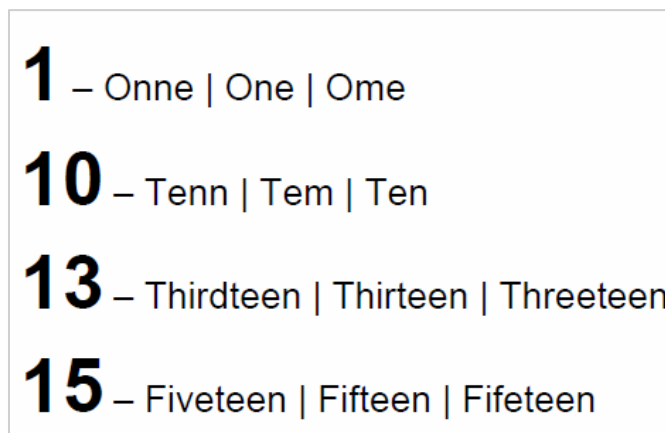
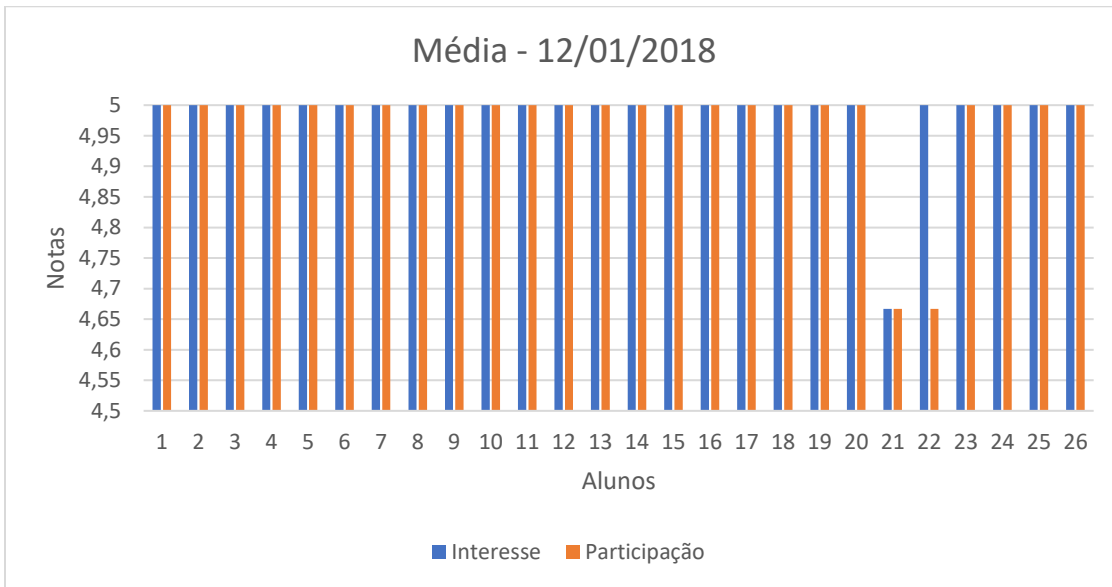
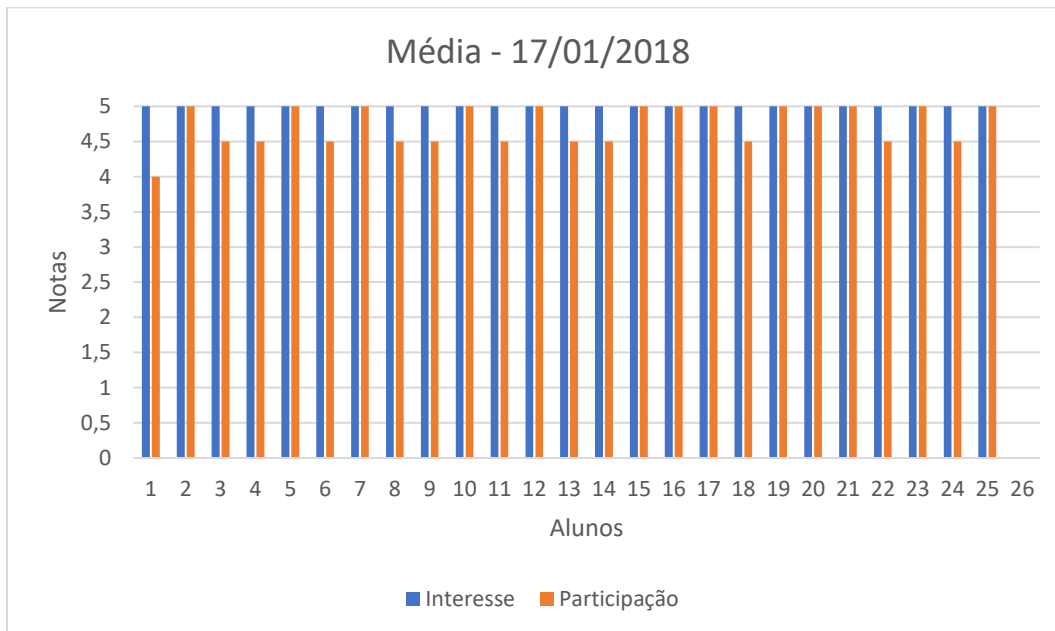


Figura 21 - Nova atividade - Escolher palavra correta (<http://tiny.cc/cxugvy>)



*Gráfico 15 - Média da Grelha de observação (12/01/2018)*



*Gráfico 16 - Média da Grelha de observação (17/01/2018)*

No gráfico 15, podemos observar a média diária relativamente à décima sessão da PES. Nesta sessão, o tema foi “preposições” recorrendo a vocabulário já abordado, principalmente os membros da família, os números, entre outros. Esta sessão foi a melhor em termos de interesse e participação. Utilizámos uma história plurilingue, criada por nós, que combina tudo referido acima, conforme podemos a observar na figura 22. A história pareceu-nos ter sido um sucesso, bem como as atividades que se seguiram, de ligar palavras às imagens corretas, através da estratégia “drag and drop” (ver figura 23). Acreditamos que esta aula utilizou a gamificação digital perfeitamente no sentido de motivar os alunos e os incentivamos a aprender mais.

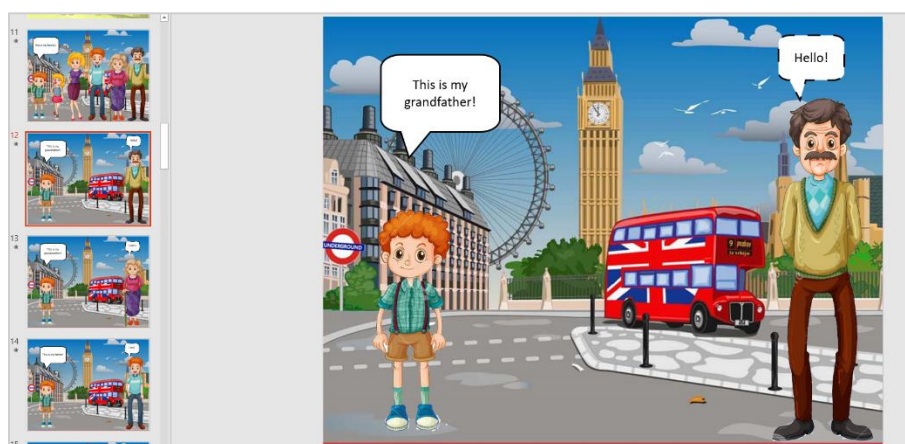


Figura 22 - História plurilingue sobre a família (<https://bit.ly/2L4WleF>)

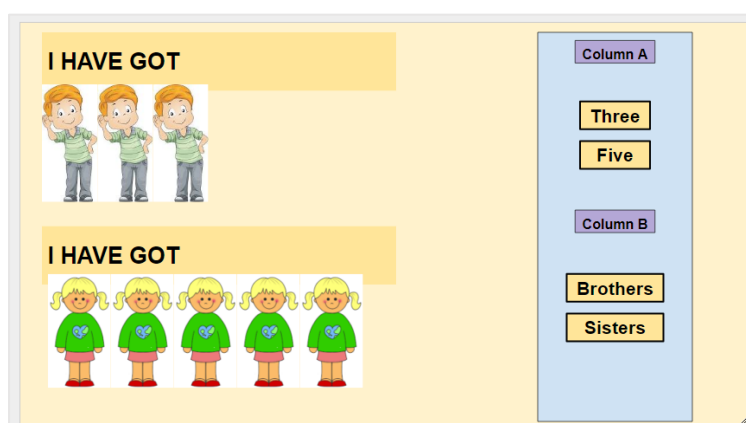


Figura 23 – Atividade de revisão de temas já abordados (<http://tiny.cc/wurfvy>)

No gráfico 16, podemos observar a média diária relativamente à decima primeira sessão da PES. Nesta sessão, o tema foi o “plural. Utilizámos maioritariamente o quadro interativo para explicarmos o plural e realizarmos questões relativamente ao tema, pois pareceu-nos essencial para os alunos entenderem bem, para não causar confusões com outros temas. Realizámos uma atividade em que todos os alunos vieram ao quadro e procuravam a palavra correta para completar a frase corretamente, tal como podemos observar na figura 24.

- 1.** Have you \_\_\_ a brother?  
– Have | Got | you
- 2.** How many \_\_\_\_\_ have you got?  
– Got | Brother | Brothers
- 3.** Have you Got a \_\_\_\_\_?  
– Have | Sister | Sisters

Figura 24 - Atividade de completar a frase sobre o plural

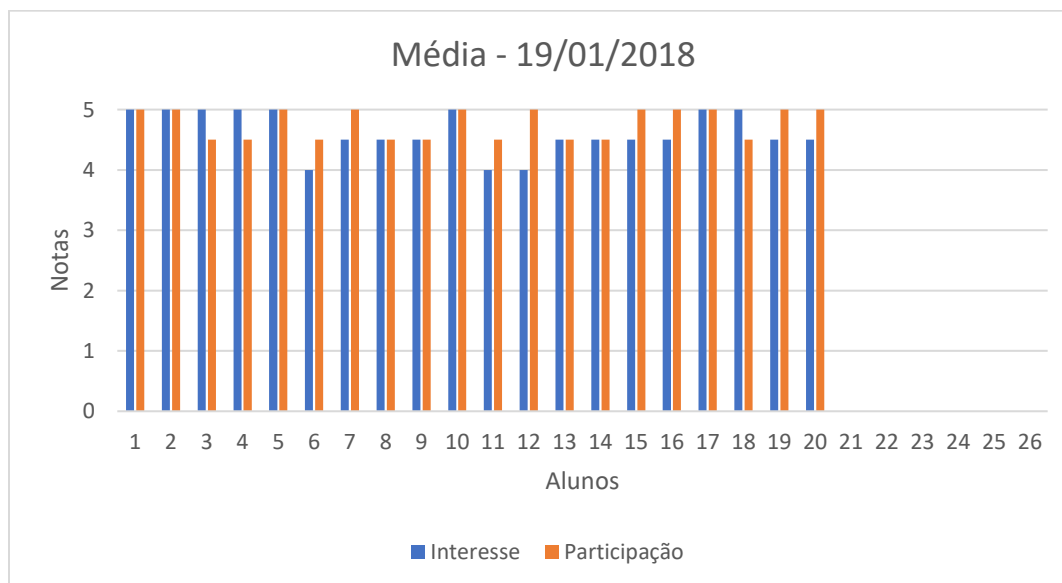


Gráfico 17 - Média da Grelha de observação (19/01/2018)

No gráfico 17, podemos observar a média diária relativamente à décima segunda sessão PES. Nesta sessão, realizaram-se revisões da unidade para a prova de avaliação sumativa que teve lugar na aula seguinte. Utilizámos atividades variadas para testar os conhecimentos dos alunos, desde “drag and drop”, a ligar palavra à imagem; completar perguntas e respostas com as palavras corretas; encontrar a palavra correta. Algumas destas atividades podem ser observadas nas figuras 25 e 26. Finalizámos esta sessão com os alunos a realizarem exercícios diferentes no manual para testarem a escrita.

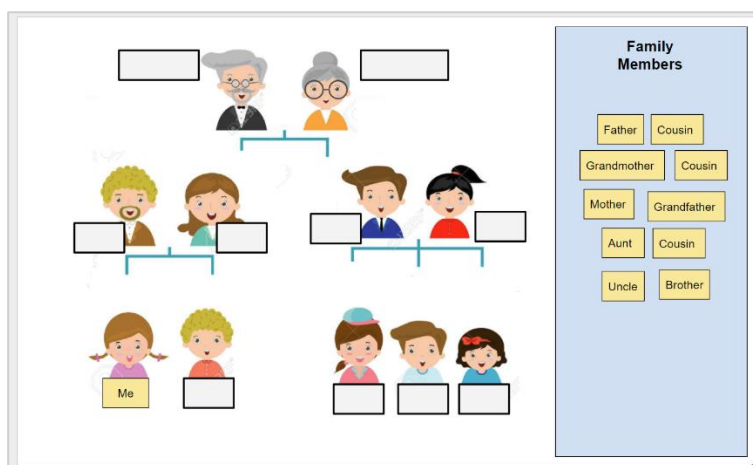


Figura 25 – Atividade 1 de revisão de vocabulário (<http://tiny.cc/gxrfvy>)

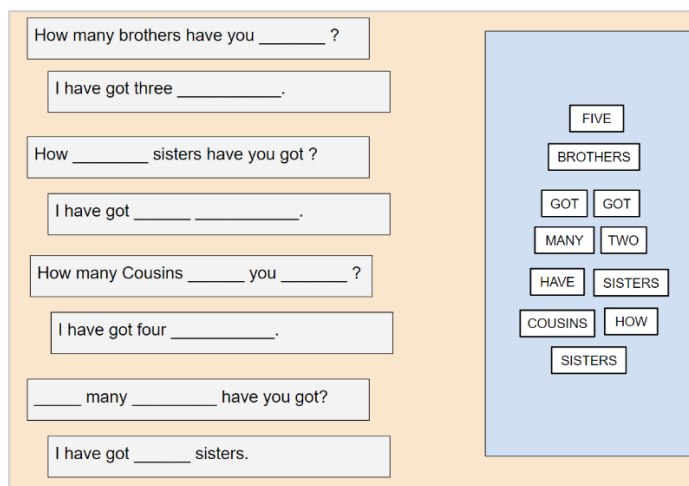


Figura 26 – Atividade 2 de revisão de vocabulário (<http://tiny.cc/tyrfvy>)

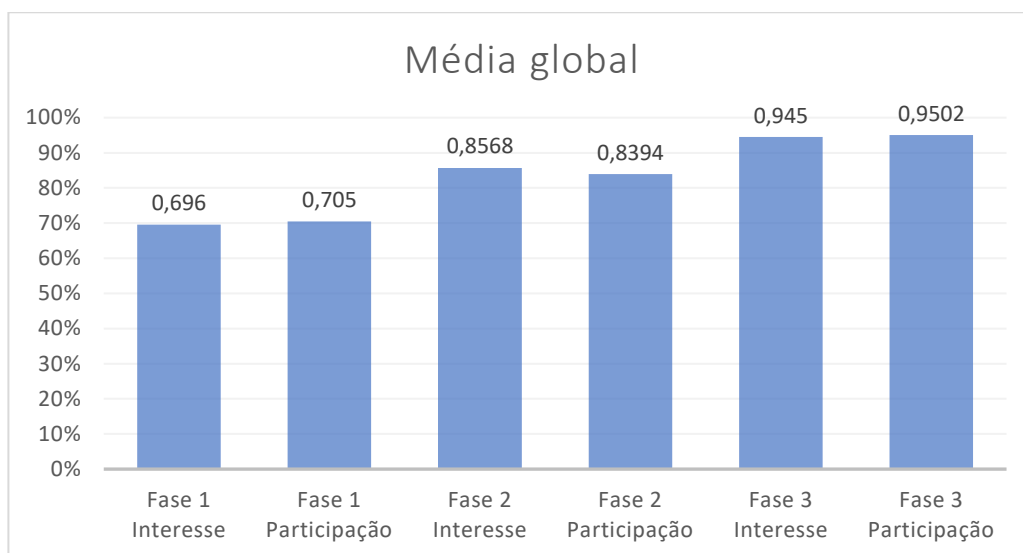
Tabela 6 - Média diária dos alunos

Média Global					
13/12/2017		05/01/2018		10/01/2018	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
4,230 (84,6%)	4,474 (89,48%)	4,519 (90,38%)	4,596 (91,92%)	4,990 (99,8%)	4,951 (99,02%)
Média Global					
12/01/2018		17/01/2018		19/01/2018	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
4,987 (99,74%)	4,974 (99,48%)	5 (100%)	4,74 (94,8%)	4,625 (92,5%)	4,775 (95,5%)

Tabela 7 - Média global dos alunos da fase 3

Média global	
Interesse	Participação
4,725 (94,5%)	4,751 (95,02%)

Nas tabelas 6 e 7 podemos observar a média diária de todos os alunos e a média global da fase. Da média diária (tabela 6) podemos concluir que o nível de interesse e participação está estável entre cada sessão. No entanto, comparando as sessões, observamos que existem altos e baixos, não existindo um nível estável. Na média global (tabela 7) podemos observar o aumento que ocorreu comparativamente à fase anterior (tabela 5).



*Gráfico 18 - Comparação da média global fase 1, fase 2 e fase 3*

No gráfico 18, podemos observar a diferença entre as três fases e o aumento que ocorreu ao longo das mesmas. Parece-nos que a gamificação digital foi uma forte influência no interesse e participação dos alunos.

Ao analisarmos os gráficos e tabelas, podemos concluir que a introdução da gamificação digital trouxe resultados positivos, comparando com os resultados da fase 2, tendo contado com um aumento de 15,4% e 9,54% no interesse e participação, respetivamente (gráfico 19). No entanto se compararmos com a fase 1 houve um aumento enorme, ou seja, de 31,82% e 22,98%.

A gamificação digital trouxe mudanças bastante positivas quando comparamos com a etapa inicial em que nem todos os alunos participavam ou tinham baixa participação. Agora os alunos queriam todos participar nas atividades, embora alguns mais do que outros, conforme observamos nos gráficos. Mas nenhum aluno teve interesse e participação abaixo de 80%, se compararmos com a fase inicial, em que dos 26 alunos somente três é que tiveram 80% ou mais. Segundo Figueroa (2015, p.32,33), as novas abordagens são o passo para o futuro, onde a aprendizagem torna-se mais significativa e prioriza os interesses dos alunos, utilizando novos conceitos e concepções que os

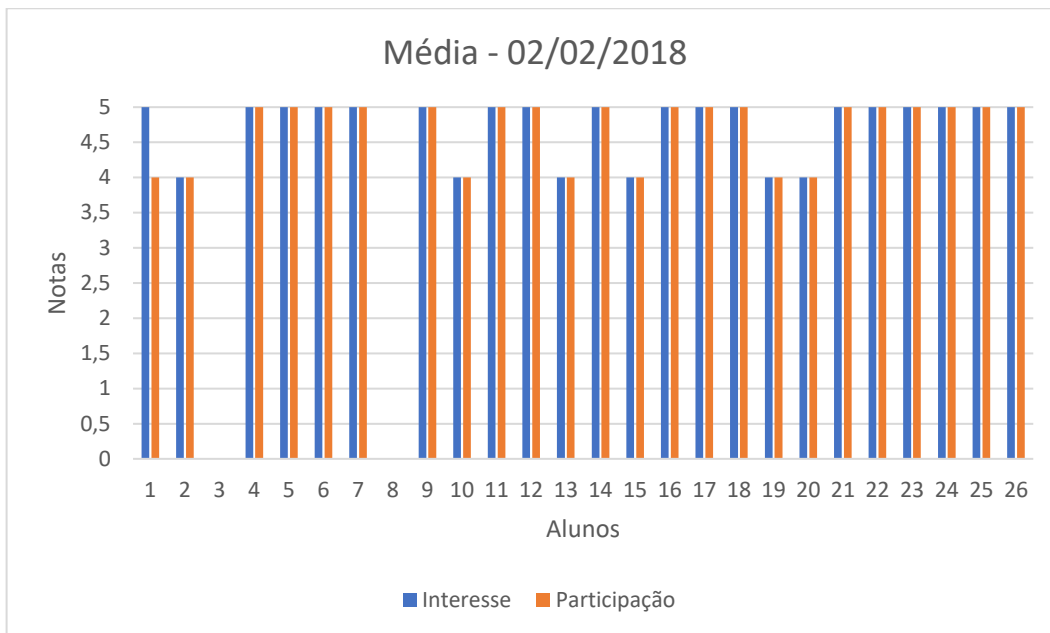
motivam. Tornou-se claro que utilizamos devidamente algumas das novas abordagens, visto que ocorreu um aumento bastante significativo de interesse e participação dos alunos.

Na primeira fase, o Aluno 1 teve um nível de interesse e de participação de 55,4% e 54,4% face à media global de turma de 69,26% e 70,5%, respetivamente. Na segunda fase teve 87,76% e 83,88% e nesta terceira fase subiu para 96,38% e 95,82%. É um aumento de 40,98% e 41,42% desde a etapa inicial. O aluno, que ao início não participava muito, nesta terceira etapa queria participar em todas as atividades. Foi o maior aumento de todos os alunos. Doze sessões são um espaço de tempo demasiado curto para retirar conclusões definitivas, no entanto acreditamos que a gamificação digital melhorou o interesse e a participação deste aluno e de outros também. Nas seis sessões, verificou-se uma diferença máxima de 15,4% no interesse e 9,54% na participação, o que consideramos significativa.

#### **d) Quarta fase – pós regências**

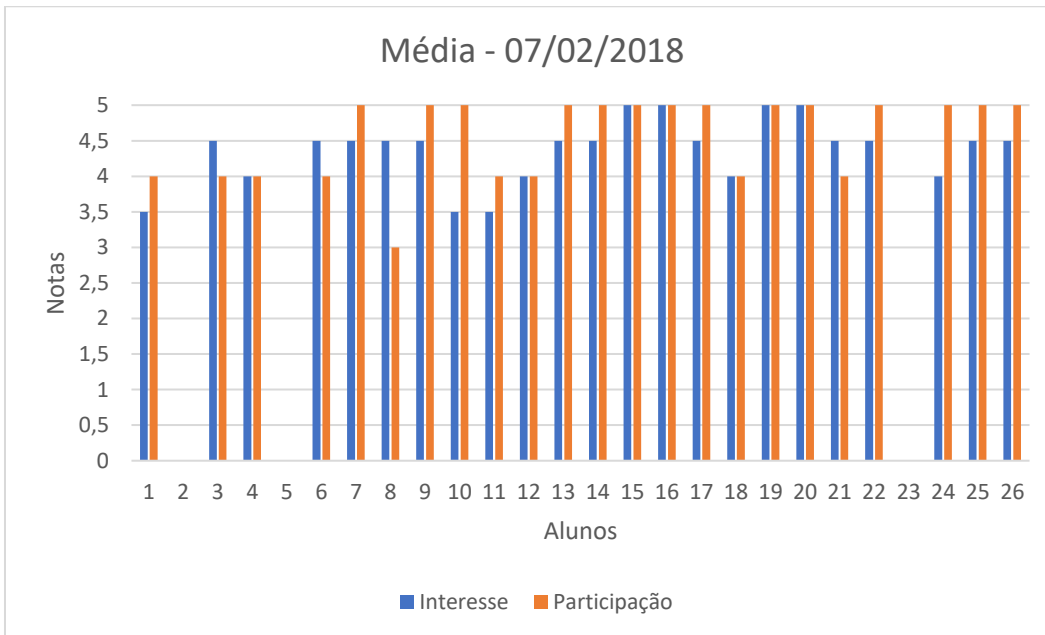
Esta última etapa teve lugar imediatamente depois da fase 3, coincidindo com a conclusão da PES. Ao analisar, esperamos poder verificar que de facto a gamificação digital foi o fator principal que causou o aumento significativo nos alunos, vendo como eles reagem e se adaptam, sabendo que as atividades gamificadas terminaram.

Esta última instância teve a duração de seis regências, nas quais a supervisora cooperante seguiu o seu padrão normal de ensino. A recolha e o tratamento de dados foram idênticos às três fases anteriores, não tendo ocorrido nenhuma mudança. Dividimos cada aula por atividade, atribuímos pontos e calculámos a média de interesse e participação de cada aluno (gráfico 20, 21, 22, 23, 24, 25) e, por último, utilizámos esses valores para calcularmos a média diária (tabela 8) e a média global da fase (tabela 9), para podermos realizar a comparação final de todas as fases. Nos gráficos 20, 21, 22, 23 e 25 existem alguns valores vazios devido à ausência dos alunos correspondentes aos números sem valores.

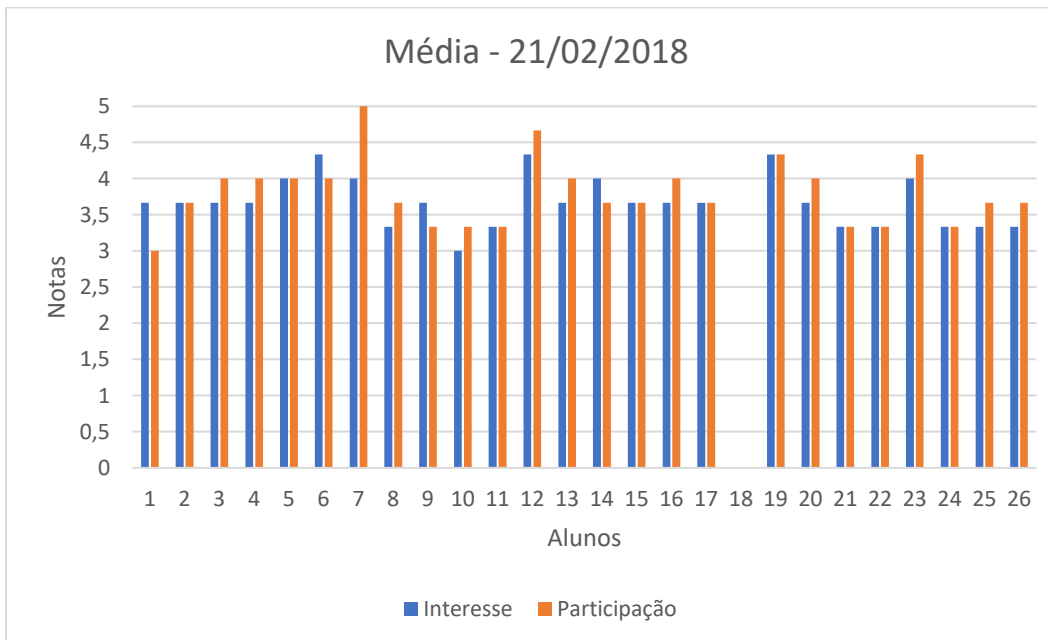


*Gráfico 19 - Média da Grelha de observação (02/02/2018)*

No gráfico 19, podemos observar a média diária relativamente à primeira sessão no pós-sessões da PES. Nesta regência o interesse e participação dos alunos ainda estavam bastante altos, e os alunos reagiram relativamente bem ao fato de já não se realizar gamificação nem atividades digitais, tendo sido utilizados pela supervisora cooperante métodos tradicionais de ensino. O uso do blog e de ferramentas de vídeo e música como o Youtube manteve-se.



*Gráfico 20 - Média da grelha de observação (07/02/2018)*



*Gráfico 21 - Média da Grelha de observação (21/02/2018)*

Nos gráficos 20 e 21 podemos observar a média diária relativamente à segunda e terceira sessões na etapa pós-PES. No gráfico 20 observamos uma queda no interesse e participação comparativamente com a regência anterior (gráfico 19), e principalmente com a fase anterior. Essa queda é ainda mais acentuada no gráfico 21. Acreditamos que na primeira aula pós-regências PES os alunos ainda não tinham assimilado que não iriam usufruir de atividades com gamificação digital outra vez, pois os alunos perguntavam constantemente quando iam voltar a utilizar o “Class Dojo”. Na segunda regência (gráfico 21), parece-nos que os alunos de certa forma ultrapassaram a falta da gamificação digital e voltaram à “rotina”, embora mais motivados que na primeira fase.

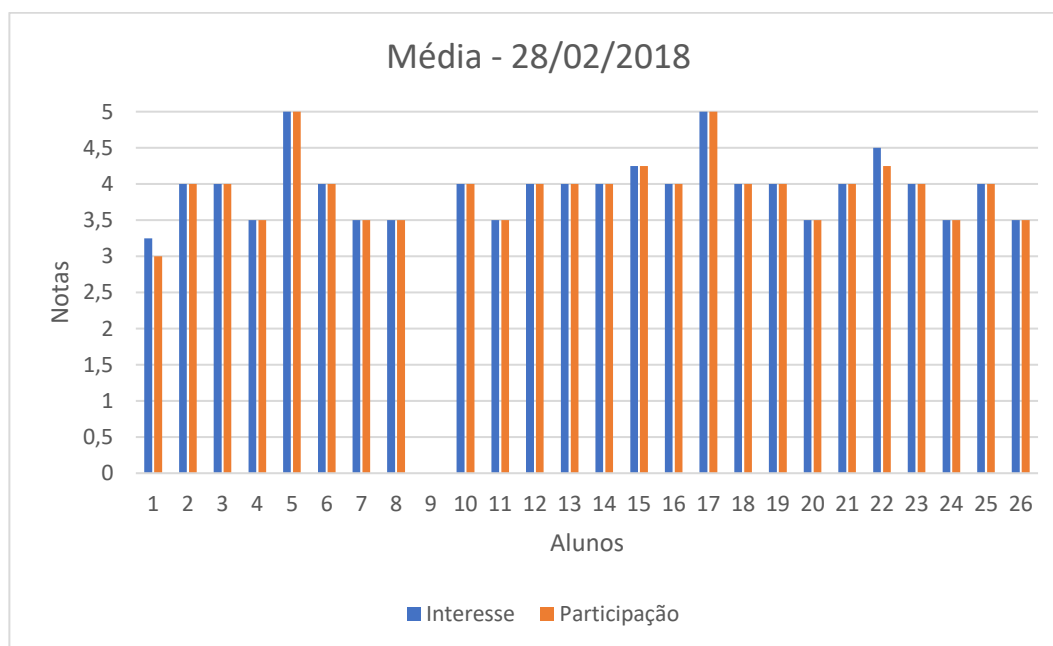


Gráfico 22 - Média da Grelha de observação (28/02/2018)

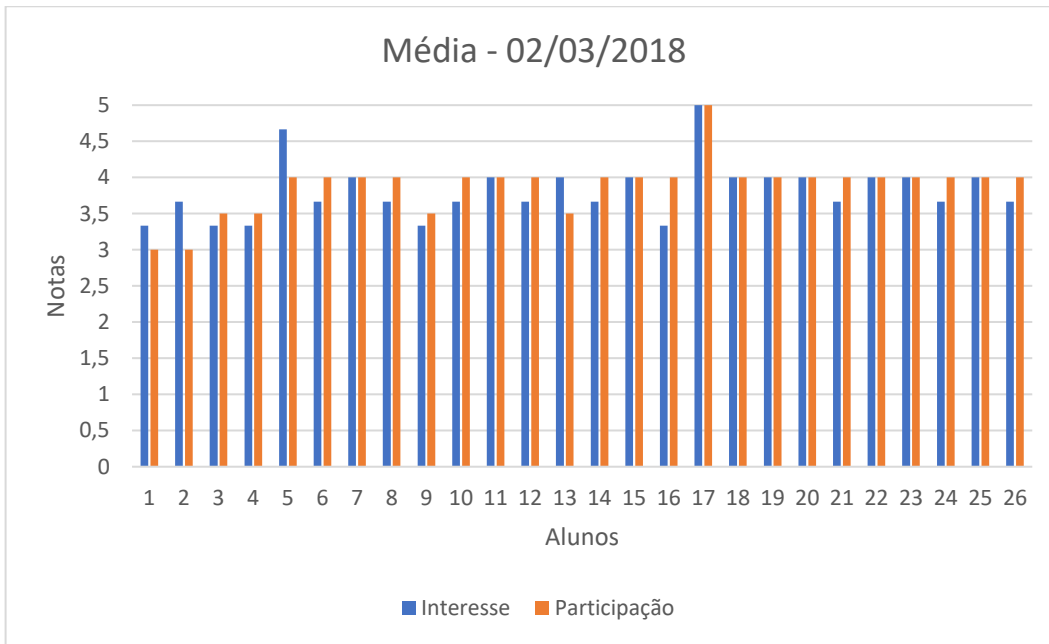


Gráfico 23 - Média da Grelha de observação (02/03/2018)

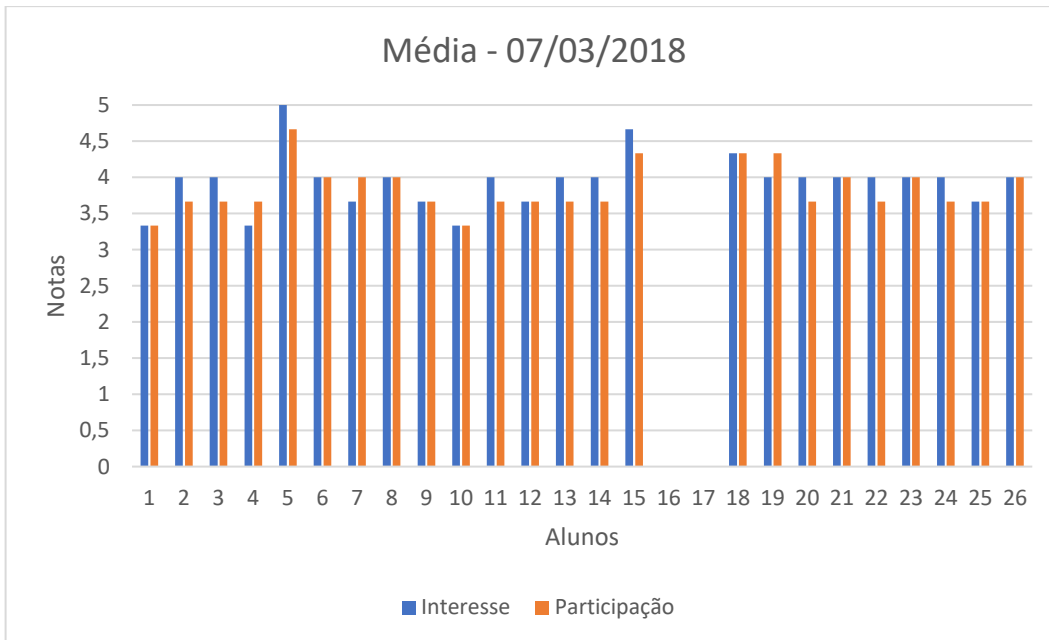


Gráfico 24 - Média da Grelha de observação (07/03/2018)

Nos gráficos 22, 23 e 24 podemos observar a média diária relativamente à quarta, quinta e sexta aulas no pós-sessões PES. Podemos observar que a queda no interesse e participação estabilizou comparativamente com a regência anterior (gráfico 21). O uso de uma mistura do método tradicional, com o uso de ferramentas de vídeo e projetor, teve um aumento de motivação em relação à primeira fase, em que a supervisora cooperante utilizava exatamente o mesmo sistema de ensino. Uma das possíveis explicações para este aumento aparente é o fato de os alunos terem experienciado a gamificação digital, e com isso a sua motivação para aprender inglês ter aumentado.

*Tabela 8 - Média diária dos alunos*

Média global	
Interesse	Participação
4,084 (81,68%)	4,120 (82,4%)

*Tabela 9 - Média global dos alunos da fase 4*

Média Global					
02/02/2018		07/02/2018		21/02/2018	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
4,75 (95%)	4,708 (94,6%)	4,369 (87,38%)	4,565 (91,3%)	3,68 (73,6%)	3,8 (76%)
Média Global					
28/02/2018		02/03/2018		07/03/2018	
Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
3,94 (78,8%)	3,92 (78,4%)	3,820 (76,4%)	3,884 (77,68%)	3,944 (78,88)	3,847 (76,94%)

Nas tabelas 8 e 9 podemos observar a média diária de todos os alunos e a média global da fase. Da média diária (tabela 8) podemos concluir que o nível de interesse e participação está estável entre cada sessão. No entanto comparando as sessões observamos que ocorreu uma queda a partir da segunda regência até à quarta, em que acabou por estabilizar. Na média global (tabela 9) podemos observar que ocorreu uma queda comparativamente com as últimas duas fases.

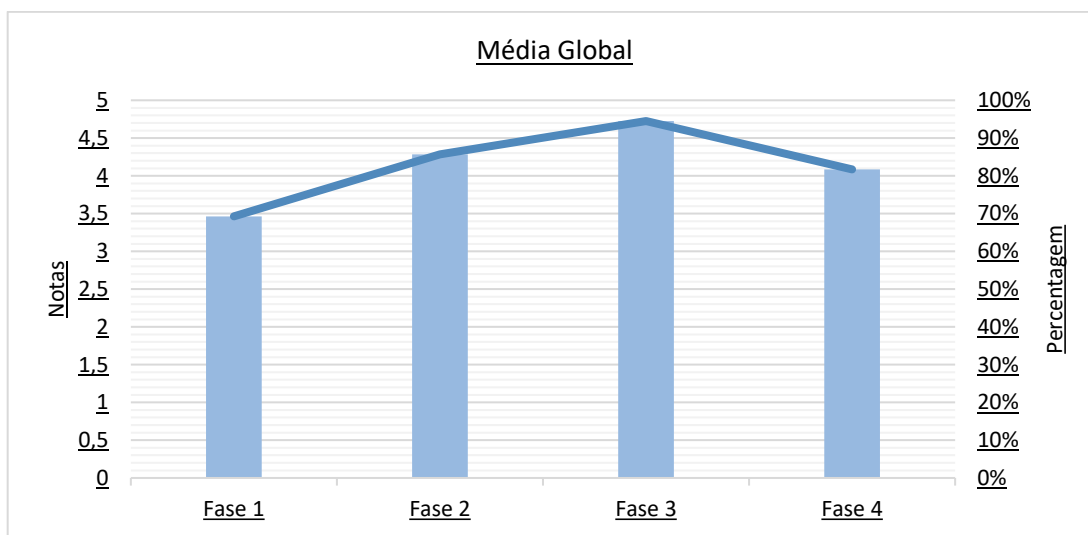


Gráfico 25 – Comparação da média global fase 1, fase 2, fase 3 e fase 4

No gráfico 25, podemos observar a diferença entre as quatro fases deste estudo e o aumento que ocorreu ao longo das três primeiras fases, e a consequente queda na fase final. Parece-nos que a gamificação digital teve uma forte influência no interesse e participação dos alunos, e que o ensino tradicional possui desvantagens motivacionais para os alunos.

Ao analisarmos os gráficos e tabelas, podemos concluir que a introdução da gamificação digital trouxe resultados bastante positivos, comparando com os resultados da fase 1 a 3, em que contou com um aumento total de 31,82% e 22,98% no interesse e participação, respetivamente. Comparando com a fase 4, podemos ver uma descida de 95,5% para 81,68% e de 95,02% para 82,4%, o que equivale a uma redução de 12,82% e 12,62%, respetivamente. Ao analisarmos os gráficos permite-nos concluir que os alunos ainda estavam motivados pela gamificação para

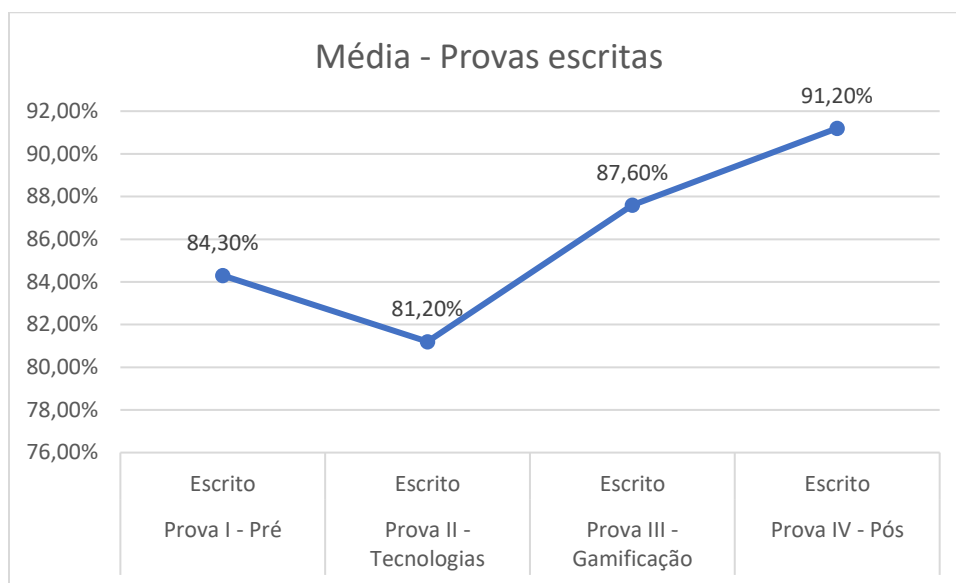
aprender na primeira e segunda regência (gráfico 20 e 21), e que voltou a reduzir para níveis entre a fase 1 e 2, estando mais próximos da fase 2.

O Aluno 1, na primeira fase, teve um nível de interesse e de participação de 55,4% e 54,4% face à media global de turma de 69,26% e 70,5% respetivamente. Na segunda fase teve 87,76% e 83,88%. Na terceira fase subiu para 96,38% e 95,82%. Na quarta fase diminuiu para 73,6% e 67,76%, uma redução substancial de 22,78% e 28,06%. Os seus valores de interesse e participação continuam superiores ao da primeira etapa, no entanto muito inferiores aos da fase 2 e 3. A motivação tem um papel fulcral no interesse, participação e até desempenho dos alunos (Deci & Ryan, 1985, 2000, 2008), onde e ao utilizarmos atividades de aprendizagem gamificada estamos a aumentar a sua motivação (Foncubierta & Rodriguez, 2015).

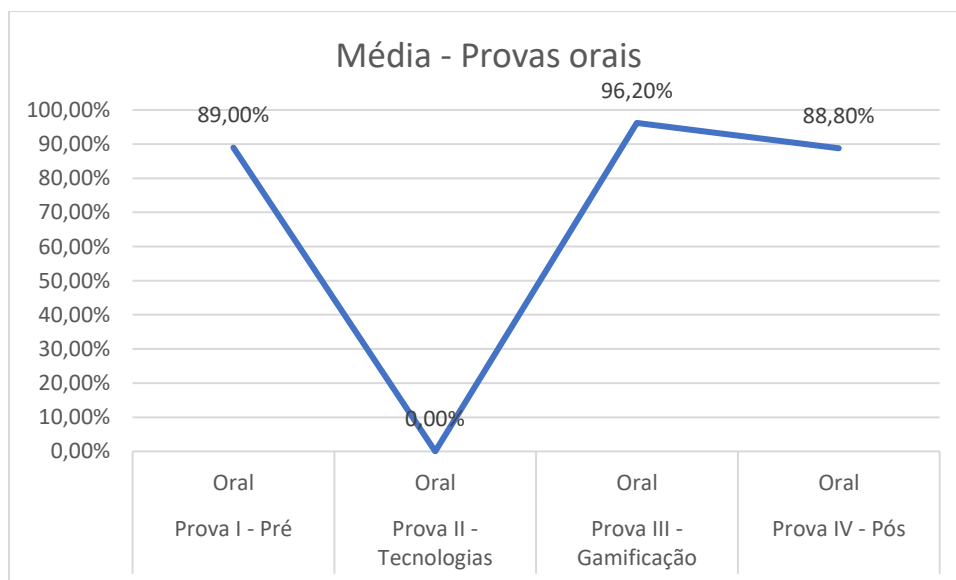
Podemos concluir que a gamificação digital trouxe inúmeras vantagens para o ensino da língua inglesa, principalmente para o aluno 1 que, no decorrer das diversas etapas, revelou uma reação bastante positiva às atividades gamificadas através das tecnologias digitais no que concerne à sua participação e interesse, e confirmou-nos que o ensino tradicional pode servir para alguns alunos, mas que as atividades gamificadas normalmente são capazes de alcançar todos os alunos, alguns mais do que outros (Cruz & Medeiros, 2009; Fernández-Corbacho, 2014; Cruz & Orange, 2016).

### 2.3. Avaliação sumativa

No seguimento dos dois subpontos anteriores, propusemo-nos a analisar os resultados das provas de avaliação sumativa do 3ºF das quatro fases diferentes que abordámos anteriormente: a primeira prova na fase pré-sessões PES, a segunda prova na fase das tecnologias digitais, a terceira prova na fase da gamificação digital e a quarta prova na fase pós-sessões PES, procurando responder à questão se a gamificação digital pode trazer benefícios tanto a nível de sala de aula como nos resultados de avaliação (gráfico 27 e 28).



*Gráfico 27 - Média - provas escritas*



*Gráfico 28 - Média - provas orais*

Ao analisarmos a média das provas escritas (gráfico 27), apercebemo-nos que a mudança que esperávamos que acontecesse logo após a introdução das tecnologias não tomou lugar, tendo ocorrido uma redução de 3,1% da prova I para a prova II. Consideramos essa redução pouco

significativa, no entanto da prova II para a prova III já houve um aumento de 6,4% ou de 3,3% da prova I para a III. Finalmente da prova III para a IV houve um aumento de 3,6%. Comparativamente com a prova I ocorreu um aumento de 6,9%, o que consideramos ser um crescimento por parte dos alunos bastante substancial. Contudo, para podermos concluir com certeza que a gamificação digital foi a causa neste aumento teríamos de ter uma PES com uma duração substancialmente maior, visto que, o maior aumento deu-se quando terminaram as atividades gamificadas, o que nos faz questionar se o aumento foi devido à influencia da gamificação digital nos alunos ou se eles teriam tido esse aumento de qualquer forma, uma vez que só este ano letivo é que tiveram contacto a língua inglesa como disciplina curricular.

Analisando a média das provas orais (gráfico 28), constatamos que houve realmente uma mudança significativa nas provas orais. Contudo estamos a analisar três provas em vez de quatro, comparativamente às provas escritas, devido a escolhas realizadas pela supervisora cooperante. Houve um aumento de 7,2% da prova I para a III, tendo ocorrido uma redução significativa de 7,4% da prova III para a IV. Embora o leque de regências que detivemos na PES para recolhermos dados e analisarmos seja curto, já conseguimos visualizar algumas diferenças substanciais. Porém não temos dados suficientes para podermos retirar conclusões mais aprofundadas, visto que, só estamos a lidar com três notas obtidas num espaço de três meses.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o nosso estudo, pretendíamos perceber os contributos da gamificação digital para o ensino da língua inglesa através da motivação, mais precisamente interesse e participação, bem como o comportamento e o desempenho académico dos alunos. As questões e os objetivos que traçámos para o estudo, bem como os dados que recolhemos, conduziram-nos à compreensão da importância da gamificação digital e do seu contributo para o ensino da língua inglesa. Posteriormente, apresentámos as técnicas e instrumentos de recolha de dados que utilizámos no estudo, para encontrarmos possíveis respostas às questões que foram ponto de partida da nossa investigação. Resta-nos agora responder a essas questões.

No que concerne a questão 1, “Qual é o contributo das atividades gamificadas digitais no interesse, na participação, no comportamento e no desempenho académico dos alunos?”, verificamos que realmente houve mudanças bastante positivas a vários níveis, bem como mudanças em que não conseguimos identificar a causa devido a constrangimentos de tempo. Acreditamos que a análise dos dados e a sua interpretação retratou o contributo das atividades gamificadas principalmente no interesse e participação nas atividades da sala de aula. Ao nível do comportamento também houve mudança, embora somente em alguns alunos, enquanto que o comportamento do resto permaneceu igual (ponto 2.2). No interesse e participação houve uma evolução notória no decorrer da PES (gráfico 25), contando com um aumento de 24,9% e 24,52% respetivamente.

Quanto ao desempenho académico, é mais difícil de concluir concretamente se os alunos em geral melhoraram por causa da gamificação digital ou pelas suas habilidades, devido ao curto espaço de tempo da PES. Na componente escrita da avaliação, principalmente na prova de avaliação sumativa da gamificação digital, só teve um aumento de 3,3%, comparativamente com a primeira prova que foi realizada na fase pré-sessões, tendo aumentado 3,6% na prova da quarta fase. Em contrapartida, na componente oral da avaliação, houve um aumento de 7,2% da prova da pré-sessões para a gamificação digital, seguido por uma redução de 7,4%. Acreditamos que a gamificação contribuiu para a melhoria do desempenho escolar dos alunos, tanto a nível de prova

escrita como oral, embora o impacto, no nosso estudo, tenha sido mais evidente na componente oral. Conseguiríamos obter resultados mais concretos se a PES se estendesse a múltiplos períodos letivos, para podermos analisar melhor e obter resultados que pudessem dizer com certeza se os alunos da turma 3º F evoluíram mais ao estarem em contacto com a gamificação digital. O que podemos dizer com certeza é que as tecnologias e as atividades gamificadas aumentam a vontade dos alunos do 3ºF de quererem aprender e saber mais sobre a língua inglesa.

No que diz respeito à questão 2, “Os alunos manifestam atitudes diferentes perante atividades com e sem recurso à gamificação? verificamos que realmente os alunos manifestaram atitudes diferentes, nomeadamente no que diz respeito ao interesse e à participação nas atividades na sala de aula. Com a utilização das grelhas de observação, conseguimos obter dados que nos permitiram responder a esta questão, pois dividimos cada sessão por atividades e atribuímos notas aos alunos de acordo com o seu interesse e participação em cada atividade, o que nos permitiu analisar possíveis mudanças nos alunos entre as diferentes fases do nosso estudo.

O interesse e a participação dos alunos nas aulas da supervisora cooperante e nas aulas com gamificação digital não foi igual, como já observámos antes. Os alunos tiveram um aumento de 24,52% e 24,9%, respetivamente, e na fase pós regências da PES ocorreu uma redução de 12,62% e 12,82%. Acreditamos que a gamificação digital causou mudanças nas atitudes dos alunos perante o ensino da língua inglesa, tanto que, quando estávamos a recolher os dados da última fase, os alunos do 3º F perguntavam constantemente “Professor, quando é que vamos utilizar o Class Dojo e fazer exercícios no quadro interativo?”. Prensky (2001) menciona que vivemos numa era digital, onde a sociedade é global, e a escola deve evoluir com ela e não ficar presa ao passado.

No que concerne a última questão, “Qual a relevância da gamificação digital para o Ensino do Inglês no 1ºCEB?” acreditamos que a gamificação digital é uma mais valia no ensino de inglês no 1ºCEB. No nosso caso, os alunos tinham inglês curricular pela primeira vez, o que nos permitiu fomentar a sua vontade por aprender utilizando a gamificação, e não lhes retirar essa vontade, utilizando o sistema ultrapassado de decorar conhecimento. Zichermann & Cunningham (2011) sugerem que, através do uso da gamificação, o professor consegue aumentar o tempo de dedicação dos alunos, o seu interesse numa atividade e, conseqüentemente, o esforço que incutem nas

atividades. Um dos vários benefícios das atividades gamificadas é a possibilidade de deixar os alunos vivenciar a aprendizagem de forma ativa, capturando o seu sentido (Zichermann & Cunningham, 2011; Foncubierta & Rodríguez, 2014). Isto foi evidenciado por nós na nossa PES, quando introduzimos a gamificação digital, o interesse, a participação, o envolvimento e até mesmo vontade de aprender disparou. Tiveram um aumento bastante considerável, principalmente na vontade de querer aprender mais e participar nas atividades. Pudemos comprovar que a gamificação é uma abordagem que promove a motivação e a participação em indivíduos de qualquer idade (Itoko et al, 2014; Thom et al, 2012). Todos os alunos são diferentes e cada um tem o seu próprio estilo de aprendizagem (Gardner, 1993). A gamificação digital permite, de certa forma, uma aprendizagem com que todos os alunos se sintam confortáveis e motivados, seja intrínseca ou extrínsecamente.

Por último, pareceu-nos oportuno referir os constrangimentos que sentimos ao longo do nosso estudo. Analisando e avaliando a PES, podemos afirmar que deveriam ter sido construídos e utilizados mais instrumentos de recolha de dados, procurando obter outros dados acrescidos sobre o comportamento, conforme foi feito para o interesse e participação.

Um outro constrangimento que sentimos foi o material eletrónico, principalmente o quadro interativo, o projetor e a ligação à internet. Em determinadas ocasiões somente metade do quadro interativo é que funcionava, o projetor não ligava ou falhava a meio das aulas, e a internet não funcionava ou tinha um sinal fraco, o que nos forçava a ter sempre as ferramentas e atividades em formato offline para podermos prosseguir com a aula na mesma.

Finalmente, o constrangimento que sentimos que teve maior impacto no estudo foi a duração da PES e a quantidade de regências que tivemos de ministrar. Acreditamos que, com um aumento da duração da PES, conseguiríamos obter mais dados o que nos permitia alcançar respostas mais concretas, relativamente ao nosso tema de investigação.

## BIBLIOGRAFIA

- Aires, L. (2011). *Paradigma qualitativo e práticas de investigação educacional*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Alarcão, I. (1996). *Reflexão crítica sobre o pensamento de D.Schön e os programas de formação de professores*. Revista da Faculdade de Educação.
- Alarcão, I. (2001). *Professor-investigador: Que sentido? Que formação? Cadernos de Formação de Professores, Nº 1*, pp. 21-30.
- Alarcão, I., Ponte, J. P., Freitas, C. V., Alarcão, J., & Tavares, M. J. (1997). *A formação de professores no Portugal de hoje (Documento de um grupo de trabalho do CRUP – Conselho de Reitores das Universidades Portuguesas)*.
- Barata, Gabriel & Gama, Sandra & Jorge, Joaquim & Gonçalves, Daniel. (2013). *Improving Participation and Learning with Gamification. ACM International Conference Proceeding Series*. pp. 9-16.
- Bento, A. (2012). *Investigação quantitativa e qualitativa: Dicotomia ou complementaridade? Revista JA (Associação Académica da Universidade da Madeira), nº 64, ano VII*. pp. 40-43.
- Boavida, A. M., & Ponte, J. P. (2002). *Investigação colaborativa: Potencialidades e problemas. Em GTI (org), Reflectir e investigar sobre a prática*. Lisboa: APM. pp. 43- 55
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1994). *Investigação Educativa em Educação*. Porto: Porto Editora.

- Bottentuit Junior, J., Lisbôa, E. and Coutinho, C. (2011). *Google Educacional: Utilizando Ferramentas Web 2.0 em Sala de Aula*. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. Escola de Comunicação pp. 17-44.
- Brame, C., (2013). *Flipping the classroom*. Vanderbilt University Center for Teaching. Obtido de <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/flipping-the-classroom/>.
- Canha, M. B. (2013). *Colaboração em Didática - Utopia, Desencanto e Possibilidade* (Tese de Doutoramento não Publicada). Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Ceruzzi, P. (2003). *A history of modern computing*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Coutinho, C. P. & Bottentuit Junior, J. B. (2007). Collaborative Learning Using Wiki: *A Pilot Study With Master Students In Educational Technology In Portugal. Proceedings of World Conference on Educational Multimédia, Hypermedia e Telecommunications (ED-MEDIA)*. Vancouver, Canadá.
- Carvalho, A. (2008). *Manual de Ferramentas da Web 2.0 para Professores*. Ministério da Educação, pp. 18-230.
- Castells, M. (1999). *Information Technology, Globalization and Social Development*. Geneva: United Nations Research institute for Social Development. Geneva
- Castells, M. (2004). *Network Society - A cross-cultural perspective*. Edward Elgar Publishing Limited.
- Choudhury, N. (2014). *International Journal of Computer Science and Information Technologies, Vol. 5 (6)*. Sikkim Manipal Institute of Technology, pp. 8096-8100.

- Coutinho, C. & Bottentuit Junior, J. (2007). *Blog e Wiki: Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0*. pp. 199-204.
- Coutinho, C. P., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M. J., & Vieira, S. R. (2009). *Investigação-acção: metodologia preferencial nas práticas educativas*. Revista Psicologia, Educação e Cultura.
- Cruz, M. (2005). *O cibercomunicador intercultural: imagens das línguas em chat plurilingue*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Cruz, M. (2011). *Consciência cultural crítica numa comunidade virtual educativa de línguas*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Cruz, M., & Medeiros, P. (2009). *Por um processo de ensino-aprendizagem bilingue no 1ºCEB*. Revista Saber & Educar / Cadernos de Estudo / 14. pp. 1-10.
- Cruz, M. & Miranda, S. (2009). *Por uma definição do professor de ensino precoce de línguas em Portugal: um estudo de caso*. Revista Saber & Educar/ Cadernos de Estudo/ 14.
- Cruz, M., & Orange, E. (2016). *21st Century Skills In The Teaching Of Foreign Languages At Primary And Secondary Schools*. The Turkish Online Journal of Educational Technology. pp. 1-12.
- Cruz, M. & Tavares, S. (2013). *Por una (híper)pedagogia crítica, intercultural y multisensorial en el aprendizaje de español como lengua extranjera (ELE)*. Revista de didáctica español como lengua extranjera.
- Crystal, D. (2003). *The Cambridge encyclopedia of the English language*. Cambridge: Cambridge University Press. pp. 420-444.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th International Academic-MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11*. pp. 9-11. Doi: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., A., & Martínez-Herráiz, J. J. (2012). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. Computers & Education*, 63. pp. 380-392. Obtido de: [https://portal.uah.es/portal/page/portal/epd2\\_profesores/prof23288/publicaciones/GamifLearningExperiences\\_pre-review\\_v3.1PreprintFinal.pdf](https://portal.uah.es/portal/page/portal/epd2_profesores/prof23288/publicaciones/GamifLearningExperiences_pre-review_v3.1PreprintFinal.pdf)
- Fernández-Corbacho, A. (2014). *Aprender una Segunda Língua desde un Enfoque Comunicativo Experiencial*. (U. d. Huelva, Ed.) Edunumen. Obtido de: [www.profele.es](http://www.profele.es)
- Ferreira, C., Freitas, P., & Carvalho, R. (2009). *Edu-LE: English teaching in Madeira (students from 3 to 12 years old)*. *Revista Saber & Educar / Cadernos de Estudo / 14*. pp. 1-5.
- Figueiredo, A. (2012). *Ensino do Inglês, Tecnologias Web 2.0 e Motivação: algumas propostas*. Mestre. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Figueroa, J. (2015). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. In: *Digital Education Review*, 21, pp. 32-54. Obtido de: <http://greav.ub.edu/der>
- Flipped Learning Network. (2014). *What Is Flipped Learning? The Four Pillars of F-L-IP*. *Flipped Learning Network*, 501(c), 2. Obtido de: <http://www.flippedlearning.org/definition>
- Flores, P. (2016). *A Identidade Profissional Docente e as TIC: Estudos de Boas Práticas no 1º Ciclo do Ensino Básico na região do Porto*. Berlin: Novas Edições Acadêmicas.

- Foncubierta, J. & Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. (U.d. Huelva, Ed.) Edinumen. Obtido de: [www.profele.es](http://www.profele.es)
- Gagné, M., & Deci, E. (2005). Self-determination theory and work motivation. *Journal of Organizational Behavior J. Organiz. Behav*, 26(June 2004). pp.331-362. Doi: <https://doi.org/10.1002/job.322>
- Georgiadou, Elissavet. (1995). *Marshall McLuhan's 'global village' and the Internet*.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo: Editora Atlas.
- Gomes, M. J. (2005). *Blogs: um recurso e uma estratégia pedagógica*. VII Simpósio Internacional de Informática Educativa – SIIIE05. Leiria. pp. 311-315.
- Gregório, C., Perdigão, R., & Casas-Novas, T. (2014). *Integração do ensino da língua inglesa no currículo do 1º ciclo do Ensino Básico (Relatório Técnico Final)*. Lisboa: Conselho Nacional de Educação (CNE). Obtido de [http://www.cnedu.pt/content/noticias/CNE/RelatorioTecnico\\_final.pdf](http://www.cnedu.pt/content/noticias/CNE/RelatorioTecnico_final.pdf)
- HAYDT, R. C. (2002): *Avaliação do processo ensino-aprendizagem*. São Paulo, Ática.
- Joseph S. Krajcik & Phyllis C. Blumenfeld (2006) - *Project-Based Learning - Chapter 19*. pp. 317-333.
- Khalid, N. (2017). *GAMIFICATION AND MOTIVATION: A PRELIMINARY SURVEY*. International Islamic University College Selangor, KUIS.

- Kripka, R. M., Scheller, M., & Bonotto, D. d. (2015). *Pesquisa Documental na Pesquisa Qualitativa: Conceitos e Caracterização*. Revista de Investigaciones UNAD Bogotá v.14, n.2. pp. 55-73.
- Lassila, O. and Hendler, J. (2007). *Embracing "Web 3.0"*. Charles Petrie. pp. 90-94.
- Latorre, A. (2003). *La Investigación-Acción*. Barcelo: Graó.
- Marcelo, Marisa & Silva, Paulo & Cruz, Mário. (2009). *As Tecnologias de Informação e Comunicação na promoção da competência comunicativa intercultural e plurilingue. Saber & Educar. 14.*
- Martin, D. & Joomis, K. (2007). *Building Teachers: A Constructivist Approach to Introducing Education*. Belmont, CA: Wadsworth. pp. 72-75.
- Maslow, A. (1943). *A Theory of Human Motivation*. *Psychological Review*, 50(4). pp. 370-396.
- Meirinhos, M., & Osório, A. (2010). *O estudo de caso como estratégia de investigação em educação*. EDUSER: revista de educação, Vol 2(2). pp. 49-65.
- McLuhan, M. 1962. *The Gutenberg Galaxy: The making of typographic man*. London: Routledge.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Massachusetts: MIT press.
- Ministério da Educação. (2008). Despacho n.º 14460/2008.
- Ministério da Educação. (2014). Decreto-Lei nº. 176/2014.

Ministério da Educação. (2016). Despacho nº 9311/ 2016

Miranda, L., & Dias, P. (2003). Ambientes de comunicação síncrona na web como recurso de apoio à aprendizagem de alunos do ensino superior. III Challenges 2003. *Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação. SIIIE, Simpósio Internacional de Informática Educativa*. 5. Braga: Universidade do Minho. pp. 239-250.

Naik, Umesha & Shivalingaiah, D. (2009). *Comparative Study of Web 1.0, Web 2.0 and Web 3.0*.

Oliveira, Suzette & Cruz, Mário. (2017). *From and Beyond Gamified Activities in Primary English Learning*.

P21. (2007). *Framework for 21st Century Learning*. Washington, DC: Partnership for 21st Century Skills.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1*. *On the Horizon*, 9(5). pp.1-6.  
Doi: <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>

Pimenta, S. G., & Lima, M. S. (2005). *Estágio e Docência: Diferentes Concepções*. *Revista Poíesis - Volume 3, Números 3 e 4*. pp. 5-24.

Ponte, J. P. (2002). *As TIC no início da escolaridade: Perspectivas para a formação inicial de professores*. pp. 1-10.

Quirk, R., Widdowson, H. and Cantu, Y. (1984). *English in the world*. London: Cambridge University Press.

- Reddy, M. (2016). *Importance of English Language in today's World*. pp. 179-184.
- Ryan, R., Rigby, C., & Przybylski, A. (2006). *The motivational pull of video games: A self-determination theory approach*. *Motivation and Emotion*, 30(4). pp. 347–363. Doi: <https://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Ryan, R., & Deci, E. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *The American Psychologist*, 55(1). pp. 68–78. Doi: <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Ryan, R. & Deci, E. (2008). *Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health*. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, 49(3). pp. 182–185. Doi: <https://doi.org/10.1037/a0012801>
- Ryan, R. & Deci, E. (2011). *Self-determination theory*. *Handbook of theories of social psychology*, 1. pp. 416-433.
- Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M. (2013). *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*. *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD&A*, 19. pp. 28-37. Obtido de: [http://www.mifav.uniroma2.it/in-event/events/idea2010/doc/19\\_2.pdf](http://www.mifav.uniroma2.it/in-event/events/idea2010/doc/19_2.pdf)
- Star, K. (2015). *Gamification, Interdependence, and the Moderating Effect of personality on Performance (Dissertação de Doutorado)*. Obtido de Institutional Repository for Coventry University.
- Thiel, Sarah-Kristin & Fröhlich, Peter. (2017). *Gamification as Motivation to Engage in Location-Based Public Participation*. pp. 399-421.

- Vygotsky, L. (2004). *Imagination and Creativity in Childhood*. *Journal of Russian and east European Psychology*, 42. pp. 7-97.
- Wood, Lincoln & Reiners, Torsten. (2015). *Gamification*. pp. 3039-3047.
- Ybarra, R., & Green, T. (2003). *Using technology to help ESL/EFL students develop language skills*. *The Internet TESL Journal*, 9(3). pp.1-5. Obtido de: <http://iteslj.org/Articles/Ybarra-Technology.html>
- Yin, R. (1994). *Case Study Research: design and methods*. Thousand Oaks: Sage publications.
- Zimmerman, B. J. (1989). *A social cognitive view of self-regulated academic learning*. *Journal of Educational Psychology*, 81(3). pp. 329–339. Doi: <https://doi.org/10.1037/0022-0663.81.3.329>
- Zimmerman, B. J., & Schunk, D. H. (2011). *Self-regulated learning and performance*. In B. J. Zimmerman and D. H. Schunk (Eds.), *Handbook of self-regulation of learning and performance*. New York: Routledge. pp. 1-12.

**NM**

## **ANEXOS**

### **ANEXO 1 – Autumn: Let's Colour the world**



**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

**Mestrado em Ensino de Inglês - 1º**

**Ciclo do Ensino Básico.**

**Ano Letivo: 2017/2018**

## **Didactic Unit Plan**

### **Autumn: Let's colour the world**

**Author:** Pedro Tereso, nº 3130521, MEI - 1º CEB 2º Ano

# INDEX

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
<b>DIDACTIC UNIT PLAN: .....</b>	<b>6</b>
<b>LESSON 1.....</b>	<b>6</b>
LESSON 1 - STEPS.....	7
<b>REFERENCES .....</b>	<b>9</b>
<b>RESOURCES: .....</b>	<b>10</b>

# INTRODUCTION

As future English teachers, it is undeniable that we need to know the intricacies of planning lessons. Since planning a lesson is a task with a great deal of complexity as it affects the pupils in a positive or a negative way, depending on how it is planned. Some of the aspects that need to be taken in consideration are the skills and aims intended to achieve, the lexical and grammar contents, the skills necessary to take part in the activities, the didactic and pedagogic resources, how the evaluation will be, etc.

This didactic unit was prepared for one lesson of a 3<sup>rd</sup> year class, lasting 60 minutes. It should be mentioned that this lesson is a revision lesson and the only one taught by me.

## **Main goals:**

- **By the end of this Didactic Unit Plan it is expected from students:**
  - **to know the different colours and school items;**
  - **to identify the items of the topic;**
  - **to write/label the names of different colours and school items;**
  - **to ask simple questions about Colours, school items and Prepositions;**
  - **to write their likes and dislikes regarding the topic;**
  - **to understand simple dialogues;**
  - **to produce simple dialogues;**
  - **to learn simple language structures in English;**

- **to produce simple language structures in English;**
- **to learn about colours, school items and prepositions;**
- **to distinguish the different colours, school items and prepositions**
- **to learn how to work in groups (collaboration);**

### **Didactic and pedagogical reasons:**

It is widely accepted that teaching English to primary school students must be fun, joyful, motivating and full of interaction, while using different methodologies and resources as well. For those reasons, in order to get the young learners' attention, it is crucial to provide a positive and pleasant environment in which YL may find a place to learn and have fun while doing it.

Taking into consideration this pedagogical approach in which pupils are seen as active learners (Cameron, 2001), this didactic unit plan was conceived to focus on the four skills: Listening, Speaking, Reading and Writing. Additionally, it should be mentioned that "Metas Curriculares" document has also been taken into account, as defined by the Ministry of Science and Education in our country.

The chosen activities were conceived regarding the characteristics of a 3<sup>rd</sup> year class, while also trying to balance the different paces and distinct types of learners. Mixed-ability tasks were established to deal with the distinct types of students, considering the multiple skills of each personality to be developed in every single pupil.

The worksheets with matching, unscrambling and other different activities were devised in order to apply the pupils' knowledge in practical terms and to consolidate the

information previously given. In addition, videos and songs were used to give students an opportunity to have contact with the native language in an informal and fun way, so that they acquire the chunks of language in a subtle approach.

As avid supporters of the use of songs and music in the classroom, it has been documented that music has a multitude of different advantages when applied to teaching, especially considering the age of our students:

It is true that teaching nowadays is far different from what it was some decades ago. In fact, there has been a plethora of different perspectives which aim to update the concept of school and classroom to better meet the needs of newer generations. Considering most young students today were born immersed in technology, it is vital to design activities which foster motivation, autonomy and critical thinking. (Borges, 2016) Therefore, with the 21st century skills and the 4 Cs (Creativity, Communication, Cooperation and Critical Thinking) in mind comes the pedagogical approach known as Gamification. (Blair, 2012)

Gamification is a pedagogy based on the potential of digital games for motivating and grabbing the attention of the students. According to Foncubierta & Rodríguez (2014), it can be defined as a “technique in which the teacher introduces game elements during the planning of the activity in order to enrich the learning experience”.

In addition, one notion that is important to clarify is that gamification is not synonymous with games; thus, taking a game to the class or have the students play a game does not intrinsically mean that we are applying the principles of gamification. A game can be considered a finished product that can be bought whereas gamification alters a didactic content. Consequently, this only truly happens when we use technology to apply the aforementioned game elements, which may come in many varied forms, such as logos,

avatars, dice, time limits, leaderboards and rankings, point systems and immediate feedback. Hence, all these elements contribute to two integral ideas that are absolutely essential in gamification: competition and collaboration. (Cruz, 2016)

It should be noted that by making a one-to-one relation, we can see how certain factors are developed through the game elements of gamification (Foncubierta & Rodríguez [2014]), such as positive dependence and cooperation – challenges; sense of competence – points and systems and leaderboards, among others.

Technology plays a large role in bringing Gamification to the classroom and the students are used to deal with it on their everyday life so using digital programs and tools not only stimulates their digital literacy but it also instils in them a sense of engagement and commitment. Therefore, I have incorporated in this didactic unit internet platforms like Plickers, Padlet and Google Drawings, and several others which allow students to learn and play at the same time. Also, I plan on incorporating even more platforms into future didactic units.

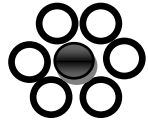
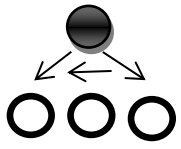
## DIDACTIC UNIT PLAN:

### LESSON 1

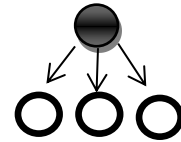
Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepositions: Under, On, In.</li> <li>Colours: Red, White, Blue.</li> <li>Autumn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Game:</b></li> <li>- Individual</li> <li>- Listen to the question and guess accordingly</li> <li>- Guess the words</li> <li>- Guess the picture</li> <li>- Fill in the Blank</li> </ul>	<p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet</p> <p>(<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1VgtHFNFh4nPLGcvNy6j3sPM4RaKdyocryWr8kAsF1gc/edit">https://docs.google.com/drawings/d/1VgtHFNFh4nPLGcvNy6j3sPM4RaKdyocryWr8kAsF1gc/edit</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prepositions:</li> <li>Colours:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching</b></li> <li>- Matching words in English with pictures.</li> <li><b>Writing :</b></li> <li>- Writing words</li> </ul>	<p>(<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1VgtHFNFh4nPLGcvNy6j3sPM4RaKdyocryWr8kAsF1gc/edit">https://docs.google.com/drawings/d/1VgtHFNFh4nPLGcvNy6j3sPM4RaKdyocryWr8kAsF1gc/edit</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>

<p><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To interact with the teacher and classmates.</li> </ul> <p>To distinguish the months.</p> <p><b>Spoken production</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To produce simple statements in English their birthday month.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What</li> <li>This is...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Listening /Speaking:</b></li> <li>- Asking and answering questions</li> </ul>	<p><b>Self- assessment:</b> oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> <li>This lesson I learnt...(ActivN otebook)</li> </ul>
---	--	---	--

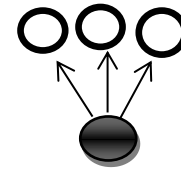
### Lesson 1 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<p><b>Step 0</b></p>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the "Hello Song" together with the teacher.</p>		<p>5'</p>
<p><b>Step 1</b></p>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar. T says "So, let's write the summary." T then begins to write the summary on the Interactive Board. T asks "Please, can you tell me the number of the lesson?" T asks "Which day of the week is it today?" T asks: "Which is the month of the year, please?" Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p>		<p>10'</p>

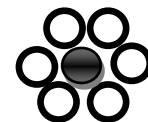
**Step 2** Teacher begins the lesson with an exercise about Autumn, colours and prepositions (in, on, under). Teacher shows a picture to the pupils and they must say all the different colours, animals and their locations, utilizing previously taught vocabulary.



15'



**Step 3** Teacher does a revision on school objects with a different kind of exercise. A total of 12 pupils will go to the board and drag a school object's name to the correct picture.



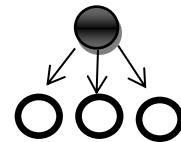
15'

The remaining pupils will have a small worksheet they do at the same time and then glue them onto their notebook.



**Step 4** Teacher will give a final exercise to revise once more the prepositions In, on and under. The pupils need to write the correct preposition in order to complete the sentences.

10



Name: \_\_\_\_\_

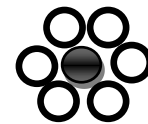
A. Fill in with 'in', 'on', 'under'!

1. The book is \_\_\_\_\_ the table.
2. The pencil is \_\_\_\_\_ the pencil case.
3. The duster is \_\_\_\_\_ the chair.
4. The book is \_\_\_\_\_ the chair.
5. The globe is \_\_\_\_\_ the chair.
6. The duster is \_\_\_\_\_ the \_\_\_\_\_.
7. The sharpener is \_\_\_\_\_.

**Step 5**

Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.

5'



## REFERENCES

- Foncubierta, J.M & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen
- Da Cruz, M.R.D.F. (2016). Gamify and flip your languages classroom at least 20% of the time: new approaches in languages teaching
- Cameron, L. (2013). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Available at: <https://didactics-a.wikispaces.com/file/view/lynne+cameron.pdf> (Accessed 10 November. 2017)
- Blair, N. (2012). | NAESP. [online] NAESP. Available at: <http://www.naesp.org/principal-januaryfebruary-2012-technology/technology-integration-new-21st-century-learner> [Accessed 28 October. 2017].
- BORGES, A. (2016). Opinião - Desafios para o século XXI. [online] DN. Available at: <http://www.dn.pt/opiniao/opiniao-dn/anselmo-borges/interior/desafios-para-o-seculo-xxi-3149809.html> [Accessed 28 October 2017].

## Resources:

### ◆ e-Worksheet: Autumn – Colours, prepositions



◆ e- Worksheet: What's the Order?

**School Objects - Drag and Drop**





**Drag To the correct image**

Pencil	Pencil Case	Sharpener
Book	Rubber	Scissors
Pen	Ruler	School Bag
	Glue	Notebook

✦ **Worksheet: What's the name?**

## School Objects



## ✦ Worksheet: Prepositions in, on, under

AGRUPAMENTO SOARES DOS REIS








EB1 J. NICOLAU

Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

Teacher: Pedro Tereso

### A. Fill in with 'in', 'on', 'under'!

1.  The book is \_\_\_\_\_ the table.
2.  The pencil is \_\_\_\_\_ the pencil case.
3.  The duster is \_\_\_\_\_ the chair.
4.  The book is \_\_\_\_\_ the chair.
5.  The globe is \_\_\_\_\_ the chair.
6.  The duster is \_\_\_\_\_ the \_\_\_\_\_.
7.  The sharpener is \_\_\_\_\_.

(Abridged from [istcollective](#))

## **ANEXO 2 – Autumn: Let's Party**



**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

**Mestrado em Ensino de Inglês - 1º**

**Ciclo do Ensino Básico.**

**Ano Letivo: 2017/2018**

**Didactic Unit Plan**

**Autumn: Let's Party**

**Author:** Pedro Tereso, nº 3130521, MEI - 1º CEB 2º Ano

# INDEX

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>3</b>
<b>DIDACTIC UNIT PLAN</b> .....	<b>7</b>
<b>LESSON 1</b> .....	<b>8</b>
LESSON 1 - STEPS .....	8
<b>LESSON 2</b> .....	<b>11</b>
LESSON 2 - STEPS .....	12
<b>LESSON 3</b> .....	<b>15</b>
LESSON 3 - STEPS .....	16
<b>LESSON 4</b> .....	<b>19</b>
LESSON 4 - STEPS .....	20
<b>LESSON 5</b> .....	<b>23</b>
LESSON 5 - STEPS .....	24
<b>REFERENCES</b> .....	<b>29</b>
<b>RESOURCES:</b> .....	<b>30</b>

## INTRODUCTION

As future English teachers, it is undeniable that we need to know the intricacies of planning lessons. Since planning a lesson is a task with a great deal of complexity as it affects the pupils in a positive or a negative way, depending on how it is planned. Some of the aspects that need to be taken in consideration are the skills and aims intended to achieve, the lexical and grammar contents, the skills necessary to take part in the activities, the didactic and pedagogic resources, how the evaluation will be, etc.

This didactic unit was prepared for five lessons of a 3<sup>rd</sup> year class, each lasting 60 minutes. It should be mentioned that we consider important to reuse and recycle some of the resources used in previous class so that the pupils do not feel that work done in class are a onetime thing. In this way, they will understand better that there is a meaning behind all the activities.

### **Main goals:**

- **By the end of this Didactic Unit Plan it is expected from students:**
  - **to know the different days of the week and months of the year;**
  - **to identify the items of the topic;**
  - **to write/label the names of different items regarding Birthdays;**
  - **to ask simple questions about birthdays and months of the year and days of the week;**
  - **to ask people about favourite days of the week, months of the year;**

- to write their likes and dislikes regarding the topic;
- to understand simple dialogues;
- to produce simple dialogues;
- to learn simple language structures in English;
- to produce simple language structures in English;
- to learn about Months, Days and Birthdays;
- to distinguish Months of the year from days of the week;

#### **Didactic and pedagogical reasons:**

It is widely accepted that teaching English to primary school students must be fun, joyful, motivating and full of interaction, while using different methodologies and resources as well. For those reasons, in order to get the young learners' attention, it is crucial to provide a positive and pleasant environment in which YL may find a place to learn and have fun while doing it.

Taking into consideration this pedagogical approach in which pupils are seen as active learners (Cameron, 2001), this didactic unit plan was conceived to focus on the four skills: Listening, Speaking, Reading and Writing. Additionally, it should be mentioned that "Metas Curriculares" document has also been taken into account, as defined by the Ministry of Science and Education in our country.

The chosen activities were conceived regarding the characteristics of a 3<sup>rd</sup> year class, while also trying to balance the different paces and distinct types of learners. Mixed-ability

tasks were established to deal with the distinct types of students, considering the multiple skills of each personality to be developed in every single pupil.

Furthermore, drilling and repetition moments were considered to be important for not only the introduction of vocabulary and memory retention, but also as a way to recall previous contents and as an opportunity to give students the chance to practice and acquire the vocabulary provided.

The worksheets with matching, unscrambling and other different activities were devised in order to apply the pupils' knowledge in practical terms and to consolidate the information previously given. In addition, videos and songs were used to give students an opportunity to have contact with the native language in an informal and fun way, so that they acquire the chunks of language in a subtle approach.

As avid supporters of the use of songs and music in the classroom, it has been documented that music has a multitude of different advantages when applied to teaching, especially considering the age of our students:

- Songs create a positive atmosphere.

Decorating a class room makes it warm and conducive to learning and doing it with audio brings the same effect. Fun, simple songs help create a welcoming environment.

- Songs help to balance energy levels.

It is a fact that children are rarely calm and quiet when coming to the classroom from the recess so starting the class with a song allows the students to calm down and lower their energy, even if only by a little.

- Songs are very effective in signalling transitions.

When transitioning from one activity to another, students may get confused and their **attention** drifts away to other things. In these moments songs are very effective to capture their attention back.

- Songs allow everyone to participate.

Since not everyone learns English at the same time and rhythm, using songs enables children from all levels can participate and enjoy.

- Songs allow for quick review.

Songs can be a fun and easy way to do a quick review. We can quickly re-introduce language they are already familiar with.

- Songs are memorable.

When songs are taught in class, they aren't easily forgotten, thus making it optimal to use for teaching.

(OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2011)

It is true that teaching nowadays is far different from what it was some decades ago. In fact, there has been a plethora of different perspectives which aim to update the concept of school and classroom to better meet the needs of newer generations. Considering most young students today were born immersed in technology, it is vital to design activities which foster motivation, autonomy and critical thinking. (Borges, 2016) Therefore, with the 21st century skills and the 4 Cs (Creativity, Communication, Cooperation and Critical Thinking) in mind comes the pedagogical approach known as Gamification. (Blair, 2012)

Gamification is a pedagogy based on the potential of digital games for motivating and grabbing the attention of the students. According to Foncubierta & Rodríguez (2014), it can

be defined as a “technique in which the teacher introduces game elements during the planning of the activity in order to enrich the learning experience”.

In addition, one notion that is important to clarify is that gamification is not synonymous with games; thus, taking a game to the class or have the students play a game does not intrinsically mean that we are applying the principles of gamification. A game can be considered a finished product that can be bought whereas gamification alters a didactic content. Consequently, this only truly happens when we use technology to apply the aforementioned game elements, which may come in many varied forms, such as logos, avatars, dice, time limits, leaderboards and rankings, point systems and immediate feedback. Hence, all these elements contribute to two integral ideas that are absolutely essential in gamification: competition and collaboration. (Cruz, 2016)

It should be noted that by making a one-to-one relation, we can see how certain factors are developed through the game elements of gamification (Foncubierta & Rodríguez [2014]), such as positive dependence and cooperation – challenges; sense of competence – points and systems and leaderboards, among others.

Technology plays a large role in bringing Gamification to the classroom and the students are used to deal with it on their everyday life so using digital programs and tools not only stimulates their digital literacy but it also instils in them a sense of engagement and commitment. Therefore, I have incorporated in this didactic unit internet platforms like Plickers, Padlet and Google Drawings, and several others which allow students to learn and play at the same time. Also, I plan on incorporating even more platforms into future didactic units.

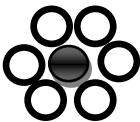
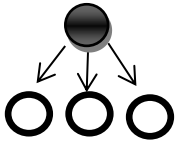
# DIDACTIC UNIT PLAN

## LESSON 1

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Months: <ul style="list-style-type: none"> <li>January,</li> <li>February,</li> <li>March...</li> </ul> </li> <li>Birthday: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction of birthday</li> <li>- When is your birthday ?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listen and repeat</li> <li>- chorus repetition</li> <li>- with e-flashcards</li> </ul> </li> <li>- comprehension</li> <li>- Individual Repetition</li> </ul>	<p>The month Song:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=5enDRrWyXaw">https://www.youtube.com/watch?v=5enDRrWyXaw</a></p> <p>Birthday Song:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=8A2kFBN_R2Q">https://www.youtube.com/watch?v=8A2kFBN_R2Q</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>The months</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matching words in English with Portuguese.</li> </ul> </li> <li><b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Writing words</li> </ul> </li> </ul>	<p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet (Months, vowels and consonant)</p> <p>( <a href="https://docs.google.com/dr awings/d/1Kgg b0JA4PAM9Mf">https://docs.google.com/dr awings/d/1Kgg b0JA4PAM9Mf</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p>				<p><b>Self- assessment:</b></p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>To interact with the teacher and classmates.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is...</li> <li>My birthday is...</li> <li>Next month is...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Listening /Speaking:</b></li> <li>- Asking and answering questions</li> </ul>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JiM8zQ9hpcLa">JiM8zQ9hpcLa</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LywKDKGsGJB">LywKDKGsGJB</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EvdpsA/edit?usp=sharing">EvdpsA/edit?usp=sharing</a> )	<p>oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> <li>This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>
<p>To distinguish the months.</p> <p><b>Spoken production</b></p>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>To produce simple statements in English their birthday month.</li> </ul>				

### Lesson 1 - Steps

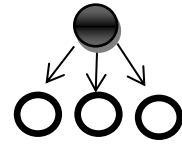
Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the "Hello Song" together with the teacher.		<b>5'</b>
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.</p> <p>T says "So, let's write the summary."</p> <p>T then begins to write the summary on the Interactive Board.</p> <p>T asks" Please, can you tell me the number of the lesson?"</p> <p>T asks "Which day of the week is it today?"</p> <p>T asks: "Which is the month of the year, please?"</p> <p>Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p>		<b>10'</b>

**Step 2**

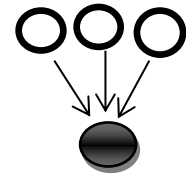
**Pre-listening:** Teacher begins the lesson with questions about the months.

“What do you know about the months of the year?”

“Can you name them?”



**While-listening:** Teacher begins the lesson by showing a video with a song called “Months of The Year Song”. The video lasts for 2 minutes.



Pupils watch the video and then T’ asks pupils to try to sing along. T’ plays the video once again for pupils to have the chance to sing along and try to learn the song.

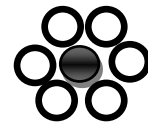
After, the T asks what was the song about.

**Step 3**

**Post-listening:** The pupils after replying will undertake a small task.

In the Interactive board, there will be a Table with 2 columns (vowels and consonants). The Teacher will ask pupils to go to the board and place a month in the correct column.

The pupils who are seated will write it on their student’s book (pag.36).



**DRAG THE MONTHS TO THE CORRECT COLUMN**

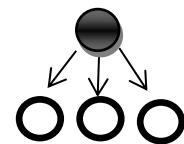
January February March April May June

July August September October November December

VOWEL	CONSONANT

**Step 4**

**Pre-listening:** Teacher asks pupils to open the picture dictionary in page 10 and place the stickers of the months in the correct place.



**While-listening:** Teacher then shows another video with a song called “When you hear your birthday month Clap”. The video lasts for 2 minutes.

The Pupils must clap their hands when they hear the month they were born on.



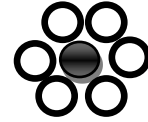
**Post-listening:** Teacher asks several pupils when their birthday month is, to assess how they grasped the new vocabulary.

**Step 5**

Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.

Homework is page 13, exercise 1.

---




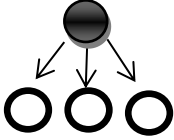
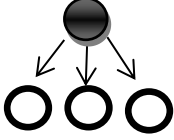
5'

## LESSON 2

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>• To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>• To understand simple sentences.</li> <li>• To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revision of the Months:</li> <li>• Days of the week: Monday; Tuesday...</li> <li>• Birthday: - When is your birthday?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Drilling:</b></li> <li>- Listen and repeat</li> <li>- chorus repetition</li> <li>- with e-flashcards</li> <li>- comprehension</li> <li>- Individual Repetition</li> </ul>	<p>Flashcards</p> <p>The days of the week Song:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=7AvNq2CQnOI">https://www.youtube.com/watch?v=7AvNq2CQnOI</a></p> <p>Interactive Board</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To understand simple words and sentences.</li> <li>• To read words already taught.</li> <li>• To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The months</li> <li>• Days of the week</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Matching</b></li> <li>- Matching words in English with Portuguese.</li> <li>• <b>Writing :</b></li> <li>- Writing words</li> </ul>	<p>e-Worksheet (days of the week word search)</p> <p>Word Search interactive</p> <p><a href="http://www.abcya.com/make_a_word_search.htm">http://www.abcya.com/make_a_word_search.htm</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To interact with the teacher and classmates.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• What is...</li> <li>• My birthday is...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Listening /Speaking:</b></li> </ul>	<p><a href="http://www.abcya.com/make_a_word_search.htm">http://www.abcya.com/make_a_word_search.htm</a></p>	<p><b>Self- assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p>

<p><b>To distinguish the days of the week and months.</b></p> <p><b>Spoken production</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To produce simple statements in English the days of the week.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What day is today... - Today is....</li> <li>What day is tomorrow? - Tomorrow is...</li> </ul>	<p>- Asking and answering questions</p>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=M6Efzu2slal">Greater than video:</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=M6Efzu2slal">https://www.youtube.com/watch?v=M6Efzu2slal</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> <li>This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>
---	---	---	---	--

## Lesson 2 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the "Hello Song" together with the teacher.</p>		5'
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar. T says "So, let's write the summary." T then begins to write the summary on the Interactive Board. T asks "Please, can you tell me the number of the lesson?" T asks "Which day of the week is it today?" T asks: "Which is the month of the year, please?" Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p>		10'
<b>Step 2</b>	<p>Teacher begins the lesson by doing a quick revision of last lesson. With the help of flashcards with number from 1 to 12, the pupils must match the number the T shows them to the corresponding month and write them in the notebook.</p>		10'

**Step 3**

**Pre-listening:** Teacher begins the lesson with questions about the days of the week.

“What are the days of the week?”

“Can you name them?”

“what day of the week is today?”

**While-listening:** Teacher then shows a video with a song called “Days of The Week Song”. The video lasts for 2 minutes.

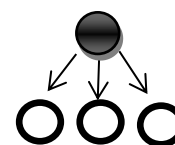


Pupils

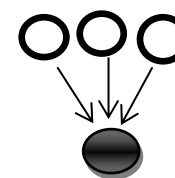
watch the video and then T’ asks pupils to try to sing along. T’ plays the video once again for pupils to have the chance to sing along and try to learn the song.

**Post-listening:** Afterwards, the T’ asks what was the song about.

To reinforce the idea of the days of the week the Teacher says the days of the week in Portuguese and the pupils must say them in English.

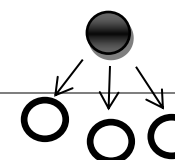


15’



**Step 4**

The pupils will play a game called “Word Search” where they have to find the days of the week”. One at a time will go to the board and try to find a word.



15’



**Step 5**

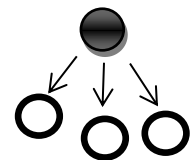
**(extra)**

**More, Less than, Equal:**

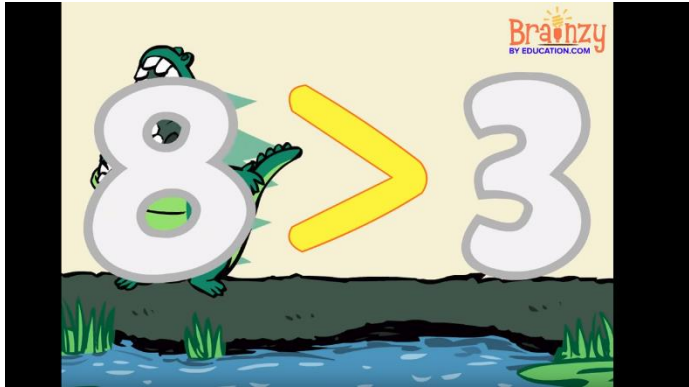
**Pre-listening:** Teacher asks pupils some questions about **more than**, **less than** and **equals**, vocabulary they may have heard but never learned.

“What is more than? “What is less than? “What is equals?”

**While-Listening:** Teacher follows up with a video with a simplified explanation of more than, less than and equals. Video ‘s called “Number Gators (Greater Than, Less Than Symbols Song)”. The video lasts for 1 minutes.



10'



**Post-listening:** Teacher uses the interactive board to do a quick exercise using the vocabulary learned earlier.

Escola EB1 Joaquim Nicolau de Almeida

Name \_\_\_\_\_

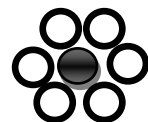
More Than, less Than Equal Worksheet

Circle the correct symbol > = <.

 $1 > 2$ $1 < 2$	 $4 > 6$ $4 < 6$
 $4 > 4$ $4 = 4$	 $5 = 6$ $5 < 6$
 $5 > 3$ $5 < 3$	 $3 > 2$ $3 < 2$
 $3 > 2$ $3 < 2$	 $8 = 8$ $8 < 8$
 $2 > 2$ $2 = 2$	 $4 = 6$ $4 < 6$

**Step 6**

Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

---

Homework: page 13. Eg.3 workbook


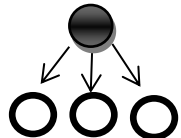
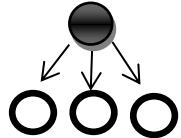
---

## LESSON 3

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>• To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>• To understand simple sentences.</li> <li>• To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Days of the Week</li> <li>• Months: January, February, March...</li> <li>• Birthday: <ul style="list-style-type: none"> <li>- When is your birthday ?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Song:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listening</li> <li>- Repeating</li> </ul> </li> <li>• <b>Game:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Groups of 4</li> <li>- Fill in the blanks</li> <li>- Listen to the question guess the reply from the options given.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Years old song</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=o75oVf8JDeQ">https://www.youtube.com/watch?v=o75oVf8JDeQ</a></p> <p><a href="https://www.plickers.com/">https://www.plickers.com/</a></p> <p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• To understand simple words and sentences.</li> <li>• To read words already taught.</li> <li>• To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The months</li> <li>• The days of the week</li> <li>• Birthdays</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matching words in English with Portuguese.</li> </ul> </li> <li>• <b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Writing words</li> <li>- writing sentences</li> </ul> </li> </ul>	<p><a href="https://padlet.com/ultrawazer/3fbirthday">https://padlet.com/ultrawazer/3fbirthday</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• How old are <b>you?</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Role-play :</b></li> </ul>		<p><b>Self- assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To interact with the teacher and classmates.</b></li> <li>• <b>To distinguish between months and days of the week.</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Spoken production</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To produce simple statements in English their birthday month.</b></li> </ul>	<p>- I'm __ Years old.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• How old is <u>he/she</u>?</li> </ul> <p>- She/he is __ Years old.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asking and answering about classmates' Birthdays</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• I Know...</li> <li>• I can ...</li> <li>• This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>
--	---	--	--

### Lesson 3 - Steps

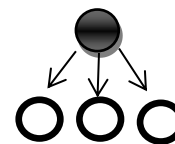
Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the "Hello Song" together with the teacher.		5'
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.</p> <p>T says "So, let's write the summary."</p> <p>T then begins to write the summary on the Interactive Board.</p> <p>T asks" Please, can you tell me the number of the lesson?"</p> <p>T asks "Which day of the week is it today?"</p> <p>T asks: "Which is the month of the year, please?"</p> <p>Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p>		10'
<b>Step 2</b>	Teacher begins the lesson by doing quickly correcting the homework sent last class using a PowerPoint presentation to make the process simple and easy for the pupils to follow.		5'

### Step 3

15'

#### Birthday video:

**Pre-listening:** Teacher asks the pupils some simple question about birthdays, “My birthday is the 5<sup>th</sup> of November, when is yours?”, and birthday related items, such as balloons, presents etc.



Followed by explaining how the question and answer work with the birthdays. To ensure they understand how to properly ask and reply to the questions, the T' asks the pupils to copy the Q&A to the notebook.

- “How old are **you**?”, “**I am** X years old.”

- “How old is **she**?”, “**She is** x years old.”

- “How old is **he**?”, “**He is** x years old.”

**While-listening:** Teacher then shows a video with a song called “How old - How old are you?”. The video lasts for 4 minutes.



Pupils watch the video one time and then T' asks the pupils questions about what they saw in the video. Pupil will then see the video again T' will ask

some questions while the video is ongoing, to make it easier for the pupils to understand who the question is about.

“How old is the first boy in the video?”

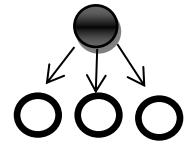
“How old is his sister? “Is she 7 or 8 years old?”

“How old is he?”

“How old is she?”

---

**Step 4 Plickers game:**

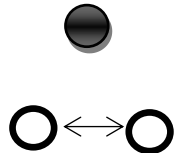


15'

**Post-Listening:** Teacher then introduces Plickers to the students and explain how to use it. Emphasising on teamwork and how the card system works. T' organizes the class in groups of 2 to a total of 16 groups and hands out the QR code cards. Using the Plickers phone app and the interactive board the activity will be conducted without the need for the pupils to have phones themselves. The questions show up in the interactive board and the pupils show the card in the correct position to answer the question. Pupils have to reply to several questions, and the group with more questions correct wins.

---

**Step 5 Role-Play:**

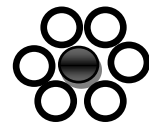


5'

Pupils will have to ask their desk partner “How old are you” and reply accordingly “I am XX years old”.

---

**Step 6** Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. For homework, the pupils must go to Padlet (/Ultrawazer/3fbirthday) and write the names of the items they are able to see there (pictures will be given). The Padlet link will be in the class blog. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

Homework: Page 39, eg.4 Students Book

Page 43, eg.3 Students Book

---

## LESSON 4

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Months:               <ul style="list-style-type: none"> <li>January,</li> <li>February,</li> <li>March...</li> </ul> </li> <li>Days of the Week</li> <li>Birthday:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Do you want to come to my birthday party?</li> <li>- When is your birthday?</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Game:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Watch a video</li> <li>- Write down information about the birthday party</li> <li>- Fill in a e-birthday card with the information on the video</li> </ul> </li> </ul>	<p>Thanksgiving vocabulary:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=lvMKKlvZPWA">https://www.youtube.com/watch?v=lvMKKlvZPWA</a></p> <p>Pencil</p> <p>Markers</p> <p>Paper</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Birthday Party</li> <li>The months</li> <li>The days of the week</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Crafting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Create a birthday Card invitation</li> </ul> </li> <li><b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Writing words and sentences</li> </ul> </li> </ul>	<p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Role-play :</b></li> </ul>		<p><b>Self-assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p>

- To interact with the teacher and classmates.

- When is his birthday...


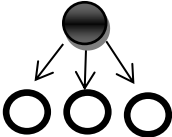
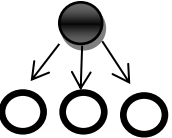
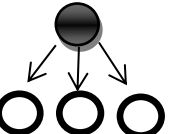
- Exchange the birthday card invitation with their partners.

- I Know...
- I can ...
- This lesson I learnt...(ActivNotebook)

**Spoken production**

- To produce simple statements in English their birthday month.

**Lesson 4 - Steps**

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the "Hello Song" together with the teacher.		5'
<b>Step 1</b>	Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar. T says "So, let's write the summary." T then begins to write the summary on the Interactive Board. T asks, "Please, can you tell me the number of the lesson?" T asks, "Which day of the week is it today?" T asks: "Which is the month of the year, please?" Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.		10'
<b>Step 2</b>	Teacher begins the lesson by doing quickly correcting the homework sent last class using a PowerPoint presentation to make the process simple and easy for the pupils to follow.		10'
<b>Step 3</b>	<b>Thanksgiving:</b>		15'

**Pre-Listening:** Teacher introduces a new theme, Thanksgiving. T' begins by asking pupils if they know what thanksgiving is, and what it is about.

**While-listening:** Teacher then shows a video called "Thanksgiving Vocabulary Video". The video lasts for 2 minutes.



T' asks what was the video about. Asking if there is any vocabulary they don't understand.

**Post-Listening:** English Teacher and Arts Teacher created a thanksgiving invitation card together. Where the pupils in the art class draw the turkey, and in English class they write the invitation with vocabulary already learned. Pupils will also paint the turkey with specific colours that the T' shows in the board to quickly revise vocabulary learned in other units and trade the card with their desk partners.

**You are invited to my Thanksgiving party!**



**From:** Me  
**For:** You  
**Date:** 15th of march, saturday  
**Time:** 4 P.M  
**Location:** 116 Wellington ST.

---

**Step 4**

Teacher opens a e-worksheet on the interactive board. Where pupils need to match the picture to the correct name.

AGRUPAMENTO SOARES DOS REIS  
EB1 J. NICOLAU



YAM



GRAVY



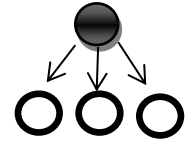
TURKEY



MASHED POTATOES



APPLE PIE



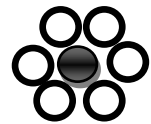
15'

---

**Step 5**

Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.

Homework: page 14. Eg.2 Workbook



5'

## LESSON 5

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p><b>Oral comprehension / Listening</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revision</li> <li>Months:</li> <li>Birthday:</li> <li>Days of the Week</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Games:</b></li> <li>- Listen</li> <li>- interpret</li> <li>- Say the correct answer</li> </ul>	<p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet</p> <p>Months of the year game: (<a href="https://docs.google.com/drawings/d/19tPAkbiABI-AJmkG7qDAnGU5AupuPU0DZKaeo10MfM/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/19tPAkbiABI-AJmkG7qDAnGU5AupuPU0DZKaeo10MfM/edit?usp=sharing</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Reading / Writing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>The months</li> <li>The days of the week</li> <li>Birthday</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Reading:</b></li> <li>- Reading instructions</li> <li>- Reading answers</li> <li><b>Writing :</b></li> <li>- Writing sentences</li> </ul>	<p>The days of the week game!</p> <p><a href="https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4qgC-RRk_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4qgC-RRk_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Spoken interaction/ oral comprehension</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To interact with the teacher and classmates.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Spoken production</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>How old are you?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Role-play :</b></li> <li>- Teacher asks a question, students reply.</li> </ul>	<p><a href="https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4qgC-RRk_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4qgC-RRk_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing</a></p>	<p><b>Self- assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> </ul>

- **To produce simple statements in English their birthday month.**

- When is your birthday?

- This lesson I learnt...(ActivNotebook)

**Pupils already know:**

*Numbers*

*Colours*

*Days of the week*

*Months of the year*

*Birthday*

*Question word: What is...*

*“What is your favourite day of the week?”*

*Question word: How old...*

*“How old are you?”*

*Question word: When is...*

*“When is your birthday?”*

## Lesson 5 - Steps

**Steps**

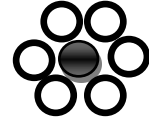
**Strategies**

**Social forms**

**Time**

---

**Step 0** Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.



5'

---

Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.

T says “So, let’s write the summary.”

T then begins to write the summary on the Interactive Board.

T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”

**Step 1**

T asks “Which day of the week is it today?”

T asks: “Which is the month of the year, please?”

Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.

\_\_\_\_\_

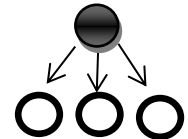
Lesson number 21 (Twenty-one)

It’s Autumn, It’s \_\_\_\_\_

Wednesday, the 29<sup>th</sup> November 2017

Summary: Story Time: Thanksgiving!

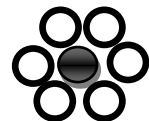
Revisions of: Months of the Year, Days of the week, Birthdays.



8'

---

**Step 2** Teacher begins the lesson a quick question. “Do you still remember what thanksgiving is?” “Do you want to read a story with the teacher to learn more?”



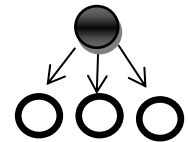
10'

Teacher shows the story using PowerPoint and the interactive board. T’ reads the story about thanksgiving slowly so the pupils understand. After the story ends, T’ asks if any of the pupils has any questions. If no one has any questions T’ goes forward to the worksheet regarding the thanksgiving story.

---

**Step 3**

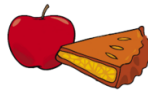
After the story is finished the pupils have a small e-worksheet to do. T' open a Matching exercise on the interactive board. Where pupils need to match the picture to the name. All the vocabulary in the worksheet is from the story. This worksheet is a small revision of the new vocabulary they learned.



AGRUPAMENTO SOARES DOS REIS  
EB1 J. NICOLAU



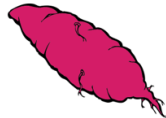
APPLE PIE



PILGRIM



YAM

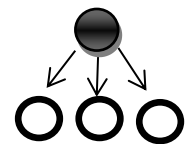


TURKEY

---

**Step 4**

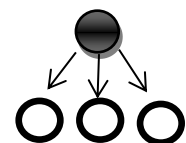
Teacher then shifts the lesson to revise all that was learned in this didactic unit, to prepare the pupils for the written test. To start the teacher quickly corrects the homework sent last class. Using PowerPoint, to create a short and simple way for the pupils to understand and copy the homework without any problems.



---

**Step 5**

Teacher asks some quick questions about the months, to prepare the pupils for the e-worksheets. "What Month are we in?" "What is Month Number \_?"



Followed by a game about the months where Pupils must drag a month into the correct slot.

**WHAT'S THE ORDER?**

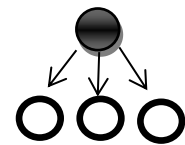
1	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>	10	<input type="text"/>	11	<input type="text"/>	12	<input type="text"/>

January	February	March	April	May	June
July	August	September	October	November	December

**Step 6**

Teacher asks some questions, namely “What are the days of the week. “What day is today? In what days do we have classes?”, “What are your favourite day/s of the week”. Followed by pupils an activity where pupils must go to the board and drag the correct day of the week to the correct spot. Then



7'

What day comes **in between**?

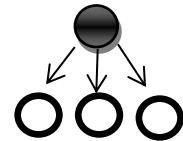
Thursday		Saturday
Saturday		Monday
Tuesday		Thursday
Monday		Wednesday
Friday		Sunday
Wednesday		Friday
Sunday		Tuesday

Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday Sunday

## Step 7

7'

Teacher asks pupils to do a different exercise, in which they need to complete the sentences connecting them to the correct part.



### Complete the sentences

How old are you?

How old is she?

When's your Birthday?

What's your favorite day of the week?

How old is he ?

When is your birthday?

It's Monday.

I'm 7 years old.

She is 9 years old.

On the 5th of November

It's February

He is 8 years old

---

**Step 8**

After successfully completing the exercise the pupils will be asked several questions, regarding the lesson. First the questions will be a final test to the vocabulary which came up in the three worksheets.

“Let’s say the days of the week one more time!”

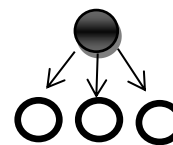
“Let’s say the months of the year one more time!”

“How old are you?”

“How old is she?”

“How old is he?”

After the pupils will be asked to do **thumbs up** if they learned something in the lesson, or **thumbs down** if they didn’t.

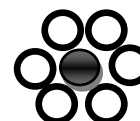
**3’**

---

**Step 9**

Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T’ tells pupils to tidy up their things and class is over.

Homework: page 46. Eg.1, 3 Students Book

**4’**

## REFERENCES

- ELT, O. (2017). *Why should songs be used MORE in the Young Learners classroom?*. [Online] Oxford University Press. Available at: <https://oupeltglobal-blog.com/2011/05/11/why-should-songs-be-used-more-in-the-young-learners-classroom/> (Accessed 10 November. 2017).

- Foncubierta, J.M & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen
- Da Cruz, M.R.D.F. (2016). Gamify and flip your languages classroom at least 20% of the time: new approaches in languages teaching
- Cameron, L. (2013). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Available at: <https://didactics-a.wikispaces.com/file/view/lynne+cameron.pdf> (Accessed 10 November. 2017)
- Blair, N. (2012). | NAESP. [online] NAESP. Available at: <http://www.naesp.org/principal-januaryfebruary-2012-technology/technology-integration-new-21st-century-learner> [Accessed 28 October. 2017].
- BORGES, A. (2016). Opinião - Desafios para o século XXI. [online] DN. Available at: <http://www.dn.pt/opiniao/opiniao-dn/anselmo-borges/interior/desafios-para-o-seculo-xxi-3149809.html> [Accessed 28 October 2017].

# Resources:

## Birthday Quiz: Plickers

The screenshot displays the Plickers web application interface. At the top, there is a teal navigation bar with the Plickers logo and menu items: Library, Reports, Classes, Live View, and Cards. Below the navigation bar, the main content area features a '+ New Question' button and a search bar labeled 'Search in My Library'. A '+ New Folder' button is also visible. The main area contains a list of six quiz questions, each in a white card with a dropdown arrow on the right. Each card includes a question, four multiple-choice options (A, B, C, D), a calendar icon, a purple circle icon, a bar chart icon, and an 'Expand' link. The questions are:

- How old is your sister?  
A It is 10... B He is 10... C She is 10... D
- \_\_\_ are you ?  
A How old a... B What old... C Who old a... D
- How old is your brother ?  
A She is 7... B He is 7 y... C I'm 7 yea...
- How old are you ?  
A I'm 8 yea... B He is 8 y... C She is 8...
- How \_\_\_ is david?  
A Old B He C She D You
- \_\_\_ Old is Inês?  
A HOW B I C IT D What

✦ **Video: Month Song**



<https://www.youtube.com/watch?v=5enDRrWyXaw>

✦ **Video: Birthday Song**

CLAP!  
When you hear your  
birthday month



[https://www.youtube.com/watch?v=8A2kFBN\\_R2Q](https://www.youtube.com/watch?v=8A2kFBN_R2Q)

✦ **e-Worksheet: Months- Vowels and consonants**

**DRAG THE MONTHS TO THE CORRECT COLUMN**

January	February	March	April	May	June
July	August	September	October	November	December

VOWEL	CONSONANT

<https://docs.google.com/drawings/d/1KggB0JA4PAM9MfJiM8zQ9hpcLaLywKDkGsGJBEvdpsA/edit?usp=sharing>

VOWEL	CONSONANT
April August October	January March May February June July December November September

◆ **Numbers flashcards:**

1 2 3 4 5 6

7 8 9

10 11 12

◆ **Cil Worksheet – More, less than, equal:**

AGRUPAMENTO SOARES DOS REIS





Date \_\_\_\_\_

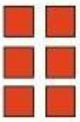
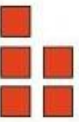
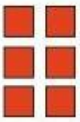
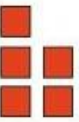
EB1 J. NICOLAU





Name \_\_\_\_\_





**More Than, less Than Equal Worksheet**





Circle the correct symbol > = <.






>

  

<







>

  

<







>

  

=







=

  

<


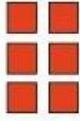
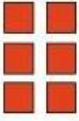
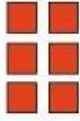
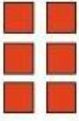

>

  

<



>

  

<



>

  

<



=

  

<



>

  

=



=

  

<


(Pedro Tereso)

✦ **Video: Days of the week song**



<https://www.youtube.com/watch?v=7AvNq2CQnOI>

◆ **Interactive game: Days of the week Soup Word puzzle**



[http://www.abcya.com/make\\_a\\_word\\_search.htm](http://www.abcya.com/make_a_word_search.htm)

◆ **Video: Years old Song**



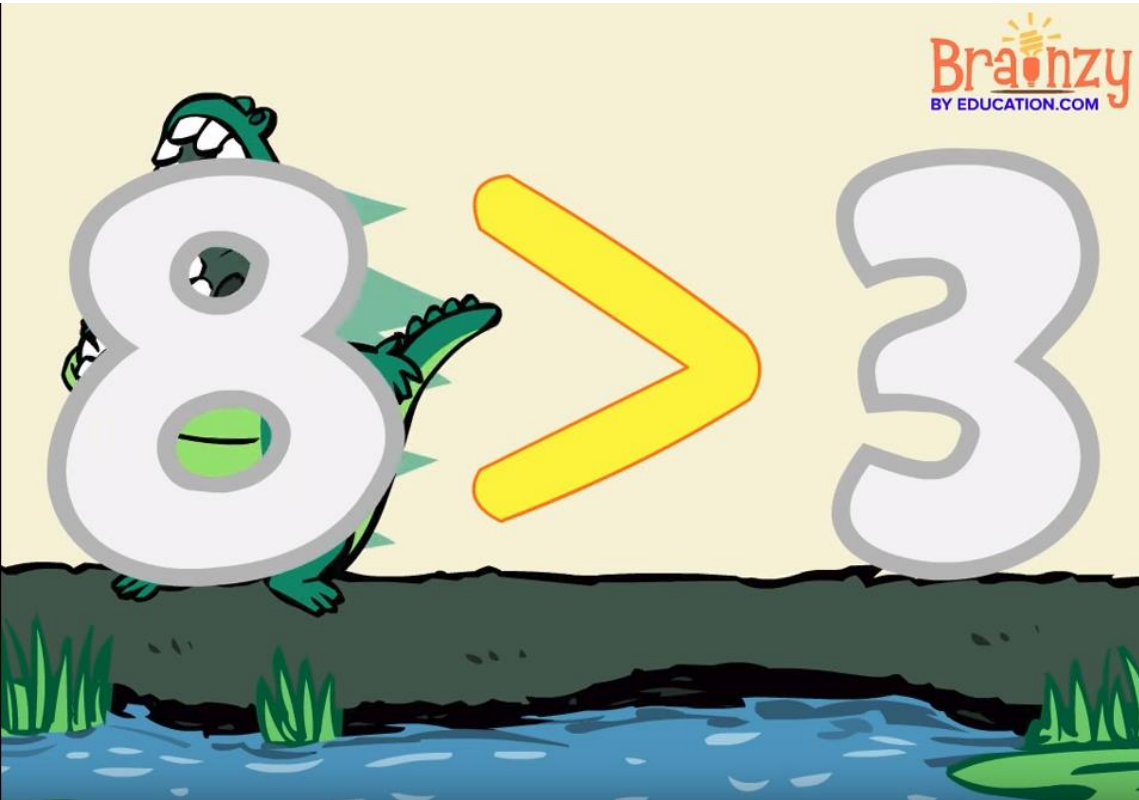
<https://www.youtube.com/watch?v=o75oVf8JDeQ>

◆ **Video: Thanksgiving Objects**



<https://www.youtube.com/watch?v=lvMKKlvZPWA>

◆ **Video: Greater than video**



<https://www.youtube.com/watch?v=M6Efu2slal>

◆ **Worksheet: Thanksgiving Party Invitation Card**

**You are invited to my Thanksgiving party!**



**From:** Me

**For:** You

**Date:** 15th of march, saturday

**Time:** 4 P.M

**Location:** 116 Wellington ST.

◆ e-Worksheet: What's the Order?

## WHAT'S THE ORDER?

1  2  3  4

5  6  7  8

9  10  11  12

January February March April May June

July August September October November December

<https://docs.google.com/drawings/d/19tPAkbjABl-AJmkG7qDAngnU5AupuPU0DZKaeol0MfM/edit?usp=sharing>

## WHAT'S THE ORDER?

1	January	2	February	3	March	4	April
5	May	6	June	7	July	8	August
9	September	10	October	11	November	12	December

◆ **e-Worksheet: What day comes in between?**

What day comes **in between?**

Thursday		Saturday
Saturday		Monday
Tuesday		Thursday
Monday		Wednesday
Friday		Sunday
Wednesday		Friday
Sunday		Tuesday

Monday Tuesday Wednesday Thursday Friday Saturday Sunday

[https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4ggC-RRk\\_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/drawings/d/1yMwk4ggC-RRk_7O4MyybxESFWiN3Dy16apWtACasJFM/edit?usp=sharing)

What day comes **in between?**

Thursday	Friday	Saturday
Saturday	Sunday	Monday
Tuesday	Wednesday	Thursday
Monday	Tuesday	Wednesday
Friday	Saturday	Sunday
Wednesday	Thursday	Friday
Sunday	Monday	Tuesday

✦ **e-Worksheet 3: Complete the sentences**

**Complete the sentences**

How old are you? ~~It's Monday.~~

How old is she? ~~I'm 7 years old.~~

What's your favorite Month of the year? ~~She is 9 years old.~~

What's your favorite day of the week? ~~On the 5th of November~~

How old is he ? ~~It's February~~

When is your birthday? ~~He is 8 years old~~

## ◆ Padlet: Birthday Vocabulary

The screenshot shows a Padlet board with a dark green header. The header contains a pink cupcake icon, the text "Teacher: Afonso" with a small profile icon and "1m", and the title "Happy Birthday!" in white. Below the title is the instruction "Write name under the picture!". The main area of the board is a light purple gradient and contains six white-bordered image cards. Each card has a birthday-related image and a grey comment box at the bottom with a black dot and the text "Adicionar comentário".

- Card 1: A birthday card with a pink cake illustration. Text: "You are invited to my Birthday Party!", "From: Me", "To: You", "Date: 20th of March, Saturday", "Time: 4:00", "Location: 123 Washington St.".
- Card 2: A stack of colorful wrapped gifts.
- Card 3: Several colorful wrapped candies.
- Card 4: A pink birthday cake with lit candles.
- Card 5: A bunch of colorful balloons.
- Card 6: A row of colorful birthday candles.

<https://padlet.com/ultrawazer/3fbirthday>

◆ **Thanksgiving: Link the pictures – e-Worksheet**

AGRUPAMENTO SOARES DOS REIS

EBI J. NICOLAU



YAM



GRAVY



TURKEY



MASHED POTATOES



APPLE PIE

## **ANEXO 3 – Christmas**



**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

**Mestrado em Ensino de Inglês - 1º  
Ciclo do Ensino Básico.  
Ano Letivo: 2017/2018**

# **Didactic Unit Plan Christmas**

**Author:** Pedro Tereso, nº 3130521, MEI - 1º CEB 2º Ano

# INDEX

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
<b>DIDACTIC UNIT PLAN .....</b>	<b>6</b>
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>7</b>
<b>LESSON 1.....</b>	<b>7</b>
LESSON 1 - STEPS.....	9
<b>REFERENCES .....</b>	<b>12</b>
<b>RESOURCES: .....</b>	<b>13</b>

# INTRODUCTION

As future English teachers, it is undeniable that we need to know the intricacies of planning lessons. Since planning a lesson is a task with a great deal of complexity as it affects the pupils in a positive or a negative way, depending on how it is planned. Some of the aspects that need to be taken in consideration are the skills and aims intended to achieve, the lexical and grammar contents, the skills necessary to take part in the activities, the didactic and pedagogic resources, how the evaluation will be, etc.

This didactic unit was prepared for one lessons of a 3<sup>rd</sup> year class, which lasts 60 minutes. It should be mentioned that we consider important to reuse and recycle some of the resources used in previous class so that the pupils do not feel that work done in class are a onetime thing. In this way, they will understand better that there is a meaning behind all the activities.

## **Main goals:**

- **By the end of this Didactic Unit Plan it is expected from students:**
  - **to know the Christmas vocabulary;**
  - **to identify the items of the topic;**
  - **to write/label the names of different items regarding Christmas vocabulary;**
  - **to understand simple dialogues;**
  - **to produce simple dialogues;**
  - **to learn simple language structures in English;**

- **to produce simple language structures in English;**
- **to learn about Christmas vocabulary**
- **to distinguish the different Christmas items.**

### **Didactic and pedagogical reasons:**

It is widely accepted that teaching English to primary school students must be fun, joyful, motivating and full of interaction, while using different methodologies and resources as well. For those reasons, in order to get the young learners' attention, it is crucial to provide a positive and pleasant environment in which YL may find a place to learn and have fun while doing it.

Taking into consideration this pedagogical approach in which pupils are seen as active learners (Cameron, 2001), this didactic unit plan was conceived to focus on the four skills: Listening, Speaking, Reading and Writing. Additionally, it should be mentioned that "Metas Curriculares" document has also been taken into account, as defined by the Ministry of Science and Education in our country.

The chosen activities were conceived regarding the characteristics of a 3<sup>rd</sup> year class, while also trying to balance the different paces and distinct types of learners. Mixed-ability tasks were established to deal with the distinct types of students, considering the multiple skills of each personality to be developed in every single pupil.

Furthermore, drilling and repetition moments were considered to be important for not only the introduction of vocabulary and memory retention, but also as a way to recall

previous contents and as an opportunity to give students the chance to practice and acquire the vocabulary provided.

The worksheet with matching was devised in order to apply the pupils' knowledge in practical terms and to consolidate the information previously given. In addition, videos and songs were used to give students an opportunity to have contact with the native language in an informal and fun way, so that they acquire the chunks of language in a subtle approach.

As avid supporters of the use of songs and music in the classroom, it has been documented that music has a multitude of different advantages when applied to teaching, especially considering the age of our students:

(OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2011)

It is true that teaching nowadays is far different from what it was some decades ago. In fact, there has been a plethora of different perspectives which aim to update the concept of school and classroom to better meet the needs of newer generations. Considering most young students today were born immersed in technology, it is vital to design activities which foster motivation, autonomy and critical thinking. (Borges, 2016) Therefore, with the 21st century skills and the 4 Cs (Creativity, Communication, Cooperation and Critical Thinking) in mind comes the pedagogical approach known as Gamification. (Blair, 2012)

Gamification is a pedagogy based on the potential of digital games for motivating and grabbing the attention of the students. According to Foncubierta & Rodríguez (2014), it can be defined as a “technique in which the teacher introduces game elements during the planning of the activity in order to enrich the learning experience”.

In addition, one notion that is important to clarify is that gamification is not synonymous with games; thus, taking a game to the class or have the students play a game does not intrinsically mean that we are applying the principles of gamification. A game can be considered a finished product that can be bought whereas gamification alters a didactic content. Consequently, this only truly happens when we use technology to apply the aforementioned game elements, which may come in many varied forms, such as logos, avatars, dice, time limits, leaderboards and rankings, point systems and immediate feedback. Hence, all these elements contribute to two integral ideas that are absolutely essential in gamification: competition and collaboration. (Cruz, 2016)

It should be noted that by making a one-to-one relation, we can see how certain factors are developed through the game elements of gamification (Foncubierta & Rodríguez [2014]), such as positive dependence and cooperation – challenges; sense of competence – points and systems and leaderboards, among others.

Technology plays a large role in bringing Gamification to the classroom and the students are used to deal with it on their everyday life so using digital programs and tools not only stimulates their digital literacy but it also instils in them a sense of engagement and commitment. Therefore, I have incorporated in this didactic unit internet platforms like Plickers, Padlet and Google Drawings, and several others which allow students to learn and play at the same time. Also, I plan on incorporating even more platforms into future didactic units.

# DIDACTIC UNIT PLAN

<b>General Aims</b>					
To teach vocabulary related to Christmas. To show, to listen, to sing, to write, to create and to follow instructions during interactive activities.					
Strategies	Theoretical Contents			Intercultural Domain	Evaluation
	Communicative	Lexical	Grammar		
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Matching images to words;</li> <li>○ Interactive Board;</li> <li>○ Repetition drills;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ To hear and say Christmas objects;</li> <li>○ To recognize chant rhythm;</li> <li>○ To read, repeat and write simple words and phrases related to the topic;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Christmas Vocabulary;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>What do you see?</i></li> <li>○ in, on, under, over.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Christmas objects from United Kingdom</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interest and respect towards the other;</li> <li>○ Behaviour;</li> <li>○ Completion of different tasks: reading, writing, speaking, matching.</li> </ul>
<b>Resources</b>					
Interactive board; Digital platforms: Youtube Google Drawings;					
<b>Time</b>			<b>Types of work</b>		
1 Sessions:60 minutes			Individual		
<b>Evaluation</b>					
Oral and written; Continuous.					

# LESSON PLAN

## **Pupils already know:**

*Numbers*

*Colours*

*Days of the week*

*Months of the year*

*Birthday*

*Question word: What is...*

*“What is your favourite day of the week?”*

*Question word: How old...*

*“How old are you?”*

*Question word: When is...*


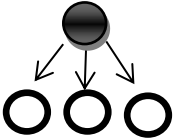
*“When is your birthday?”*

## LESSON 1

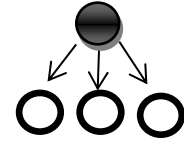
Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
-----------------	----------------------------	------------------------	----------------------------------	------------

<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Christmas Christmas Tree</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen and repeat</li> <li>chorus repetition</li> <li>with e-flashcards</li> <li>comprehension</li> <li>Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Learn Christmas Vocabulary:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q1b7cBvGLjM">https://www.youtube.com/watch?v=q1b7cBvGLjM</a></p> <p>Interactive Board</p> <p>e-Worksheet (<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1Fo6Gw-Mt11Cv4zn2OJ6bbGnlc5K4i14Fu8CCoLhcSKE/edit?usp=s">https://docs.google.com/drawings/d/1Fo6Gw-Mt11Cv4zn2OJ6bbGnlc5K4i14Fu8CCoLhcSKE/edit?usp=s</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Christmas Vocabulary</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Matching words in English with pictures</li> </ul> </li> <li><b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Writing words</li> </ul> </li> </ul>	<p>Hello.  Reindeer song:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZUi1YJVChpg">https://www.youtube.com/watch?v=ZUi1YJVChpg</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Spoken interaction/ oral comprehension</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To interact with the teacher and classmates.</li> </ul> <p>To distinguish the different Christmas objects.</p> <p>Spoken production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To produce simple statements in English.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is...</li> <li>That is ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Listening /Speaking:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asking and answering questions</li> </ul> </li> </ul>		<p><b>Self-assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> <li>This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>

## Lesson 1 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		<b>5'</b>
	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.</p> <p>T says “So, let’s write the summary.”</p> <p>T then begins to write the summary on the Interactive Board.</p>		<b>10'</b>
<b>Step 1</b>	<p>T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”</p> <p>T asks “Which day of the week is it today?”</p> <p>T asks: “Which is the month of the year, please?”</p> <p>Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 23 (Twenty-one)</p> <p>It’s Autumn, It’s _____</p> <p>Wednesday, the 13<sup>th</sup> December 2017</p> <p>Summary: Christmas Vocabulary.</p> <p style="text-align: center;">Christmas Song</p>		

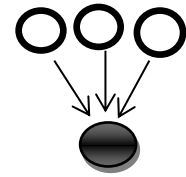
**Step 2 Pre-listening:** Teacher begins the lesson with questions about Christmas. To assess what vocabulary they already know about it.



Some of the questions will be:

- "Class what is Christmas?"
- "When is Christmas?"

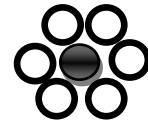
**While-listening:** Teacher shows a video with a song called "Learn Christmas Vocabulary". The video lasts for 2 minutes.



Pupils will watch the video 3 times. First, they watch just to understand the new vocabulary. The second time they watch and try to sing along and then watch a third time to ensure they know all the vocabulary.

After, the T' asks what was the song about.

**Step 3 Post-listening:** The pupils after replying will undertake a small task. T' asks pupils for volunteers to come to the interactive board where they need to drag a word to the correct picture.



When the pupils are finished with the task, T' will ask what word is missing from the board. They have to guess the word "present". This word was from the previous video.

Afterwards, pupils will copy the vocabulary to the notebook.



\*If

the e-worksheet doesn't work or if there is no internet, T' will use the interactive board to match the names to the correct pictures.

---

**Step 4** Following the Christmas vocabulary activity, the pupils will receive Christmas stars where they will write "Merry Christmas" and decorate the star. This will be used on Friday the 15<sup>th</sup> for the school Christmas activities. Teacher already has the stars ready, as to consume as little time from the lesson as possible.

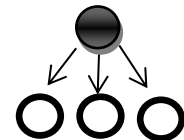


10'



---

**Step 5** Teacher will explain to the pupils that they will practice a song for the school Christmas activity on the 15<sup>th</sup>.



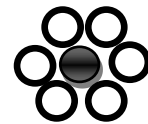
10

Teacher then shows another video with a song called “Hello, Reindeer”. The video lasts for 2 minutes. The pupils will listen to the song as many times as necessary.



---

**Step 6** Teacher starts singing the “Clean up” song so the pupils start tidying the classroom.



5'

## REFERENCES

- ELT, O. (2017). *Why should songs be used MORE in the Young Learners classroom?*. [Online] Oxford University Press. Available at: <https://oupeltglobalblog.com/2011/05/11/why-should-songs-be-used-more-in-the-young-learners-classroom/> (Accessed 10 November. 2017).
- Foncubierta, J.M & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen
- Da Cruz, M.R.D.F. (2016). Gamify and flip your languages classroom at least 20% of the time: new approaches in languages teaching
- Cameron, L. (2013). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Available at: <https://didactics-a.wikispaces.com/file/view/lynne+cameron.pdf> (Accessed 10 November. 2017)
- Blair, N. (2012). | NAESP. [online] NAESP. Available at: <http://www.naesp.org/principal-januaryfebruary-2012-technology/technology-integration-new-21st-century-learner> [Accessed 28 October. 2017].
- BORGES, A. (2016). Opinião - Desafios para o século XXI. [online] DN. Available at: <http://www.dn.pt/opiniao/opiniao-dn/anselmo-borges/interior/desafios-para-o-seculo-xxi-3149809.html> [Accessed 28 October 2017].

## Resources:

### ✦ **Video: Learn Christmas Vocabulary**



<https://www.youtube.com/watch?v=q1b7cBvGLjM>

✦ **Video: Hello, Reindeer Christmas song**



<https://www.youtube.com/watch?v=ZUi1YJVChpg>

◆ e-Worksheet: Christmas Matching

The illustration area contains the following items from left to right, top to bottom:

- Santa Claus
- Gingerbread
- Elf
- Christmas Tree
- Candy cane
- Holly
- Reindeer
- Christmas Stocking
- Snowman

The labels on the right are:

- Elf
- Holly
- Reindeer
- Snowman
- Candy cane
- Santa Claus
- Gingerbread
- Christmas Tree
- Christmas Stocking

<https://docs.google.com/drawings/d/1Fo6Gw-Mt1lCv4zn2OJ6bbGnlc5K4i14Fu8CCoLhcSKE/edit?usp=sharing>

The completed matching exercise shows the following labels placed under each illustration:

- Santa Claus
- Gingerbread
- Elf
- Christmas Tree
- Candy cane
- Holly
- Reindeer
- Christmas Stocking
- Snowman

**ANEXO 4 – Family**



**ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO**

**Mestrado em Ensino de Inglês - 1º  
Ciclo do Ensino Básico.  
Ano Letivo: 2017/2018**

**Didactic Unit Plan  
Family**

**Author:** Pedro Tereso, nº 3130521, MEI - 1º CEB 2º Ano

# INDEX

<b>INDEX.....</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>3</b>
<b>DIDACTIC UNIT PLAN .....</b>	<b>6</b>
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>7</b>
<b>LESSON 1.....</b>	<b>7</b>
LESSON 1 - STEPS .....	9
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>12</b>
<b>LESSON 2.....</b>	<b>12</b>
LESSON 2 - STEPS .....	14
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>17</b>
<b>LESSON 3.....</b>	<b>17</b>
LESSON 3 - STEPS .....	19
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>22</b>
<b>LESSON 4.....</b>	<b>22</b>
LESSON 4 - STEPS .....	24
<b>LESSON PLAN .....</b>	<b>27</b>
<b>LESSON 5.....</b>	<b>27</b>
LESSON 5 - STEPS .....	29
<b>REFERENCES .....</b>	<b>33</b>
<b>RESOURCES: .....</b>	<b>34</b>

# INTRODUCTION

As future English teachers, it is undeniable that we need to know the intricacies of planning lessons. Since planning a lesson is a task with a great deal of complexity as it affects the pupils in a positive or a negative way, depending on how it is planned. Some of the aspects that need to be taken in consideration are the skills and aims intended to achieve, the lexical and grammar contents, the skills necessary to take part in the activities, the didactic and pedagogic resources, how the evaluation will be, etc.

This didactic unit was prepared for five lessons of a 3<sup>rd</sup> year class, which each lesson lasts 60 minutes. It should be mentioned that we consider important to reuse and recycle some of the resources used in previous class, so that the pupils do not feel that work done in class are a onetime thing. In this way, they will understand better that there is a meaning behind all the activities.

## **Main goals:**

- **By the end of this Didactic Unit Plan it is expected from students:**
  - **to know the family vocabulary;**
  - **to identify the items of the topic;**
  - **to write/label the names of different items regarding family vocabulary;**
  - **to understand simple dialogues;**
  - **to produce simple dialogues;**
  - **to learn simple language structures in English;**

- **to produce simple language structures in English;**
- **to learn about family vocabulary**
- **to distinguish the different family members.**

### **Didactic and pedagogical reasons:**

It is widely accepted that teaching English to primary school students must be fun, joyful, motivating and full of interaction, while using different methodologies and resources as well. For those reasons, in order to get the young learners' attention, it is crucial to provide a positive and pleasant environment in which YL may find a place to learn and have fun while doing it.

Taking into consideration this pedagogical approach, in which pupils are seen as active learners (Cameron, 2001), this didactic unit plan was conceived to focus on the four skills: Listening, Speaking, Reading and Writing. Additionally, it should be mentioned that "Metas Curriculares" document has also been taken into account, as defined by the Ministry of Science and Education in our country.

The chosen activities were conceived regarding the characteristics of a 3<sup>rd</sup> year class, while also trying to balance the different paces and distinct types of learners. Mixed-ability tasks were established to deal with the distinct types of students, considering the multiple skills of each personality to be developed in every single pupil.

Furthermore, drilling and repetition moments were considered to be important for not only the introduction of vocabulary and memory retention, but also as a way to recall

previous contents and as an opportunity to give students the chance to practice and acquire the vocabulary provided.

The worksheet with matching was devised in order to apply the pupils' knowledge in practical terms and to consolidate the previously given information. In addition, videos and songs were used to give students an opportunity to have contact with the native language in an informal and fun way, so that they acquire the chunks of language in a subtle approach.

As avid supporters of the use of songs and music in the classroom, it has been documented that music has a multitude of different advantages when applied to teaching, especially considering the age of our students. (OXFORD UNIVERSITY PRESS, 2011)

It is true that teaching nowadays is far different from what it was some decades ago. In fact, there has been a plethora of different perspectives which aim to update the concept of school and classroom to better meet the needs of newer generations. Considering most young students today were born immersed in technology, it is vital to design activities which foster motivation, autonomy and critical thinking. (Borges, 2016) Therefore, with the 21st century skills and the 4 Cs (Creativity, Communication, Cooperation and Critical Thinking) in mind comes the pedagogical approach known as Gamification. (Blair, 2012)

Gamification is a pedagogy based on the potential of digital games for motivating and grabbing the attention of the students. According to Foncubierta & Rodríguez (2014), it can be defined as a "technique in which the teacher introduces game elements during the planning of the activity in order to enrich the learning experience".

In addition, one notion that is important to clarify is that gamification is not synonymous with games; thus, taking a game to the class or have the students play a game

does not intrinsically mean that we are applying the principles of gamification. A game can be considered a finished product that can be bought whereas gamification alters a didactic content. Consequently, this only truly happens when we use technology to apply the aforementioned game elements, which may come in many varied forms, such as logos, avatars, dice, time limits, leaderboards and rankings, point systems and immediate feedback. Hence, all these elements contribute to two integral ideas that are absolutely essential in gamification: competition and collaboration. (Cruz & Orange, 2016)

It should be noted that by making a one-to-one relation, we can see how certain factors are developed through the game elements of gamification (Foncubierta & Rodríguez [2014]), such as positive dependence and cooperation – challenges; sense of competence – points and systems and leaderboards, among others.

Technology plays a large role in bringing Gamification to the classroom and the students are used to deal with it on their everyday life so using digital programs and tools not only stimulates their digital literacy but it also instils in them a sense of engagement and commitment. Therefore, I have incorporated in this didactic unit internet platforms like Plickers, Padlet and Google Drawings, and several others which allow students to learn and play at the same time. Also, I plan on incorporating even more platforms into future didactic units.

## DIDACTIC UNIT PLAN

<b>General Aims</b>				
To teach vocabulary related to Christmas. To show, to listen, to sing, to write, to create and to follow instructions during interactive activities.				
<b>Strategies</b>	<b>Theoretical Contents</b>			<b>Evaluation</b>
	<b>Lexical</b>	<b>Grammar</b>	<b>Communicative</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Matching images to words;</li> <li>○ Interactive Board;</li> <li>○ Repetition drills;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Family Vocabulary;</li> <li>○ Numbers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ <i>How many</i></li> <li>○ Verb be</li> <li>○ <i>Have got</i></li> <li>○ <i>What is his/her</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ To hear and say Family vocabulary;</li> <li>○ To recognize chant rhythm;</li> <li>○ To read, repeat and write simple words and phrases related to the topic;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Interest and respect towards the other;</li> <li>○ Behaviour;</li> <li>○ Completion of different tasks: reading, writing, speaking, matching.</li> </ul>
<b>Resources</b>				
Interactive board; Digital platforms: Youtube, Google Drawings;				
<b>Time</b>			<b>Types of work</b>	
5 Sessions:60 minutes			Individual; Group; Pairs;	
<b>Evaluation</b>				
Oral and written; Continuous.				

# LESSON PLAN

## **Pupils already know:**

*Numbers*

*Colours*

*Days of the week*

*Months of the year*

*Birthday*

*Question word: What is...*

*“What is your favourite day of the week?”*

*Question word: How old...*

*“How old are you?”*

*Question word: When is...*


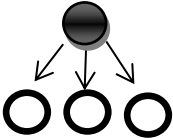
*“When is your birthday?”*

## LESSON 1

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
-----------------	----------------------------	------------------------	----------------------------------	------------

<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To listen and understand simple words and sentences.</b></li> <li>• <b>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</b></li> <li>• <b>To understand simple sentences.</b></li> <li>• <b>To repeat small chunks of language.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Family <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uncle</li> <li>- Brother</li> <li>- Cousin</li> <li>- Father</li> <li>- Sister</li> <li>- Mother</li> <li>- Aunt</li> <li>- Grandfather</li> <li>- Grandmother</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listen and repeat</li> <li>- chorus repetition</li> <li>- with e-flashcards</li> <li>- comprehension</li> <li>- Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Family vocabulary:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ">https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEkHQ</a>  Interactive Board  e-Worksheet</p>	<p><b>Continuous assessment:</b>  Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p>Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To understand simple words and sentences.</b></li> <li>• <b>To read words already taught.</b></li> <li>• <b>To write simple sentences.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Family Vocabulary</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Matching words in English with pictures</li> </ul> </li> <li>• <b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Writing words</li> </ul> </li> </ul>		<p><b>Continuous assessment:</b>  Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p>Spoken interaction/ oral comprehension</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To interact with the teacher and classmates.</b></li> </ul> <p><b>To distinguish the different family members.</b></p> <p>Spoken production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To produce simple statements in English.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• That is ...</li> <li>• This is</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Listening /Speaking:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asking and answering questions</li> </ul> </li> </ul>		<p><b>Self-assessment:</b>  oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I Know...</li> <li>• I can ...</li> <li>• This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>

## Lesson 1 - Steps

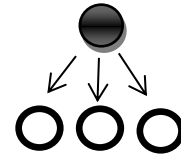
Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		<b>5'</b>
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.            T says “So, let’s write the summary.”            T then begins to write the summary on the Interactive Board.            T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”            T asks “Which day of the week is it today?”            T asks: “Which is the month of the year, please?”            Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 24 (Twenty-four)            It’s Winter, It’s ____            Friday, the 5<sup>th</sup> January 2018            Summary: Family Vocabulary.</p>		<b>10'</b>

---

**Step 2** Teacher introduces a phone app called “Class Dojo”. With this app, the T’ will incorporate gamification in his lessons.

He will explain what the app is, and what it consists of and how it will affect them. Doing it in a manner where the pupils can understand this is something that they will benefit from.

The most important aspect that needs to be explained is that in every task they do in class they receive positive point and negative points. Always rewarding positive tasks and attitudes than the negative ones.



10'

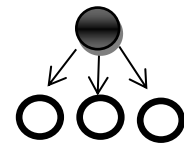
---

**Step 3** **Pre-listening:** Teacher begins the lesson with questions about Family. To assess what vocabulary they already know about it.

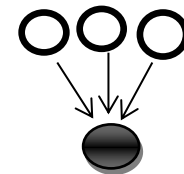
Some of the questions will be:

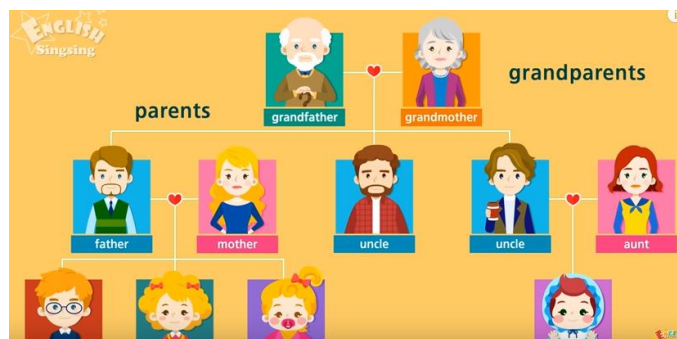
- “Class, what is a family?”
- “What family vocabulary do you know already?”

**While-listening:** Teacher shows a video called “Family - family members & tree”. The video lasts for 3 minutes.



15'





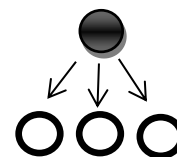
Pupils will watch the video 3 times. First, they just watch to understand the new vocabulary. The second time they watch and try to say along. Then watch a third time to ensure they know all the vocabulary.

After the activity, the T' asks what was the video about.

**Step 4 Post-listening:** The pupils after replying will undertake a small task.

5'

T' uses an Interactive family tree picture. Using this format, pupils can get a better grasp of the vocabulary and get a better sense of the vocabulary without having the pupils write the names in Portuguese.

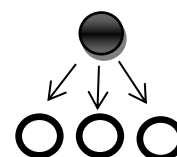


As a plan B, in case the activity doesn't work for any reason, T' uses a picture of the family tree from the video and the pupils have to say the correct names. Practising all the vocabulary they have just learned.

**Step 5** T' writes the vocabulary the pupils learned, in the board, using the necessary visual aids to ensure the pupils understand.

10'

Afterwards T' asks pupils to open their workbooks on page 22 and do exercise 1. However, before they begin, teacher asks what words are on the exercise that they don't understand. The pupils should

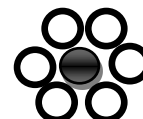


reply with “Dad, Mum, Grandpa, Grandma”. Then T’ explain that they are synonyms of the family vocabulary learned, and writes on the board.

The pupils will copy this to their notebooks.

---

Step 6 Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T’ tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

Homework is page 50, exercise 2 and 3.

---

# LESSON PLAN

## Pupils already know:

Numbers 1-10

Colours

Days of the week

Months of the year

Family Vocabulary

## LESSON 2

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary           <ul style="list-style-type: none"> <li>Father</li> </ul> </li> <li>Numbers           <ul style="list-style-type: none"> <li>Eleven</li> <li>Twelve</li> <li>...</li> <li>Twenty</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen and repeat</li> <li>chorus repetition</li> <li>with e-flashcards</li> <li>comprehension</li> <li>Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Number Song 10-20:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=wiGEEJLLKd8">https://www.youtube.com/watch?v=wiGEEJLLKd8</a>            Interactive Board</p> <p>e-Worksheet  <a href="https://docs.google.com/drawings/d/14SnuJ64OqaYdEYL3xmgILKFqFNP LkWHdMoGN D57jB0Y/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/14SnuJ64OqaYdEYL3xmgILKFqFNP LkWHdMoGN D57jB0Y/edit?usp=sharing</a></p> <p>Word Search interactive  <a href="http://www.abcy.com/make">http://www.abcy.com/make</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b>            Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary</li> <li>Number</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Matching words in English with pictures</li> </ul> </li> <li><b>Writing :</b></li> </ul>	<p>Word Search interactive  <a href="http://www.abcy.com/make">http://www.abcy.com/make</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b>            Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> </ul>

- To read words already taught.
- To write simple sentences.

- Writing words

[a word search.htm](#)

- Responsibility
- Task completion
- Ss' response

Spoken interaction/ oral comprehension

- To interact with the teacher and classmates.

- What is...
- That is ...

• **Listening /Speaking:**

- Asking and answering questions

**Self-assessment:**  
oral and written on Ss' book


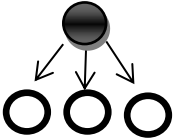
To distinguish the different Numbers.

Spoken production

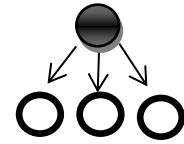
- To produce simple statements in English.

- I Know...
- I can ...
- This lesson I learnt...(ActivNotebook)

## Lesson 2 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		<b>5'</b>
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.            T says “So, let’s write the summary.”            T then begins to write the summary on the Interactive Board.            T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”            T asks “Which day of the week is it today?”            T asks: “Which is the month of the year, please?”            Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 25 (Twenty-Five)            It’s Winter, It’s ____            Wednesday, the 10<sup>th</sup> December 2017            Summary: Numbers (11-20)</p>		<b>10'</b>

**Step 2** Teacher begins the lesson by doing a quick revision of what the pupils learned last lesson. T' will also ensure that pupils understood that vocabulary such as "cousin" which is the for both genders, by making simple questions, such as:

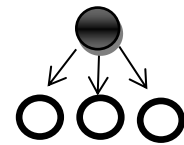


"What did we learn last lesson"?

"Tell me a family member."

Afterwards, T' corrects the homework, which was sent last lesson. By using a PowerPoint to correct the homework T' ensures through its simple method that the pupils understand and can correct it without any problems.

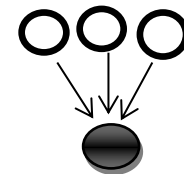
**Step 3 Pre-listening:** Teacher asks questions about numbers. To assess what vocabulary they already know about it.



Some of the questions will be:

- "Class, can you count from 1 to 10?"
- "How about from 11 to 20? Can you count?"

**While-listening:** Teacher shows a video with a song called "Number Song 10-20". The video lasts for 2 minutes.



Pupils will watch the video 3 times. First, they watch just to understand the new vocabulary. The second time they watch and try to sing along and then watch a third time to ensure they know all the vocabulary.

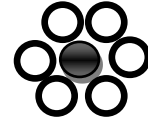
After, the T' asks what was the song about.

---

**Step 4 Post-listening:** After replying, pupils will undertake a small task.

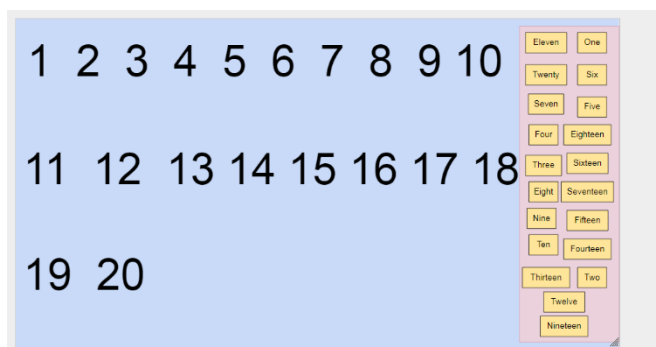
T' asks pupils for volunteers to come to the interactive board where they need to drag a word to the correct picture.

Afterwards, T' writes in the board the number and pupils will copy the vocabulary to the notebook.



10'

After  
doing

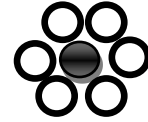


the exercise, T' writes in Word all the numbers and pupils copy it to their notebooks. This ensures they understand how to write it and they can later use it to study.

---

Step 5

T asks pupils for volunteers to come to the interactive board where they need to choose the correct word for each number. Pupils need to choose the correct word out of a series of words for each number.



10'

**1** – One | One | Ome

**10** – Tenn | Tem | Ten

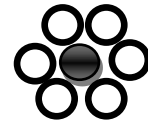
**13** – Thirteenth | Thirteen | Threeteen

**15** – Fiveteen | Fifteen | Fifeteen

**19** – Nineeteen | Nineteen | Ninety

Step 6  
(Extra)

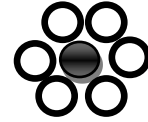
If there is enough time in the lesson pupils will come to the board one by one to play a word soup game. There is a total of 10 numbers. A total of 10 pupils will get to come to the board and try to find one word each. If a pupil gets one word right, they get a point, they can't find a word they don't get a point and give their chance to another pupil.



5'



Step 7 Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

Homework is Workbook page 20, exercise 1 and 2.

---

# LESSON PLAN

## Pupils already know:

Numbers 1 – 20

Colours

Days of the week

Months of the year

Family Vocabulary

## LESSON 3

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary           <ul style="list-style-type: none"> <li>Father</li> </ul> </li> <li>Numbers           <ul style="list-style-type: none"> <li>Eleven</li> <li>Twelve</li> <li>...</li> <li>Twenty</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen and repeat</li> <li>chorus repetition</li> <li>with e-flashcards</li> <li>comprehension</li> <li>Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Interactive Board</p> <p><b>e-Worksheet</b>  <a href="https://docs.google.com/drawings/d/1QxUKFZEROVWL6NkyOYvi3r23AZlm_5fEvPPfu4rThWs/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1QxUKFZEROVWL6NkyOYvi3r23AZlm_5fEvPPfu4rThWs/edit?usp=sharing</a></p> <p><b>e-Worksheet</b>  <a href="https://docs.google.com/drawings/d/1NMxQRaGKC7MMOkDLEnWIVU4dbYsJ3WVDE0nUBM1">https://docs.google.com/drawings/d/1NMxQRaGKC7MMOkDLEnWIVU4dbYsJ3WVDE0nUBM1</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b> Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary</li> <li>Numbers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Matching words in English with pictures</li> </ul> </li> <li><b>Writing:</b></li> </ul>	<p><b>Continuous assessment:</b> Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> </ul>	

- To read words already taught.
- To write simple sentences.

- Writing words

[6HS4/edit?usp=sharing  
e-worksheet  
https://docs.google.com/drawings/d/1sd7uLZ\\_UAMKKIv5TftzAWIEgZMKF6d8oEpYU5d0cwRk/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/drawings/d/1sd7uLZ_UAMKKIv5TftzAWIEgZMKF6d8oEpYU5d0cwRk/edit?usp=sharing)

- Responsibility
- Task completion
- Ss' response

Spoken interaction/ oral comprehension

- To interact with the teacher and classmates.

- What is...
- That is ...
- Have got...
- How many...

- Listening /Speaking:

- Asking and answering questions

**Self-assessment:**  
oral and written on Ss' book


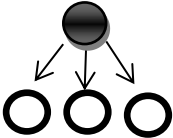
- To distinguish the different Family members and numbers.

- I Know...
- I can ...
- This lesson I learnt...(ActivNotebook)

Spoken production

- To produce simple statements in English.

## Lesson 3 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		5'
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.            T says “So, let’s write the summary.”            T then begins to write the summary on the Interactive Board.            T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”            T asks “Which day of the week is it today?”            T asks: “Which is the month of the year, please?”            Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 26 (Twenty-Six)            It’s Winter, It’s ____            Friday, the 12<sup>th</sup> January 2018            Summary: Family Story                              Exercises about the story.</p>		10'

---

**Step 2** Teacher begins the lesson by doing a quick revision of what the pupils learned last lesson. By making simple questions, such as:

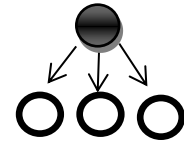
“What did we learn last lesson”?

“Tell me a family member.”

“Can you count up to 20?”

Afterwards, T' corrects the homework, which was sent last lesson.

By using a PowerPoint to correct the homework T' ensures through its simple method that the pupils understand and can correct it without any problems.

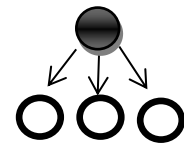


10'

---

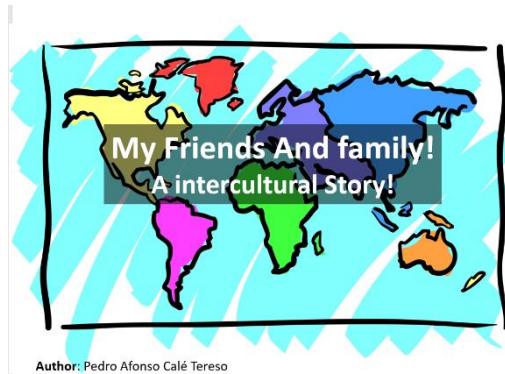
**Step 3** Teacher reads a story with the pupils, a story about a very big family and their family members. The story has the vocabulary learned in the previous classes. It has dialogue using the family members, numbers and questions. This is a fantastic way for the pupils to train their listening skills, as well as training the vocabulary they learned in the previous lessons.

T' then asks pupils if they want to listen to the story again.



15'

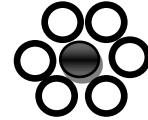
If the pupils want to, T' reads the story again. Otherwise they will move on to the exercises about the story.



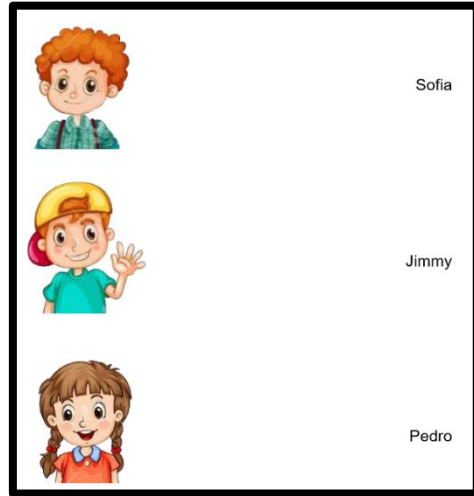
---

**Step 4** After the story, pupils will have an exercise about the story in the interactive board. Pupils will have to match several words/pictures from one column to their correct word in the opposite column. This exercise is a good to understand if the pupils understood the story and to further improve their intercultural skills also improve and reinforce their vocabulary.

---

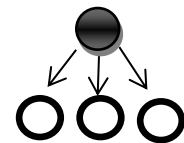


10'

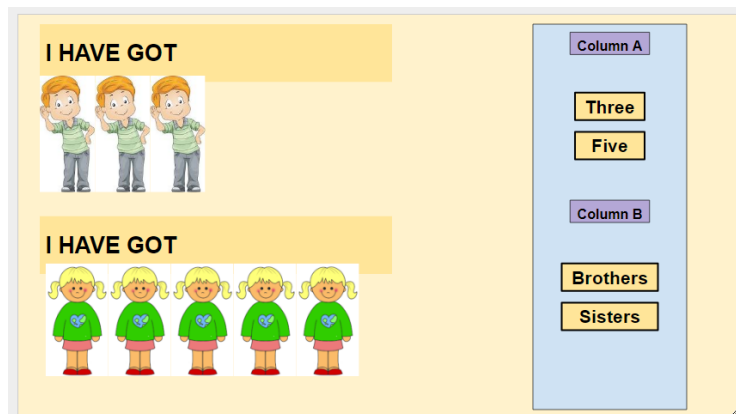


Step 5 Pupils will undertake a small task in the interactive board.

Pupils will go to the board and complete the sentence with the correct numbers and family members. They will drag the number and word needed to complete each question.



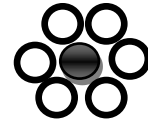
10'



This exercise is a follow up to the story. The first slide they have to drag the number and word is about the story. The last two slides are different but still the same subject, family members (Brothers and sisters). This is a good exercise that uses the numbers and family members.

---

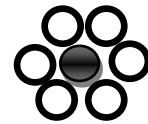
**Step 6 (Extra)** If there is time in the lesson. Pupil will open their student books on page 59 and do exercise 2. However, T' will read exercise one and act it, so that pupils understand better what they have to do in exercise 2.



10'

---

**Step 7** Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

Homework is: Workbook page 26, exercise 2.

Students Book page 56, 57, exercises 2 and 3.

---

# LESSON PLAN

## Pupils already know:

*Numbers 1 - 20*

*Colours*

*Days of the week*

*Months of the year*


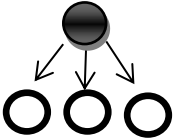
*Family Vocabulary*

## LESSON 4

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>To listen and understand simple words and sentences.</b></li> <li><b>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</b></li> <li><b>To understand simple sentences.</b></li> <li><b>To repeat small chunks of language.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Father</li> </ul> </li> <li>Numbers           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eleven</li> <li>- Twelve</li> <li>- ...</li> <li>- Twenty</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Listen and repeat</li> <li>- chorus repetition</li> <li>- with e-flashcards</li> <li>- comprehension</li> <li>- Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Interactive Board  <a href="https://www.familyecho.com/e-Worksheet">https://www.familyecho.com/e-Worksheet</a></p>	<p><b>Continuous assessment:</b>            Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>

<p style="text-align: center;">Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To understand simple words and sentences.</b></li> <li>• <b>To read words already taught.</b></li> <li>• <b>To write simple sentences.</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Family Vocabulary</li> <li>• Numbers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>Matching</u></b> - Matching words in English with pictures</li> <li>• <b><u>Writing :</u></b> - Writing words</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Behaviour</li> <li>• Participation</li> <li>• Motivation</li> <li>• Responsibility</li> <li>• Task completion</li> <li>• Ss' response</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Spoken interaction/ oral comprehension</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To interact with the teacher and classmates.</b></li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>To distinguish the different Numbers and family members.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• What is...</li> <li>• That is ...</li> <li>• Have got...</li> <li>• How many...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>Listening /Speaking:</u></b> - Asking and answering questions</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Self-assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• I Know...</li> <li>• I can ...</li> <li>• This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>
<p style="text-align: center;">Spoken production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>To produce simple statements in English.</b></li> </ul>			

## Lesson 4 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		<b>5'</b>
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.            T says “So, let’s write the summary.”            T then begins to write the summary on the Interactive Board.            T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”            T asks “Which day of the week is it today?”            T asks: “Which is the month of the year, please?”            Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 27 (Twenty-seven)            It’s Winter, It’s ____            Wednesday, the 17<sup>th</sup> January 2018            Summary:</p>		<b>10'</b>

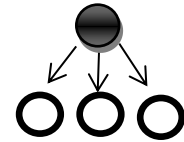
---

**Step 2** Teacher begins the lesson by doing a quick revision of what the pupils learned last lesson. With simple questions such as:

“What did we learn last lesson?”

“Can you spell the number 11.”

Afterwards, T' corrects the homework, which was sent last lesson. By using a PowerPoint to correct the homework T' ensures through its simple method that the pupils understand and can correct it without any problems.

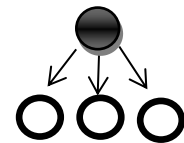


10

---

**Step 3** T' asks pupils to open the students book on page 56. Pupils will read with the teacher the story and do the exercises on the next page.

T' reads the story twice. First alone, then together with pupils. He chooses several pupils to read individual sentences. After reading T' asks the pupils to do exercises 2, 3 and 5 in page 57.



10'

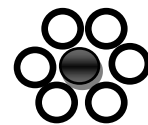
---

**Step 4**

After creating the family tree, teacher explains how to use the plural and how to form questions and reply with it.

First the T' explains what is needed to create the plural with the family members. T' must state clearly that by adding an -s at the end of the words they can create the plural but that it doesn't work for all words. The pupils should only use it for the family members.

- One brother



10'

---

- Two Brothers

Teacher gives example with the numbers they learned the previous lesson to ensure that the pupils practise the vocabulary.

Afterwards T' writes a question using the plural. Using "how many" and "have got". T' explain how to create the simple question. By giving as many examples as possible T' ensures the pupil understand.

- "Have you got a brother?"

- "Yes, I have."/ "No, I haven't"

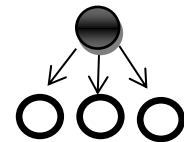
- How many Brothers have you got?

- I have got two brothers.

Afterwards, pupils will copy the vocabulary to the notebook.

---

**Step 5** Pupils will undertake a small task to ensure they understood the vocabulary they just learned. An exercise where they need to complete the sentences with the correct words.



8'

T' will ask for volunteers to come to the board. Pupils then pick the correct word to complete the sentence.

This is a good exercise where the pupils match the vocabulary learned with how to form the questions. In a simple task, they get a solid way to better understand what they learned.

- 1.** Have you \_\_\_ a brother?  
– Have | Got | you
  - 2.** How many \_\_\_\_\_ have you got?  
– Got | Brother | Brothers
  - 3.** Have you Got a \_\_\_?  
– Have | Sister | Sisters|
  - 4.** I have got \_\_\_\_\_?  
– Brothers | Two brothers | Ten brother
  - 5.** \_\_\_ \_\_\_ got a Brother?  
– Have got | Have you | You got
- 

**Step 6**  
**(Extra)**

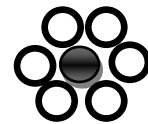
Teacher begins by asking the pupils if they did the family tree on page 55. Likely barely any of the pupils did it, since the teacher didn't previously ask them to do it. T' will ask pupils to get the family tree pieces from the back of the book and will explain what they will be doing. First pupils will paint the tree with several colours that the teacher will tell them. Colours such as: Brown and green.

After the tree has been painted, T' will show an example of how the tree is supposed to look like, so the pupils don't make a mistake when gluing in the pieces of paper where the family photos will be in.

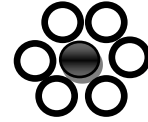
Since T' didn't ask the pupils to bring family photos, they will just write their family members first in class. Then at home they glue the family members photo in the family tree if they want, and bring in the next lesson.

If there is no time T' asks the pupils to do it at home and bring next lesson.

---



**10'**



**Step 7** Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.

Homework is Workbook page 21, exercise 1.

## LESSON PLAN

### Pupils already know:

*Numbers*

*Colours*

*Days of the week*

*Months of the year*

*Birthday*

*Question word: What is...*

*"What is your favourite day of the week?"*

*Question word: How old...*

*"How old are you?"*

*Question word: When is...*

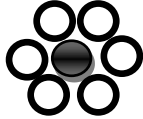
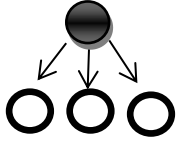
*"When is your birthday?"*

## LESSON 5

Skills / Aims *	Lexis and grammar Contents	Skill-based activities	Didactic and Pedagogic Resources	Evaluation
-----------------	----------------------------	------------------------	----------------------------------	------------

<p>Oral comprehension / Listening</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To listen and understand simple words and sentences.</li> <li>To identify simple expressions and vocabulary related to the topic.</li> <li>To understand simple sentences.</li> <li>To repeat small chunks of language.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary <ul style="list-style-type: none"> <li>Father</li> </ul> </li> <li>Numbers <ul style="list-style-type: none"> <li>Eleven</li> <li>Twelve</li> <li>...</li> <li>Twenty</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Drilling:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Listen and repeat</li> <li>chorus repetition</li> <li>with e-flashcards</li> <li>comprehension</li> <li>Individual Repetition</li> </ul> </li> </ul>	<p>Learn Christmas Vocabulary:</p> <p>Interactive Board e-Worksheet: Family Tree (<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1gQtRhBcb8gBGOOk1hhYnbePxCaw6fTMB-pgKsIX-ye4/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1gQtRhBcb8gBGOOk1hhYnbePxCaw6fTMB-pgKsIX-ye4/edit?usp=sharing</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Reading / Writing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To understand simple words and sentences.</li> <li>To read words already taught.</li> <li>To write simple sentences.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Family Vocabulary</li> <li>Numbers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Matching</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Matching words in English with pictures</li> </ul> </li> <li><b>Writing :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Writing words</li> </ul> </li> </ul>	<p>e-Worksheet: Numbers (<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1nApOnLXWbVBTNLzTElgTiJc hINvivhx_7QwIamnERs/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1nApOnLXWbVBTNLzTElgTiJc hINvivhx_7QwIamnERs/edit?usp=sharing</a>)</p>	<p><b>Continuous assessment:</b></p> <p>Direct observation</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Behaviour</li> <li>Participation</li> <li>Motivation</li> <li>Responsibility</li> <li>Task completion</li> <li>Ss' response</li> </ul>
<p>Spoken interaction/ oral comprehension</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To interact with the teacher and classmates.</li> </ul> <p>To distinguish the different Family members and numbers.</p> <p>Spoken production</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>To produce simple statements in English.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>What is...</li> <li>That is ...</li> <li>Have got...</li> <li>How many...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Listening /Speaking:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Asking and answering questions</li> </ul> </li> </ul>	<p>e-worksheet: How many exercise (<a href="https://docs.google.com/drawings/d/1ZI95hwLRyM8u-Djf1ZKBe7wSj7G58j_4OJCqLnPRRxA/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/drawings/d/1ZI95hwLRyM8u-Djf1ZKBe7wSj7G58j_4OJCqLnPRRxA/edit?usp=sharing</a>)</p>	<p><b>Self-assessment:</b></p> <p>oral and written on Ss' book</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I Know...</li> <li>I can ...</li> <li>This lesson I learnt...(ActivNotebook)</li> </ul>

## Lesson 5 - Steps

Steps	Strategies	Social forms	Time
<b>Step 0</b>	<p>Before entering the room, pupils must say the previously established password. Afterwards pupils will sing the “Hello Song” together with the teacher.</p>		<b>5'</b>
<b>Step 1</b>	<p>Teacher greets the pupils and asks who oversees the class calendar.            T says “So, let’s write the summary.”            T then begins to write the summary on the Interactive Board.            T asks” Please, can you tell me the number of the lesson?”            T asks “Which day of the week is it today?”            T asks: “Which is the month of the year, please?”            Pupils copy the lesson and the summary to their notebook.</p> <hr style="width: 20%; margin-left: 0;"/> <p>Lesson number 28 (Twenty-eight)            It’s Winter, It’s ____            Friday, the 19<sup>th</sup> January 2018            Summary: Revision:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Family vocabulary</li> <li>- Numbers (11-20).</li> </ul>		<b>10'</b>

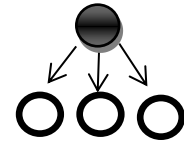
---

**Step 2** Teacher begins the lesson by doing a quick revision of the pupils learned last lesson. With simple questions such as:

“What did we learn last lesson”?

“Can you name all the family members?”

“Can you count up to 20?”



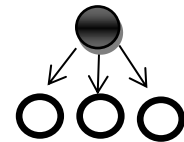
10'

Afterwards, T' warns the pupils that the lesson is to revise all that was learned in this didactic unit, to ensure that the pupils know this unit vocabulary and grammar without doubts.

To start, the teacher quickly corrects the homework which was sent last class. By using PowerPoint, to create a short and simple way for the pupils to understand and copy the homework without any problems.

---

**Step 3** T' before starting the Unit revision, T' will show on the interactive board a drawing of his family and will ask the pupils to draw their own family tree. T' will hand out pieces of blank sheets of paper for pupils to draw. Afterwards they will place them up on the walls of the classroom. A little activity that ensures they don't forget the family vocabulary.

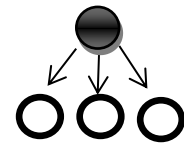


10'

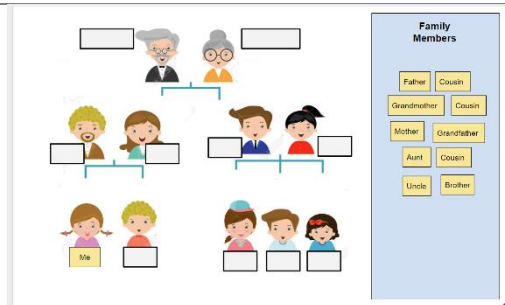
---

**Step 4** Pupils will undertake two small tasks. The first one, they will have to fill a family tree by dragging the correct words to the correct slots. When the pupils finish the first task, T' gives a harder exercise to ensure the pupils know the vocabulary.

---

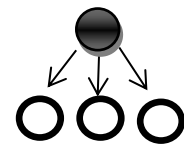


10'



The second task is a Scrambled words game, where they need to choose the correct word out of Three words.

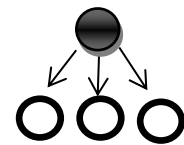
**Step 5** Pupils will have to come to the interactive board and undertake another small task. There will be numbers from 10 to 20 written on the board, and pupils must drag the correct word corresponding to each number.



5'

A task similar to what they did in lesson 2. However, this one only has numbers from 10 to 20.

**Step 6** After completing the previous tasks, pupils will have to choose the correct answer to the question being asked. Also complete the question when there's a missing word.



5

---

The pupils will know how to complete the answers with visual aids.  
After each answer, there will be a picture with what they must choose.

Example: "How many brothers have you \_\_\_?"

Pupils will have to choose the word "got" from the question column to complete the question. After correctly completing the question, they will complete the answer.

"I have got three \_\_\_."

Pupils will have to choose the word "Brother" from the question column to complete the answer

The screenshot shows an interactive board with two columns. The left column contains several question templates with blank spaces for answers. The right column contains a word bank with various words in boxes.

Question templates on the left:

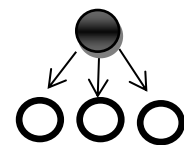
- How many brothers have you \_\_\_\_\_ ?
- I have got three \_\_\_\_\_.
- How \_\_\_\_\_ sisters have you got ?
- I have got \_\_\_\_\_.
- How many Cousins \_\_\_\_\_ you \_\_\_\_\_ ?
- I have got four \_\_\_\_\_.
- \_\_\_\_\_ many \_\_\_\_\_ have you got?
- I have got \_\_\_\_\_ sisters.

Word bank on the right:

- FIVE
- BROTHERS
- GOT GOT
- MANY TWO
- HAVE SISTERS
- COUSINS HOW
- SISTERS

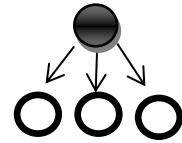
---

**Step 7** After all the exercises in the interactive board are completed, T' will tell the pupils to open their students book on page 60. Pupils will do the exercise 1 in class to ensure they use their book and write the vocabulary. They can't just use it orally. There must be some sort of written form of it as well. Teacher will correct the exercises on the board with the help of a PowerPoint document.



---

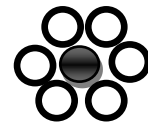
**Step 8** If there is enough time in the lesson T' will ask for volunteers to  
**(Extra)** come to the board to do two Soup words puzzles. One for Family members and another one for the numbers from 1 to 20.



10

---

**Step 9** Teacher asks the pupils to write down the homework and the password for the next lesson. After that, T' tells pupils to tidy up their things and class is over.



5'

Homework is page 60, exercise 1.

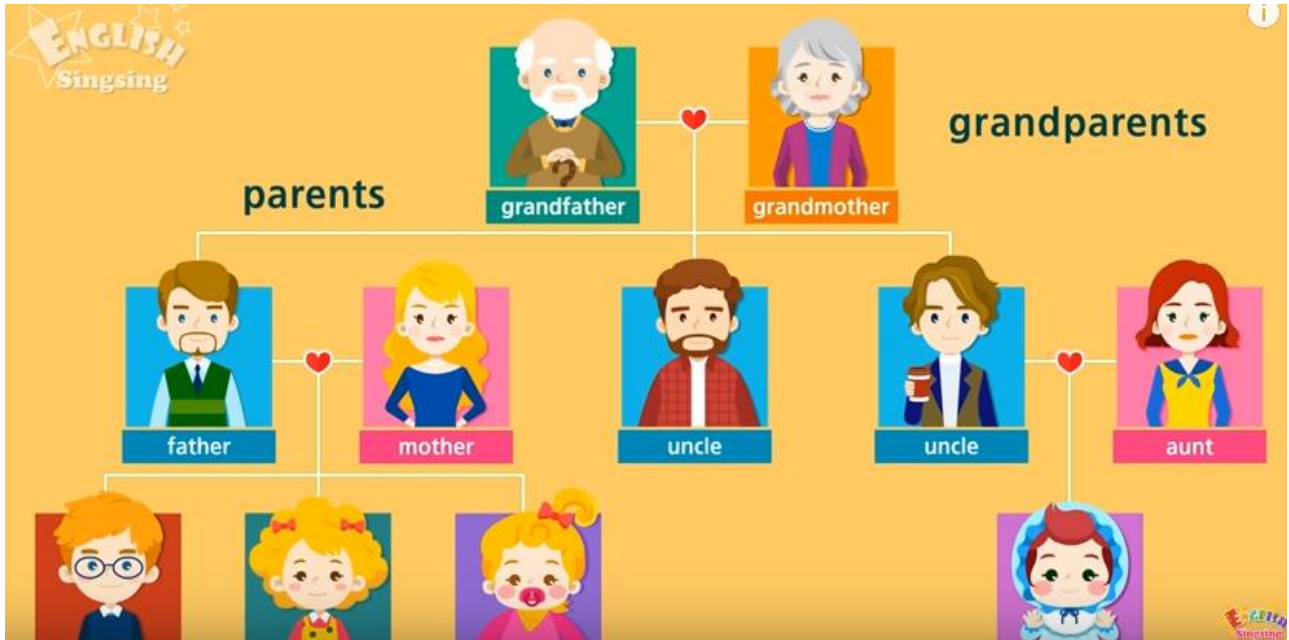
---

## REFERENCES

- Blair, N. (2012). | NAESP. [online] NAESP. Available at: <http://www.naesp.org/principal-januaryfebruary-2012-technology/technology-integration-new-21st-century-learner> [Accessed 19 December. 2017].
- BORGES, A. (2016). Opinião - Desafios para o século XXI. [online] DN. Available at: <http://www.dn.pt/opiniao/opiniao-dn/anselmo-borges/interior/desafios-para-o-seculo-xxi-3149809.html> [Accessed 19 December. 2017].
- Cameron, L. (2013). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: Cambridge University Press. Available at: <https://didactics-a.wikispaces.com/file/view/lynne+cameron.pdf> (Accessed 19 December. 2017)
- Da Cruz, M.R.D.F. (2016). Gamify and flip your languages classroom at least 20% of the time: new approaches in languages teaching
- ELT, O. (2017). *Why should songs be used MORE in the Young Learners classroom?*. [Online] Oxford University Press. Available at: <https://oupeltglobal-blog.com/2011/05/11/why-should-songs-be-used-more-in-the-young-learners-classroom/> (Accessed 19 December. 2017).
- Foncubierta, J.M & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen

## Resources:

### ◆ Video: Family Tree



◆ <https://www.youtube.com/watch?v=FHaObkHEKHQ>

✦ **Video: Number Song 10 to 20**



✦ <https://www.youtube.com/watch?v=wiGEEJLLKd8>

◆ **e-Worksheet: Numbers - drag and drop.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
One Two Three Four Five Six Seven Eight Nine Ten

11 12 13 14 15 16 17 18  
Eleven Twelve Thirteen Fourteen Fifteen Sixteen Seventeen Eighteen

19 20  
Nineteen Twenty

◆ <https://docs.google.com/drawings/d/14SnuJ64OqaYdEYL3xmgILKFqFNPLkWHd-MoGND57jB0Y/edit?usp=sharing>

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18

19 20

Eleven One  
Twenty Six  
Seven Five  
Four Eighteen  
Three Sixteen  
Eight Seventeen  
Nine Fifteen  
Ten Fourteen  
Thirteen Two  
Twelve  
Nineteen

✦ **e-Worksheet: Numbers - pick the correct word.**

**1** – On|ne | One | Ome

**10** – Tenn | Tem | Ten

**13** – Thir|deen | Thirteen | Threeteen

**15** – Fiveteen | Fifteen | Fifeteen

**19** – Nineeteen | Nineteen | Ninety|n

**1** – Onne | One | Ome

**10** – Tenn | Tem | Ten

**13** – Thir|deen | Thirteen | Threeteen|

**15** – Fiveteen | Fifteen | Fifeteen

**19** – Nineeteen | Nineteen | Ninety|n

◆ **e-Worksheet: Questions – Find the correct word.**

**1.** Have you \_\_\_ a brother?

– Have | Got | you

**2.** How many \_\_\_\_\_ have you got?

– Got | Brother | Brothers

**3.** Have you Got a \_\_\_\_\_?

– Have | Sister | Sisters|

**4.** I have got \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_?

– Brothers | Two brothers | Ten brother

**5.** \_\_\_\_\_ got a Brother?

– Have got | Have you | You got

**1.** Have you \_\_\_ a brother?

– Have | Got | you

**2.** How many \_\_\_\_\_ have you got?

– Got | Brother | Brothers

**3.** Have you Got a \_\_\_\_\_?

– Have | Sister | Sisters

**4.** I have got \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_?

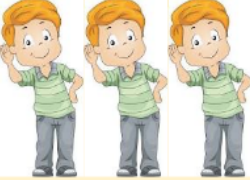
– Brothers | Two brothers | Ten brother

**5.** \_\_\_\_\_ got a Brother?


– Have got | Have you | You got

✦ **e-Worksheet:**

**I HAVE GOT**



**I HAVE GOT**



Column A

Three

Five


Column B

Brothers


Sisters

✦ [https://docs.google.com/drawings/d/1QxUKFZERO-VWL6NkyOYvi3r23AZIm\\_5fEvPPfu4rThWs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/drawings/d/1QxUKFZERO-VWL6NkyOYvi3r23AZIm_5fEvPPfu4rThWs/edit?usp=sharing)

**I HAVE GOT** Three Brothers



**I HAVE GOT** Five Sisters



Column A

Column B

✦ **e-Worksheet: Christmas Matching**

**1.** RTHEBRO|

– Brother | Brothers | Broter

**2.** RESIST

– Sisster | Sister | Sisters

**3.** THERFANDGRA

– Grandfather | Granfatheer

**4.** THERMANDGRA

– Grandmother| Grandmoothers

**5.** THERFA

– Fatheer | Mother | Father

**1.** RTHEBRO

– Brother | Brothers | Broter

**2.** RESIST

– Sisster | Sister | Sisters

**3.** THERFANDGRA

– Grandfather | Granfatheer

**4.** THERMANDGRA

– Grandmother| Grandmoothers

**5.** THERFA

– Fatheer | Mother | Father

✦ e-worksheet: Numbers 10 to 20

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

Eighteen

Sixteen Fifteen

Seventeen

Fourteen

Thirteen

Twelve

Eleven Nineteen

Twenty

[https://docs.google.com/drawings/d/1nApOnLXWbVBTNLzTElgTijc\\_hINvivhx\\_7QwlamnERs/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/drawings/d/1nApOnLXWbVBTNLzTElgTijc_hINvivhx_7QwlamnERs/edit?usp=sharing)

g

11 12 13 14 15

Eleven Twelve Thirteen Fourteen Fifteen

16 17 18 19 20

Sixteen Seventeen Eighteen Nineteen Twenty

◆ e-worksheet: Family tree – drag and drop

**Family Members**

- Father
- Cousin
- Grandmother
- Cousin
- Mother
- Grandfather
- Aunt
- Cousin
- Uncle
- Brother

<https://docs.google.com/drawings/d/1gQtRhBcb8gBGOOk1hhYnbePxCaw6fTMB-pgKsIX-ye4/edit?usp=sharing>

**Family Members**

◆ **e-worksheet: How many... exercise**

How many brothers have you \_\_\_\_\_ ?

I have got three \_\_\_\_\_.

How \_\_\_\_\_ sisters have you got ?

I have got \_\_\_\_\_.

How many Cousins \_\_\_\_\_ you \_\_\_\_\_ ?

I have got four \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ many \_\_\_\_\_ have you got?

I have got \_\_\_\_\_ sisters.

FIVE

BROTHERS

GOT GOT

MANY TWO

HAVE SISTERS

COUSINS HOW

SISTERS

[https://docs.google.com/drawings/d/1ZI95hwLRyM8u-Djf1ZKBe7wSj7G58j\\_4OJCqLnPRRxA/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/drawings/d/1ZI95hwLRyM8u-Djf1ZKBe7wSj7G58j_4OJCqLnPRRxA/edit?usp=sharing)

How many brothers have you GOT ?

I have got three BROTHERS.

How MANY sisters have you got ?

I have got TWO SISTERS.

How many Cousins HAVE you GOT ?

I have got four COUSINS.

HOW many SISTERS have you got?

I have got FIVE sisters.

## ANEXO 5 – Modelo de grelha de observação de aula

Curso: Mestrado Ensino de Inglês do 1º CEB



**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE EDUCAÇÃO**

Unidade Didática: Prática de Ensino supervisionada

Data: \_\_\_\_\_

Observado por: \_\_\_\_\_

+

Alunos	Atividade 1		Atividade 2		Atividade 3		Atividade 4	
	Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação	Interesse	Participação
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
16								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
26								

Qualificação Qualitativa: 1- Fraco; 2- Insuficiente; 3- Suficiente; 4- Bom; 5- Muito Bom;

## ANEXO 6 – Exemplo de um Blog

### *O Jota Nicolau*

Esta é a tua escola.

Aqui vais encontrar professores, auxiliares, amigos que gostam de ti e que tudo farão para que te sintas bem.

*Queremos ajudar-te a crescer!*



quarta-feira, 28 de março de 2018

### Páscoa Feliz!



Publicada por escolinha à(s) [08:46](#)

Sem comentários:



sexta-feira, 9 de março de 2018

### Contactos

Morada: Rua da Guiné 2/4 4430-145 - Vila Nova de Gaia

Contactos telefónicos:  
223793048/935752036

Email - [ebjnicolau@ebsoaresreis.net](mailto:ebjnicolau@ebsoaresreis.net)

### Regimento Interno 17-18

[Regimento Interno JNA](#)

### Atendimento aos Enc. Educação

Turma	Professor Titular	Atendimento Semanal	
		Dia	Hora
1.º E	Vera Esmeralda Monteiro de Paiva	3ª	15:30/16:30
1.º F	Ana Paula Breda Raposo	5ª	15:30/16:30
2.º F	Cecília de Carvalho Ferreira	3ª	16:00/17:00
2.º G	Maria da Conceição Rodrigues Veiga	3ª	15:30/16:30
3.º E	Gustavo Alexandre Godinho Ferreira	3ª	15:30/16:30
3.º F	Maria Fátima Mota Silvas Pereira	6ª	17:00/18:00
4.º F	Gracilina Rosa Dias Nogueira	2ª	15:30/16:30
4.º G	Joana Elisabete Bastos Santos	6ª	15:30/16:30

### "O Jornalês"-Jornal do Agrupamento

<http://jornales2010.blogspot.com>

## ANEXO 7 - Exemplo de uma história no Google Slides



## ANEXO 8 - Exemplo de um vídeo de musica no Youtube

Super Simple Learning®

0:00 / 1:16

Hello, Reindeer | Children's Christmas Song

Super Simple Songs - Kids Songs

SONGS [Subscribe](#) 9.4M

6,012,585 views

5,583 1,628

Up next Autoplay

The Duck Song  
forrestfire101  
330,043,010 views

3:12

## ANEXO 9 - Exemplo de um questionário do Plickers

The screenshot displays the Plickers web interface. At the top, there is a teal navigation bar with the Plickers logo and menu items: Library, Reports, Classes, Live View, and Cards. Below the navigation bar, there is a search bar labeled 'Search in My Library' and a '+ New Question' button. A '+ New Folder' button is also visible. The main content area shows a list of six question cards. Each card contains a question, four options (A, B, C, D), a calendar icon, a bar chart icon, and an 'Expand' link. The selected answer for each question is indicated by a green circle around the letter.

**+ New Question**    Search in My Library

+ New Folder

**How old is your sister?**

A It is 10...    B He is 10...    **C She is 10...**    D

**\_\_\_ are you ?**

**A** How old a...    B What old...    C Who old a...    D

**How old is your brother ?**

A She is 7...    **B** He is 7 y...    C I'm 7 yea...

**How old are you ?**

**A** I'm 8 yea...    B He is 8 y...    C She is 8...

**How \_\_\_ is david?**

**A** Old    B He    C She    D You





















**\_\_\_ Old is Inês?**

**A** HOW    B I    C IT    D What

## ANEXO 10 - Exemplo do sistema de Pontos do ClassDojo

Sua turmas [Sala de aula](#) [Diários](#) [Mensagens](#)

Alunos Grupos

 Toda a Turma 478	 Alessia 19	 Alice 17	 Beatriz C 19	 Beatriz F 20
 Catarina 20	 Cellyne 20	 Diana 19	 Eva 17	 Francisca 20
 Henrique M 22	 Henrique V 16	 Joana 19	 José 21	 Leonor 19
 Matilde 19	 Pedro 18	 Rafael M 19	 Rafael P 19	 Raúl 11