

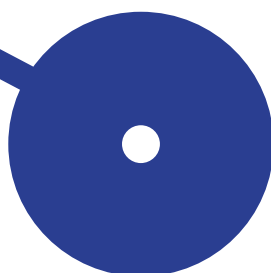
M

MESTRADO
ENSINO DE INGLÊS NO 1.º CICLO DO ENSINO BÁSICO

Desafios e diversão: Como a gamificação e o CLIL envolvem os alunos no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Pedro Manuel Reis Silva Neves Ferreira

04/2024



Politécnico do Porto
Escola Superior de Educação

Pedro Manuel Reis Silva Neves Ferreira

**Desafios e diversão: Como a gamificação e o CLIL
envolvem os alunos no 1.º Ciclo do Ensino Básico**

Relatório de Estágio

Mestrado em Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Orientação: Prof. Doutor Mário Rui Domingues Ferreira da Cruz

Porto, Novembro de 2024

AGRADECIMENTOS

Quero começar por agradecer à Praxe, enquanto grupo de pessoas, por todos os amigos que fiz ao longo destes anos na Escola Superior de Educação do Porto. Dos quais se destacam não só as pessoas que foram caloiros comigo, mas também pessoas de todos os outros anos e cursos que tive o prazer de conhecer. Tive a oportunidade de conhecer muita e muito boa gente. Na praxe vivi momentos incríveis que nunca irei esquecer e quem sabe até um grupo de amigos que levo comigo para a vida.

Gostava de agradecer: à minha namorada que é a primeira pessoa a ajudar-me e a levantar o meu ânimo por mais em baixo que eu esteja; aos meus pais por me terem criado e por financiarem o meu muito atribulado percurso académico; ao meu irmão que esteve sempre lá para mim e que me fez crescer lado a lado com ele; aos meus avós maternos que de certa forma me educaram em todo o tipo de matérias e fizeram de mim a pessoa que sou hoje; aos meus avós paternos que mesmo já tendo partido e não tendo sido tão presentes, deixaram a sua marca em mim; à minha prima Leonor com quem gosto de conversar sobre tudo e mais alguma coisa e que sem duvida me ajudou a estudar para o exame nacional de português; ao grupo dos meus amigos de infância, eles sabem quem são, com os quais cresci e com quem tenho mantido uma grande amizade que já dura há 20 anos.

Gostava de agradecer diretamente aos professores que mais me marcaram nesta caminhada no ensino superior, pelo seu estilo de ensino e pelas pequenas lições de vida que partilharam e que vão muito além do conteúdo que têm a lecionar. O Professor Doutor Bernardo Canha, o Professor Doutor Kurtis Stewart, o Professor Doutor Mário Domingues Cruz, o Professor Doutor Nicholas Austin, o Professor Doutor Jorge Pinho, a Professora Doutora Vanessa Esteves, a Professora Doutora Patrícia Ferreira e a Professora Doutora Sofia Araújo.

Por último e não menos importante um agradecimento à Escola Superior de Educação do Porto, instituição à qual irei sempre chamar de casa, com todo o orgulho. Por me ter acolhido no ensino superior, por me encher estes anos da minha

vida de memórias e pelo conhecimento académico e pessoal que nesta mui nobre casa tive a honra de adquirir. Bem-haja, ESE do Porto!

RESUMO ANALÍTICO

O presente relatório explora o impacto da gamificação e do CLIL na motivação dos alunos no contexto do ensino de Inglês para alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico. O estudo baseia-se na observação e nas experiências práticas adquiridas durante a Prática de Ensino Supervisionada, para compreender como é que estas estratégias pedagógicas podem ser mais eficazes. A gamificação, que é definida como a aplicação de elementos de jogos em contextos que não são de jogos, foi examinada pela sua capacidade de aumentar o envolvimento dos alunos através da criação de ambientes de aprendizagem interativos e competitivos. A investigação salienta a forma como a integração de mecânicas de jogo, tais como recompensas, classificações e desafios, podem aumentar a atenção e a participação dos alunos. Além disso, a abordagem CLIL, que combina o ensino de conteúdo com a aprendizagem de línguas, foi investigada quanto ao seu potencial para promover a aquisição imersiva de línguas e uma compreensão mais profunda da matéria. Através da utilização da investigação-ação qualitativa, o estudo observou melhorias significativas tanto na motivação como na proficiência linguística quando estas metodologias foram aplicadas. Os resultados apoiam a adoção da gamificação e do CLIL no ensino primário como estratégias eficazes para promover o envolvimento e os resultados de aprendizagem na aquisição de segunda língua.

Palavras-chave: Gamificação, CLIL, motivação, aprendizagem de línguas, ensino básico, Investigação-ação.

ABSTRACT

This report explores the impact of gamification and CLIL on student's motivation in the context of teaching English to elementary school students. The study is based on the observation and practical experiences gained during the Supervised Teaching Practice, to understand how these pedagogical strategies can be more effective. Gamification, which is defined as the application of game elements in non-game contexts, was examined for its ability to increase student's engagement through the creation of interactive and competitive learning environments. The research highlights how the integration of game mechanics, such as rewards, rankings and challenges, can increase students' attention and participation. In addition, the CLIL approach, which combines content teaching with language learning, was investigated for its potential to promote immersive language acquisition and deeper subject understanding. Through the use of qualitative Action-Research, the study observed significant improvements in both motivation and language proficiency when these methodologies were applied. The results support the adoption of gamification and CLIL in primary education as effective strategies to promote engagement and learning outcomes in second language acquisition.

Keywords: Gamification, CLIL, motivation, language learning, primary education, Action-Research.

RESUMEN

Este trabajo explora el impacto de la gamificación y el CLIL en la motivación de los estudiantes en el contexto de la enseñanza del inglés a alumnos de primaria. El estudio se centra en la observación y las experiencias prácticas adquiridas durante las Prácticas Docentes Supervisadas, con el fin de comprender cómo estas estrategias pedagógicas pueden ser más eficaces. La gamificación, que se define como la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos, se examinó por su capacidad para aumentar el compromiso de los estudiantes mediante la creación de ambientes de aprendizaje interactivos y competitivos. La investigación destaca cómo la integración de mecánicas de juego, como recompensas, clasificaciones y desafíos, puede aumentar la atención y la participación de los estudiantes. Además, se investigó el método CLIL, que combina la enseñanza de contenidos con el aprendizaje de idiomas, por su potencial para promover la adquisición inmersiva de idiomas y una comprensión más profunda de las asignaturas. Mediante el uso de la investigación-acción cualitativa, el estudio observó mejoras significativas tanto en la motivación como en el dominio del idioma cuando se aplicaron estas metodologías. Los resultados apoyan la adopción de la gamificación y el CLIL en la educación primaria como estrategias eficaces para promover el compromiso y los resultados del aprendizaje en la adquisición de una segunda lengua.

Palabras clave: Gamificación, CLIL, motivación, aprendizaje de idiomas, educación primaria, Investigación-Acción.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	12
Figura 2	25
Figura 3	27
Figura 4	37
Figura 5	38
Figura 6	39
Figura 7	53
Figura 8	54
Figura 9	62
Figura 10.....	62

LISTA DE TABELAS

Tabela 1	5
Tabela 2	34
Tabela 3	35
Tabela 4	36

LISTA DE ABREVIATURAS

1.º CEB – 1.º Ciclo do Ensino Básico

CLIL – Content and Language Integrated Learning

I-A – Investigação-Ação

PES – Prática de Ensino Supervisionada

UC – Unidade Curricular

ÍNDICE

Introdução	1
Contextualização da Investigação	1
Questões e objetivos da investigação	3
Contexto Curricular	4
Organização do relatório de estágio	5
Parte I- Enquadramento Teórico	6
1. Desmotivação	6
2. A imersão e abstração	9
3. Gamificação	14
3.1 Gamificação no 1.º Ciclo do Ensino Básico	15
3.2 Motivação através da gamificação	17
3.3 Desmotivação através da gamificação.....	22
3.4 Desenvolvimento das crianças com recurso à gamificação.....	26
3.5 Por uma didática da gamificação em contexto escolar	28
4. CLIL	29
Parte II – Investigação Prática	33
1. Intervenção Pedagógica	33
1.1 Planificação	33
1.2 Caracterização das aulas	34
2. Metodologias de Investigação	38
2.1. Investigação-ação.....	39
2.2 Caracterização da amostra	40
2.3. Técnicas e instrumentos de recolha de dados	43
2.4. Análise Documental	44
2.5. Análise de Notas de Campo	46
3. Resultados e discussão	49
Conclusão	56
Conclusões gerais	56
Limitações e sugestões	60
Contributo do estudo para o desenvolvimento profissional	63
Referências bibliográficas	64
Anexos	68
Anexo 1 – Portfolio Digital	68

Anexo 2 - The Five Senses Tournament (PowerPoint)	199
Anexo 3 - Animal World Tour (PowerPoint)	204
Anexo 4 - Guess What (PowerPoint)	212
Anexo 5 - Illnesses (PowerPoint)	218
Anexo 6 - Ficha da Avaliação	223
Anexo 7 - Resultados da Ficha de Avaliação	225
Anexo 8 - Ficha de observação da Motivação	226
Anexo 9 - Ficha de observação da Participação	227

Introdução

Contextualização da Investigação

O início do século XXI é importante em vários aspetos, mas acima de tudo e após um quarto de século, podemos destacar como principal fator destes últimos 25 anos a evolução tecnológica. Desde 2001 até 2024 passámos de telemóveis que pouco mais faziam, além de enviar mensagens e fazer chamadas, para os atuais computadores de bolso que a grande maioria da população usa. Nesse mesmo sentido de crescimento exponencial, temos também a internet que veio revolucionar o acesso a informação e a serviços, temos acesso a toda a informação possível e imaginável através de uma simples pesquisa com poucas palavras e resultados imediatos. O mundo mudou bastante na transição do século XX para o século XXI, mas essa transição não aconteceu da noite para o dia. A internet é fruto de um projeto militar iniciado durante a Guerra Fria e os computadores modernos têm o seu início arcaico na Segunda Guerra Mundial. Quero com isto dizer que tudo é uma continuação de algo, que nada nasce num vazio e que por esse mesmo motivo devemos ser prudentes quando desvalorizamos o passado. Atualmente, enquanto sociedade, temos uma clara tendência para a inovação constante, produzindo mais conhecimento num só ano do que o conjunto dos anos anteriores. Por esse mesmo motivo, não sabemos de que forma será o futuro, pois vivemos um presente de crescimento e avanço tecnológico exponencial. Se a este já complicado contexto adicionarmos o fator da inteligência artificial, que está apenas na sua infância, então deparamo-nos com um nível de incerteza difícil de descrever, já que tudo está em constante alteração.

O nosso modelo de ensino em muito se prende com o modelo de trabalho industrial e em preparar alunos para esse mesmo contexto, onde lhes é debitada a informação que devem aprender, com campainha de toque para um curto intervalo, salas e cadeiras alinhadas em que todos estão sentados e em que têm de levantar a mão para poder falar. Claramente, este modelo de ensino antiquado não está adaptado à realidade atual, mas o mesmo tenta evoluir. Em Portugal e em vários

outros países vão-se realizando experiências quer de outros modelos de ensino quer de outras estratégias de ensino. Uma dessas estratégias é a gamificação. A gamificação é a utilização de mecanismos de jogos em contexto de sala de aula, que pode ser tanto a utilização de um jogo em concreto como a utilização de mecânicas de jogos, como um ranking de respostas certas, ou um sistema de recompensa por bom comportamento. Existe uma variedade de estratégias que podem ser aplicadas, havendo também um conjunto diverso de resultados. Um fator relevante na sociedade atual é o acesso a um computador pessoal, uma ligação estável a internet e uma maior literacia digital, o que faz com que seja cada vez mais comum os alunos terem contacto com os jogos e videojogos. Nesse sentido, porque não aproveitar essa familiaridade como forma de motivar os alunos a participarem do processo de aprendizagem?

No século XV, Portugal deu início aos descobrimentos que despoletaram consigo o processo de globalização. Desde então, estabeleceram-se novas rotas navais e comerciais que interligaram regiões do globo que nunca se tinham contactado. A então recém-descoberta de novas terras permitiu aos povos que estabeleceram o primeiro contacto a possibilidade de expandir o seu território em certas regiões, ao passo que noutras apenas realizavam trocas comerciais com os povos nativos. A proximidade e o contacto entre civilizações distintas e geograficamente distantes abriram um precedente para a realidade atual de um mundo globalizado.

Saltando para a realidade cotidiana, vivemos num mundo em que o contacto com diferentes culturas é quase inevitável, quer na internet quer na vida real e, neste contexto, a língua inglesa é predominantemente usada como língua franca. Partindo do princípio de que a escola tem como função preparar as crianças para o futuro, torna-se incontornável a importância do ensino de inglês no currículo escolar para que os alunos sejam capazes de interagir e participar no mundo cada vez mais globalizado em que vivemos. Uma vez apresentada a importância do inglês seguimos, então, para de que forma essa aprendizagem de língua se deve processar. Tomemos como exemplo um indivíduo que tenha emigrado, (van Tubergen & Kalmijn, 2009) o mesmo encontra-se num país cuja língua é diferente da sua e que o próprio não tem muita proficiência nesta língua. Mesmo assim, caso ele se exponha à língua estrangeira o facto de ele estar diariamente em contacto com a língua vai-

lhe permitir aprender a mesma com maior rapidez. É com base no pressuposto de que a imersão e exposição constante à língua estrangeira podem auxiliar a aprendizagem que surge a abordagem *Content and Language Integrated Learning* (CLIL).

Questões e objetivos da investigação

O estágio de observação que realizei no ano letivo de 2022/2023, no âmbito da unidade curricular (UC), de Investigação na Prática Profissional, do Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico, foi um dos principais motivadores para a escolha do tema, uma vez que durante este estágio tive a oportunidade de observar de que forma outros docentes utilizavam a gamificação em sala de aula bem como a reação dos alunos a essas atividades. Foi, então, que percebi que, quer pela forma como os alunos se entusiasmavam com atividades, quer pelo meu interesse por jogos, desde videojogos, jogos de tabuleiro a jogos de cartas, a gamificação seria um bom tema a explorar. Surgiu, assim, o interesse por compreender de que forma os alunos ficam ou não mais motivados quando realizam atividades gamificadas e se eles são capazes de aprender com esse método. Neste estágio pude também observar aulas de CLIL em que a aula de uma disciplina como por exemplo estudo do meio era dada em inglês. Muitas vezes estas aulas contavam também com uma atividade gamificada como método de consolidação da matéria, o que suscitou o meu interesse pela abordagem CLIL.

O presente relatório, que é um componente alvo de avaliação da UC de Prática de Ensino Supervisionada (PES), tem como objetivo de responder as principais questões:

- Que atividades e recursos potenciam o nível atencional e motivacional nos alunos?
- As atividades gamificadas em contexto CLIL potenciam as aprendizagens?

Contexto Curricular

No decorrer deste mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico (1º CEB) contei com o auxílio de várias UC para a elaboração do enquadramento teórico do presente relatório de estágio, tais como *Didática de Línguas, Didática do Inglês no 1.º CEB e Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º CEB*. Nestas UC pude trabalhar com documentos orientadores nacionais e transnacionais do ensino de línguas. Foi com base nas “Aprendizagens Essenciais” (Direção-Geral da Educação, 2018) em articulação com o “Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória” (Martins, et al. 2017) e no “Common European Framework of Reference for Languages” (Council of Europe ,2020) que elaborei a tabela seguinte de forma a orientar a minha intervenção na PES com recurso a atividades gamificadas e CLIL.

Tema:	Gamificação e CLIL
Perfil do Aluno à Saída da Escolaridade Obrigatória:	Desenvolvimento pessoal e autonomia; Informação e Comunicação; Pensamento crítico e pensamento criativo; Raciocínio e resolução de problemas;
Aprendizagens Essenciais:	Compreensão, interação e produção oral e escrita; Reconhecer realidades interculturais distintas; Comunicar eficazmente em contexto; Trabalhar e colaborar em pares e pequenos grupos; Utilizar a literacia tecnológica para comunicar e aceder ao saber em contexto;
Competências do século XXI:	Pensamento crítico; Autodisciplina; Iniciativa;

	Capacidade de adaptação e comunicação;
--	--

Tabela 1 – Análise de documentos à luz dos conceitos de gamificação e CLIL

Organização do relatório de estágio

A Parte I é constituída por 4 capítulos, sendo eles: Capítulo 1 – Desmotivação, Capítulo 2 – A imersão e abstração, Capítulo 3 – Gamificação e Capítulo 4 – CLIL.

Por sua vez a Parte II, é constituída por 3 capítulos: Capítulo 1- Intervenção Pedagógica, Capítulo 2 - Metodologias de Investigação e Capítulo 3 - Resultados e discussão.

Parte I- Enquadramento Teórico

1. Desmotivação

Provavelmente um dos maiores entraves para a aprendizagem é a desmotivação. Certamente já todos passamos pela experiência e sensação de desmotivação enquanto alunos, por uns ou por outros motivos já estivemos desmotivados. Uma vez nesse estado, independentemente de como lá chegamos, a escassez de motivação ou ausência dela leva-nos a ser indiferentes ao que está a ser tratado em sala de aula. Se partirmos de uma visão Cognitivista da aprendizagem, percebemos que para poder afirmar que existe aprendizagem é necessário que o aluno primeiro receba a informação, segundo que a analise, terceiro que crie uma imagem na sua mente que represente a informação que está a receber, e, por fim, que consiga utilizar essa imagem à sua maneira, pois só depois de ser capaz de utilizar essa informação enquanto algo seu é que o aluno aprendeu verdadeiramente algo. Se o aluno em questão não está sequer motivado o suficiente para prestar atenção ao que está a ser tratado em sala de aula, então, todo o processo de aprendizagem se perde logo de início. Existem vários níveis de desmotivação que podem influenciar mais ou menos o processo de aprendizagem de cada aluno, por exemplo, um aluno cuja vontade de aprender inglês já seja à priori reduzida vai inevitavelmente ter uma maior predisposição para desistir de tentar compreender a informação com mais facilidade.

Durante o meu estágio pude observar um pouco este fenómeno de desmotivação em vários espectros, desde a ligeira desmotivação de um aluno apenas naquele dia por estar mais cansado ou até por estar um pouco doente, até dois alunos que por diferentes motivos eram bastante ausentes em termos de participação de sala de aula. Num destes casos, o aluno passava a aula inteira sem prestar atenção ao que estava a acontecer em sala de aula, fechando-se à parte perdido nos seus pensamentos. No segundo caso, o mesmo acontecia, mas o aluno em questão ao perder o interesse, começava a interagir com os colegas e a entrar em conversas paralelas com os mesmos, em busca de algo com que se entreter. Em ambos os casos os alunos ficavam e inclusive até chegavam já desmotivados: um

porque sentia que o inglês é uma língua muito complicada na qual não via interesse em aprender e também por não se sentir capaz de acompanhar as aulas ao mesmo ritmo que os colegas; o outro aluno por sentir-se desmotivado ao se aperceber que não tinha o mesmo nível que os colegas, mas também por não se sentir cativado ou interessado pela matéria. Estes dois alunos tinham, numa fase inicial, uma mentalidade derrotista quase de quem já sabe à priori que o esforço que estão a realizar em nada vai ser benéfico para eles mesmos e que, por isso, mais vale estar a fazer outra coisa qualquer que não aprender inglês. A desmotivação no seu expoente máximo pode atingir este patamar nihilista em que, na visão do aluno, de nada lhes vale esforçarem-se para tentar atingir certos objetivos ou aprender sobre certas matérias. Começam os alunos assim a considerar que aquela disciplina não é para eles no sentido de não ser algo para o qual foram feitos ou, ainda, num sentido derrotista de já ser tarde demais para conseguir dar a volta à situação que interpretam como irreversível. Este fenómeno de desmotivação, que pode começar em várias faixas etárias, pode até atingir um patamar mais elevado em que o aluno desiste por completo da disciplina para a qual não sente motivação há muito tempo.

A desmotivação pode ser vista como um foco de incêndio que se vai alastrando. A primeira vez que a desmotivação se manifesta é como uma pequena ignição que tanto pode ser apagada após poucos instantes ao motivar o aluno como pode continuar a arder lentamente na floresta que representa a motivação do aluno no que toca àquela disciplina. Ela vai ardendo e, à medida que o tempo passa e esta desmotivação se mantém, também a pequena ignição se vai transformando num incêndio até chegar ao ponto em que a floresta daquela disciplina ardeu por completo e não há muita esperança de que esta se venha a reflorestar num futuro próximo.

Este processo de desmotivação progressiva foi algo que pude constatar enquanto estudante de artes, mais concretamente na disciplina de Geometria Descritiva, uma área disciplinar com um certo grau de exigência, mas com uma base simples e lógica, pelo menos a princípio. À medida que a matéria ia avançando a dificuldade e complexidade dos problemas abordados avançavam com ela, mas na primeira fase toda a turma era capaz de resolver os exercícios. O problema foi enquanto a complexidade aumentava também aumentava o número de alunos que

não eram capazes de perceber e acompanhar esse aumento da complexidade. Como acontece em tantas outras disciplinas, os professores têm um espaço de tempo apertado para lecionar toda a matéria do semestre/período, o professor não tem a capacidade de despende de grande tempo para corrigir todos os alunos o número de vezes necessárias para que estes não se percam. E, neste caso em concreto, o aluno tem duas opções: ou dobra os seus esforços e tenta resolver ainda mais exercícios adicionais aos abordados em sala de aula ou, por sua vez, mantém o ritmo a que se encontra. Uma vez que o ritmo do aluno já demonstra estar a deixá-lo com dificuldades em compreender a matéria e acompanhar os restantes, o mais provável é que as dificuldades aumentem e com ela a sua desmotivação para a disciplina. Foi precisamente o que se passou com uma grande parte dos meus colegas do Ensino Secundário. Aos poucos, cada um foi tendo mais dificuldade em acompanhar os exercícios e ficando mais desmotivados a cada exercício que não conseguiam resolver. Começaram a demonstrar dificuldades em resolver apenas um exercício, normalmente o último da aula era o mais difícil da matéria que estava a ser abordada naquele dia. Aos poucos esta dificuldade foi aumentando, nas aulas seguintes já não conseguiam resolver o último, pois ainda estavam a tentar compreender como resolver o penúltimo (por norma, o segundo mais difícil). Mais tarde ainda, já nem o penúltimo exercício conseguiam resolver, pois haviam ficado presos a tentar resolver os primeiros exercícios da aula. Como é de esperar, a motivação dos alunos tem um grande papel nesta história, não só os alunos com dificuldades não eram capazes de acompanhar o ritmo por si, como o que mais precisavam era o que menos queriam fazer. Por não conseguirem resolver os exercícios sentiam-se desmotivados, a solução para conseguirem efetivamente resolver os exercícios era fazerem mais exercícios em casa, mas como estavam desmotivados para a disciplina a última coisa que queriam fazer era mais exercícios. Isto criou para estes alunos um círculo vicioso que muitos não conseguiram quebrar. Gradualmente após um acumular de situações quase que não eram capazes de resolver um único exercício por aula. Neste ponto criou-se um ambiente em que um grupo de alunos desistiu por completo da disciplina de tão desmotivados que estavam, para eles ir às aulas ou não, era mais do que irrelevante.

A obra *Mindset: A Nova Psicologia do Sucesso* de Carol Dweck (Random House, 2006) descreve os alunos com uma “mentalidade fixa” como aqueles que acreditam que as suas capacidades são estáticas. Estes alunos desmotivam-se facilmente quando enfrentam tarefas mais complexas, pois interpretam as suas dificuldades como prova da sua falta de capacidade. Em contraste, os alunos com uma “mentalidade de crescimento”, segundo Dweck, acreditam que podem melhorar as suas competências através do esforço, sendo assim mais persistentes e propensos a enfrentar desafios sem desistir.

2. A imersão e abstração

O ser humano é, na minha opinião, um animal de conceitos, conceitos esses que são na sua natureza abstratos. Para navegarmos o mundo à nossa volta construímos e munimo-nos de conceitos que nos auxiliam a compreender, navegar e sobreviver no mundo concreto. A existência de um mundo concreto é inegável, ele é palpável e é caracterizado e regido por regras que o ser humano vai progressivamente começando a compreender. No entanto, e apesar da existência do mundo concreto, o mundo abstrato, ou o mundo das abstrações é o mundo em que o ser humano vive verdadeiramente. Sabemos que o mundo é um espaço concreto com as suas limitações, as suas regras. Sir Isac Newton defendeu na sua obra-prima *Philosophiæ Naturalis Principia Mathematica* (1687), aquilo que são as bases para descrever a existência de um mundo concreto que é governado por leis naturais, as leis de Newton, leis essas que demonstram que o mundo e os fenómenos que nele ocorrem são compreensíveis através da observação e da razão. Claro que estas leis físicas foram evoluindo até à atualidade em termos científicos, mas não deixam de ser uma base de compreensão para aquele que é o conhecimento científico atual. Somos constituídos por matéria, átomos, prótons, elétrons etc., e os mesmos são governados e obedecem a regras, às leis da física. Mas, por muito conhecimento que o ser humano adquira, para compreender o mundo concreto, ele nunca até aos dias de hoje conseguiu entender este mundo na sua totalidade. Se considerarmos a possibilidade de quantificar todo o conhecimento do mundo, nesse espectro do conhecimento total, atrever-me-ia a dizer que o ser humano ainda nem sequer

alcançou 1% de todo o conhecimento sobre o universo. Ainda há muitas coisas que não sabemos e que, durante muitos anos, não iremos saber responder, mas que em breve iremos solucionar. Immanuel Kant na *Crítica da Razão Pura* (1781) afirma que o ser humano nunca possuirá todo o conhecimento do universo pois a mente humana molda a nossa experiência da realidade, a compreensão humana está então limitada pela forma como nós vemos o mundo e não é capaz de o observar como ele realmente é.

Desde os primeiros seres humanos que construíram as primeiras armas ou até mesmo os que descobriram como fazer fogo até aos seres modernos, todos partilhamos uma característica fundamental da condição humana. Nenhum de nós vive apenas no mundo concreto, mas sim e principalmente no mundo abstrato: o mundo das ideias e dos sentimentos. Os primeiros humanos que construíram armas como por exemplo lanças, criaram o conceito humano abstrato daquilo que é uma lança. O conceito de uma lança, um bocado de tronco de árvore com uma das pontas aguçada ou com uma pedra afiada na ponta, não é algo que exista em termos concretos. Existe apenas na conceção abstrata do indivíduo, na definição que o mesmo tem associada a palavra/conceito de “lança”. Ambas são definições possíveis do que é uma lança, mas ambas são abstratas e diferem de pessoa para pessoa, porque um indivíduo pode ouvir a palavra “lança” e pensar apenas no objeto feito de madeira, enquanto outro pode pensar no objeto com madeira e pedra e, ainda, um terceiro pode pensar numa lança medieval mais complexa com um cabo de madeira regular e uma ponta de metal. Todas estas hipóteses são diferentes interpretações do conceito abstrato de lança e todos eles estão corretos apesar das suas diferenças. No fim do dia não deixa de ser um conceito bastante útil de uma ferramenta de caça que em muito ajudou a evolução e a preservação da espécie.

Mas esta é apenas a primeira porta do mundo abstrato, onde os humanos não veem o mundo concreto, interpretam aquilo que estão a ver consoante os seus conceitos abstratos e só depois agem sobre a sua interpretação deste mundo. A diferença está no facto do mundo concreto ser o inevitável ponto de partida. O mundo abstrato é como se fosse as lentes de óculos de sol que usamos para poder ver o mundo, logo acabamos sempre por nunca viver no mundo concreto, mas sim na nossa interpretação do mesmo. Um exemplo bastante útil para compreender

melhor este fenômeno são aquelas pessoas que mesmo numa situação bastante negativa como a amputação de um membro mantém uma postura positiva em relação à vida. Obviamente que há também quem se deixe abalar pelas circunstâncias inevitáveis da vida e que fique em baixo, mas precisamente aí é que está o fator da condição humana de se viver no mundo abstrato. Temos humanos que vivem em situações de grande sofrimento, mas que são felizes assim como humanos que vivem em situações de bonança ou de grande riqueza e que são bastante infelizes com a sua própria vida. As condições de vida que temos no mundo concreto não são o único fator a determinar e a ditar como é que nós seres humanos vemos o mundo.

Este ponto pode parecer irrelevante, mas creio que é bastante necessário e pertinente primeiro compreendermos com o que estamos a lidar. O que neste contexto de ensino são os alunos, seres humanos e, posteriormente, saber os fatores que os condicionam, podemos abordar o desafio da aprendizagem com uma maior atenção para a real complexidade do problema. O conhecimento que eu adquiro enquanto indivíduo é meramente meu, pois ele foi interpretado e adaptado por mim, para mim. Auxilia-me na vida quotidiana, mas é algo expressamente pessoal, como se fosse um manual que está escrito com uma caligrafia que só o próprio indivíduo consegue entender. E além desse toque pessoal de como o manual está escrito acrescenta-se ainda a variável da experiência pessoal. As minhas experiências de vida vão influenciar essa base de dados de conhecimento que eu estou a criar, vão servir de base e de exemplo e com essas experiências vamos construindo um conjunto de exemplos que vamos utilizando para escrever e referir na nossa base de dados como o livro onde se encontra todo o nosso conhecimento. Trata-se de um fenômeno um pouco como o da bíblia em que o livro está repleto de referências cruzadas. Também o ser humano usa as suas experiências de vida individual para criar essas mesmas referências cruzadas que o vão ajudando a construir, corrigir e expandir a sua base de conhecimento.

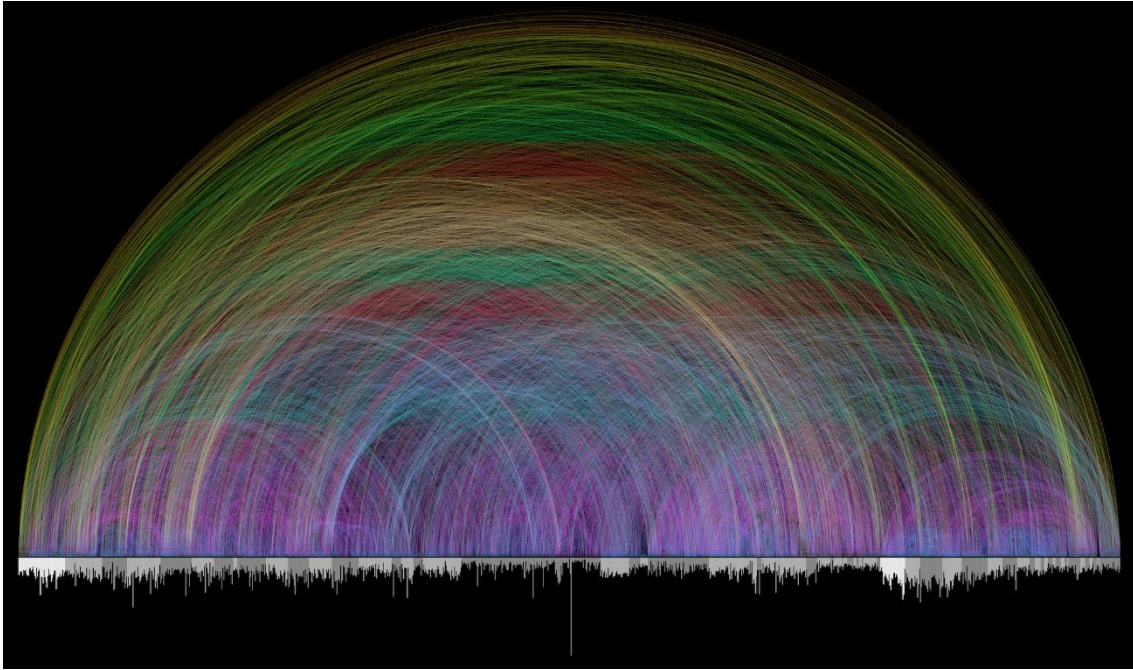


Figura 1 - Bible cross-references visualization

Nota: Adaptado de <https://www.chrisharrison.net/index.php/visualizations/BibleViz>

Para mim o mundo dos videojogos é incontornável no que toca abordar o tema da gamificação. Se estamos a falar sobre ensino e aprendizagem com recurso a jogos então os videojogos são um bom exemplo com a capacidade de ensinar ou de os utilizadores aprenderem algo enquanto os jogam. Exemplos concretos são mais fáceis de entender, uma grande parte dos alunos tem falta de motivação no que toca à disciplina de história, por diversos motivos é uma disciplina cujos alunos têm dificuldade em se manter motivados mesmo que gostem do tema a ser abordado. Em sentido inverso temos jogos como *Rome: Total War*, que aborda o período entre o início do Império Romano e a queda do Império Romano do Ocidente. É tido como um dos melhores jogos para se aprender sobre o tema. Uma das principais queixas é o ênfase em datas ou factos soltos sem grande ligação entre eles. Em sentido oposto temos um jogo cujo objetivo é construir, gerir e expandir um império ao mesmo tempo que se lida com outros impérios e reinos da época. O jogo tem uma opção de campanha em que se segue o fio dos acontecimentos históricos do império romano e de alguns outros impérios da época e um outro modo de jogo em que o jogador pode explorar num modo “caixa de areia”, em que escolhe um império ou reino e pode explorar livremente aquilo que quer fazer e cria assim a sua própria história.

Este jogo pela sua capacidade de expor o jogador aos momentos históricos bem como de deixar o jogador explorar esse contexto histórico e tentar alterar o mesmo da forma que desejar, leva a que o conhecimento obtido durante a realização desta atividade seja melhor consolidado do que aquele que é dado numa sala de aula. Ao explorar primeiro de uma forma controlada e estruturada as realidades históricas da época, compreender relações entre estados, solucionar questões diplomáticas, problemas de gestão de recursos como anos de fracas colheitas ou problemas de saúde pública como epidemias ou pestes, bem como o descontentamento público, o jogador tem, numa fase posterior, a liberdade de explorar essas mesmas dificuldades, mas com mais agência sobre as suas tomadas de decisão. Isto permite não só aprender sobre aquilo que foram os acontecimentos históricos, como também lhes permite tentar resolver e alterar os mesmos.

Por fim temos a imersão, os jogos são na sua natureza imersivos. E este é também um dos fatores que determina a qualidade de um jogo na indústria dos videojogos, ou seja, a capacidade que o jogo tem de captar a atenção do jogador e de englobar este num mundo de fantasia do qual o individuo não se apercebe. O jogo tem de ser capaz de distrair o utilizador e criar uma série de fatores que levam o utilizador a interagir com o jogo de forma dedicada como se de uma experiência real se tratasse. Para isto, pequenos detalhes fazem a diferença. Um dos maiores exemplos são os jogos de realidade virtual em que o utilizador munido de uns óculos especiais é capaz de experienciar através desses mesmos óculos uma maior imersão no mundo virtual de qualquer videojogo. O utilizador ao olhar para as suas mãos consegue ver as mesmas na realidade virtual, isto é, vê o corpo da sua personagem fictícia como se fosse o seu próprio. Um bom exemplo deste fator de imersão é um vídeo em que podemos observar um homem com uns óculos de realidade virtual, em que o mesmo atravessa uma viga de ferro num arranha-céus a gatinhar (possivelmente por ter vertigens) e uma mulher empurra-o na vida real e o homem cai no chão, mas grita e esperneia-se como se continuasse a cair do arranha-céus, já que é isso que está a ver. Isto é um exemplo de um grande nível de imersão porque engloba já na totalidade dois dos 5 sentidos, a visão e a audição, mas os jogos e os videojogos podem ter um nível menos elevado de imersão e mesmo assim ser imersivos. Se eu estiver a jogar um jogo, e me sentir completamente dentro do jogo,

a abstração do próprio jogo passa a ser a realidade, logo jogos com um maior nível de imersão abrem a porta a uma maior amplitude de experiências dentro do contexto dos videogames. É nessa perspectiva de que os videogames que são cada vez mais imersivos são capazes de simular o mundo real retirando a variável das consequências e riscos inerentes ao mundo real, um pouco como a simulação do mundo que existe no filme *Matrix* ou *Ready Player One*. Deste modo, os videogames podem ser uma porta para no futuro ensinarmos a gerações mais jovens com recursos didáticos cada vez aproximados da realidade. Nesta perspectiva, porque não recorrer nos dias de hoje aos videogames e às suas mecânicas enquanto recurso didático em vez de esperarmos pelo futuro?

3. Gamificação

A palavra gamificação vem do inglês – *gamification* – e significa aplicar elementos de jogos em atividades que não são jogos, procurando transferir mecanismos e aspectos de jogos para incentivar os jogadores a atingirem objetivos. De acordo com Kevin Werbach, professor associado da Wharton School of Business da Universidade da Pensilvânia, que leciona um curso aberto sobre gamificação para o projeto de educação online Coursera,

A gamificação é a utilização de elementos de jogos e tecnologias de criação de jogos num contexto de não-jogo. Assim, ele distingue três componentes desta definição: em primeiro lugar, os elementos do jogo, em segundo lugar, as tecnologias de criação de jogos ou, por outras palavras, o design de jogos e, em terceiro lugar, o contexto não relacionado com jogos. (Werbach, 2014, p.1)

Atualmente, os videogames são parte da vida de todos nós, independentemente da cultura a que pertencemos ou do nosso estrato social. Eles estão presentes nos computadores, como nos jogos que mesmo que não instalemos nós próprios já vêm instalados com o sistema operativo do computador ou nos nossos telemóveis, em que 25% das aplicações instaladas são jogos. Muito antes do seu formato digital já as pessoas se divertiam nos seus tempos livres com jogos de

tabuleiro e de cartas. Inclusive um dos jogos mais antigos do mundo do qual existem vestígios arqueológicos concretos é um jogo de tabuleiro que data de cerca de 3000 a.c. segundo Depaulis (2020), o que ilustra de certa forma o quão antiga é a relação entre o ser humano e os jogos.

A história da gamificação permite-nos perceber como é que o fenómeno evoluiu ao longo dos anos, começando pela introdução de brinquedos e jogos nas caixas de cereais para aumentar as vendas. Isto acrescentou valor a um negócio de cereais, transformando o produto de uma simples caixa com cereais numa caixa com jogos, daí a gamificação do produto. Mais tarde a gamificação passou também pela criação de dinâmicas de grupo que, por meio de mecanismo de jogos como pontuações e tabelas de classificação, começaram a ser implementadas em empresas com o intuito de aumentar a produtividade dos seus funcionários, assim como melhorar a cooperação entre os mesmos, fatores que contribuem em conjunto para o crescimento de grande parte das empresas modernas, o que finalmente culminou na sua aplicação no ensino. A gamificação veio trazer às salas de aula uma série de ferramentas que auxiliam os professores a traçar um caminho alternativo face às aulas tradicionais de exposição de matéria e resolução de exercícios. Ao introduzir elementos de jogos, as atividades gamificadas trazem consigo uma abordagem igualmente regrada e pedagógica da matéria, mas dotada de um sentido de competição e aperfeiçoamento criando um ambiente de sala de aula que acaba por ser mais lúdico. Por este motivo, a gamificação é a cada ano mais adotada por escolas e universidades.

Uma vez explorado o que é gamificação e como é que ela surgiu no ensino iremos em seguida discutir de que forma a gamificação pode influenciar o 1.º Ciclo do Ensino Básico.

3.1 Gamificação no 1.º Ciclo do Ensino Básico

A gamificação no 1.º Ciclo do Ensino Básico tem certas características que lhe são específicas, sendo a mais gritante de todas o público-alvo, ou seja, alunos deste nível de ensino. Uma das principais características que a gamificação tem de ter em consideração quando aplicada neste contexto é a capacidade dos alunos em

compreender conceitos abstratos. (Schirmann, Miranda, Gomes, e Zarth, 2019, p. 7), citam Piaget para descrever aquele que se considera como o último estágio de desenvolvimento da criança: "O último estágio do desenvolvimento infantil é denominado de operações formais, que acontece a partir dos 12 anos. Ocorrendo o raciocínio hipotético-dedutivo, o qual é responsável pela capacidade de gerar grandes feitos, como a invenção do automóvel, e de solucionar problemas cotidianos" (Schirmann, Miranda, Gomes, e Zarth, 2019, p. 6)

É certo que as crianças que frequentam o 1º ciclo do Ensino Básico têm no máximo entre 10 e 11 anos de idade, dependendo da sua data de nascimento. Mesmo assim, e partindo de um pressuposto atrás mencionado, sabemos que o ser humano é singular e que, por esse motivo, nem todos os indivíduos passam por estas fases enunciadas por Piaget ao mesmo tempo. Se tomarmos por exemplo a média pediátrica de que as crianças começam a falar com 1 ano de idade é-nos fácil assumir que todas as crianças começam automaticamente a falar no dia em que fizerem 1 ano de idade, quase como se a partir dessa data desbloqueassem um novo nível de um videogame. No entanto, em termos matemáticos, para que a média de idade a que as crianças começam a falar ser ao primeiro ano de vida, é necessário que umas crianças comecem a falar com três meses, outras apenas com dois anos e toda uma panóplia de datas intermédias que levam a que média seja o primeiro ano de vida. Desta mesma forma, é possível assumir que algumas crianças entrem nesta última fase que Piaget contempla na sua teoria mais cedo do que seria de esperar e, por oposição, outras crianças entrem nesta fase mais tarde, o que, conseqüentemente, nos leva a pensar que possam existir alunos nas turmas do 1.º Ciclo de Ensino Básico que tenham esta capacidade de raciocínio hipotético-dedutivo, ao mesmo passo que outros alunos ainda estão longe de desenvolverem esta capacidade. Por esse motivo, a simplicidade e clareza das instruções que são dadas aos alunos são fundamentais para que estes consigam realizar as tarefas que lhes são apresentadas, embora possam existir alguns alunos capazes de compreender e realizar tarefas mais complexas no Ensino Básico (os mesmos serão ainda uma pequena minoria).

Um segundo fator igualmente importante a considerar na aplicação de atividades gamificadas no contexto do 1.º Ciclo do Ensino Básico é o acesso a computadores nas escolas. Após a pandemia e com o ensino à distância, o contexto

de acesso a computadores por parte dos alunos mudou consideravelmente e em boa parte graças ao investimento do governo. Atualmente, a grande maioria dos alunos do ensino obrigatório já tem acesso a um computador. Não obstante, e mesmo com fácil acesso a estes recursos tecnológicos, os alunos deste nível de ensino ainda se estão a ambientar a estas ferramentas e, por isso, não são muito hábeis com as mesmas. Consideremos o exemplo de uma WebQuest. Durante o meu período de estágio realizei com os alunos uma WebQuest, em que tinham de pesquisar adaptações que certos animais teriam para melhor se adaptarem ao ambiente em que vivem e, dessa forma, conseguirem sobreviver. Foi-lhes dado o exemplo de um leopardo que se serve do padrão da sua pele para se misturar com o seu meio ambiente e, desta forma, conseguir caçar com maior eficácia. Partindo deste exemplo, os alunos podiam explorar qualquer tipo de adaptação que fosse específica ao animal que eles escolheram. Enquanto alguns grupos conseguiram levar a cabo esta pesquisa com alguma facilidade, outros nem por isso e apresentaram uma grande dificuldade principalmente em saber como pesquisar sobre adaptações. Isto é, alguns grupos conseguiram desconstruir o conceito de adaptação e pesquisaram por características específicas, como por exemplo o leopardo das neves que tem igualmente uma coloração que o ajuda a misturar-se com o meio ambiente. Outros grupos não souberam como pesquisar por esse tipo de características mesmo quando explicado pelo professor.

3.2 Motivação através da gamificação

A motivação, neste contexto de gamificação, pode ser considerada como o ponto até onde o esforço é constantemente feito para se conseguir atingir um determinado objetivo, objetivo esse que a mesma tende a estabelecer e tornar claro para os alunos, estabelecendo uma relação intrínseca com os mecanismos de motivação do aluno. Os sistemas gamificados usam elementos de jogos, como por exemplo pontos, níveis, medalhas e *rankings* para motivar e recompensar certos comportamentos de forma a reforçar os mesmos e manter os “jogadores” interessados. Com base nestas ferramentas retiradas dos jogos, a gamificação

procura criar um ambiente dinâmico no qual os participantes ou “jogadores” podem desenvolver uma sensação de progresso ao atingir certos objetivos.

Na sua Teoria de Autodeterminação, Deci e Ryan (2010) defendem a distinção entre motivação intrínseca e motivação extrínseca. A motivação intrínseca leva-nos a realizar ações apenas pelo divertimento e interesse pessoal, excluindo qualquer fator de motivação que seja externo ao indivíduo. Por sua vez, a motivação extrínseca leva-nos a realizar ações em busca de recompensas externas a nós mesmos. Neste aspeto, a gamificação apresenta um grande impacto nos alunos e na sua motivação em sala de aula. Durante as aulas assistidas pude observar a mudança comportamental de alunos que a princípio não tinham qualquer vontade em participar ou estar atentos, mas que gradualmente revelaram-se demonstrando mais interesse ao longo das aulas. Neste período de observação foi-me possível distinguir três grupos de alunos: 1) os alunos que têm várias dificuldades e que não têm motivação para estar atentos ou participar na aula; 2) os alunos que têm algumas dificuldades e que facilmente se perdem e distraem ao longo da aula; 3) os alunos que têm facilidade e que raramente se distraem. Nestes três grupos, há uma característica que lhes é comum: durante as atividades gamificadas todos estavam atentos e a tentar participar na atividade. Vamos, então, abordar um exemplo específico.

Durante a realização do estágio dei uma aula sobre animais e os diferentes lugares do mundo. A aula consistia numa apresentação sobre animais de diferentes países e factos sobre os mesmos países. Os alunos foram alertados no início da aula para estarem atentos, pois mais para a frente na aula aquele conhecimento seria útil para participar nas atividades gamificadas. Os alunos passaram a apresentação bastante atentos e participativos, mostrando vontade de contar as suas experiências e contribuir para a aula com aquilo que sabiam sobre os países que estavam a ser explorados, bem como os animais dos respetivos países. De seguida, os alunos foram divididos em grupos de 4 a 5 elementos para dar início a atividade de bingo animal. Cada grupo recebeu aleatoriamente um pequeno papel com o nome de 6 países, sendo que na apresentação apenas foram expostos 5 países e os papéis tinham nomes de países repetidos. Para cada país foram apresentados dois animais existentes dentro do mesmo. O jogo de bingo animal seria sorteado

através de um PowerPoint no qual estavam os 10 animais em cada diapositivo aleatoriamente ordenados. Cabia a cada grupo fazer a associação entre o animal que estava a ser mostrado e o nome do país que estava no seu papel, até que um grupo conseguisse terminar o papel e assim ganhar o bingo animal. Ao longo desta aula grande parte dos alunos participou e todos eles contribuíram ativamente para a atividade gamificada pois conseguiram confirmar que houve um empate entre duas equipas que terminaram o seu papel de bingo ao mesmo tempo. Devido à aleatoriedade dos países escritos nos papéis e a aleatoriedade da ordem dos animais que apareceram no PowerPoint, houve efetivamente duas equipas vencedoras, algo que à priori não estava previsto, mas que foi possível confirmar e constatar graças a atenção dos alunos na atividade.

Marczewski (2019) propõe um quadro chamado *Relatedness, Autonomy, Mastery and Purpose* (RAMP) que integra a Teoria de Autodeterminação e que tenta mostrar como motivar os diferentes tipos de jogadores com diferentes elementos de jogos. Neste aspecto, a motivação pela gamificação leva-nos a desenvolver jogos lúdicos que se adaptem ao perfil dos alunos para os desafiar e usar a motivação extrínseca para alimentar a motivação intrínseca. É necessário o professor conhecer os gostos dos alunos para melhor adaptar as atividades gamificadas aos alunos que tem à sua frente. De uma forma individualizada, é fácil compreender de que forma os nossos gostos pessoais podem ser um fator para nos motivar a aprender sobre um determinado assunto. No entanto, em contexto de sala de aula é necessário recordar que estamos a lidar não apenas com os gostos de um só indivíduo, mas sim de um grupo de indivíduos, cada um com os seus gostos e preferências. Da mesma forma que não nos é possível satisfazer os gostos de todos também o professor não se pode focar em fazê-lo. Assim sendo, temos que primeiro perceber que estamos a lidar com um grupo e que, por isso mesmo, temos que ir de encontro às necessidades e interesses do grupo de uma forma mais generalizada, para assim podermos usar este fator a nosso favor e em prol da motivação dos alunos. Deste modo, o professor deve procurar os gostos comuns a certos grupos de alunos. Já todos nós passamos pelo ensino obrigatório e por esse mesmo motivo, de uma forma ou de outra, já todos sentimos as dinâmicas e diferenças entre grupos que se formam no seio de uma turma. Há turmas mais unidas que outras, mas de uma forma geral em todas as

turmas existem sempre pequenos grupos de amigos que acabam por ser mais próximos e que acabam por ter preferências semelhantes. Foi isso que procurei durante o meu período de estágio: identificar os diferentes grupos de amigos e tentar perceber as suas preferências.

Ao observar e conviver com os alunos durante os intervalos e à hora de almoço, consegui identificar três grandes grupos. Estes grupos reúnem-se tendencialmente nos intervalos, mas também tentam estar juntos durante as aulas, o que muitas vezes não acontece, pois, os professores têm a tendência a separar estes alunos, uma vez quando os mesmos estão juntos distraem-se com facilidade. Mesmo assim, existem pares destes grupos que, por não se distraírem tanto, conseguem permanecer juntos durante as aulas, ao passo que os alunos que se distraem com mais facilidade ficam sentados ao lado de alunos de outros grupos numa tentativa de evitar as distrações. Os grupos em questão são o grupo dos rapazes que tem como gosto comum o futebol, o grupo das raparigas que tem como gosto comum os *reality-shows* e o grupo misto de rapazes e raparigas que tem como gosto em comum as animes japonesas. Claro que este não é o único gosto comum entre as pessoas destes grupos. Ao longo do ano, os alunos manifestaram outros gostos diferentes, pois há sempre temas de conversa que são mais frequentes que outros em certos momentos ou até temas momentâneos que depois acabam por passar. Isto pode parecer um pouco o argumento lógico de *reductio ad absurdum*, mas o objetivo é precisamente encontrar o gosto comum capaz de cativar a turma como um todo. É possível observar que existem efetivamente gostos comuns dentro dos próprios grupos, mas até então não tinha sido capaz de observar algo que fosse transversal a turma toda. Notei que uma das coisas que mais motivava os alunos a participarem nas atividades gamificadas era quando as mesmas eram divididas entre duas equipas e as equipas eram constituídas só de rapazes e raparigas. O grupo que era constituído só por rapazes tinha uma relação de competição contra o grupo só de raparigas, havendo uma certa picardia entre ambos os grupos. O grupo misto também fazia parte ativamente pois, a partir daquele momento, não se tratava apenas de uma atividade gamificada ou de um grupo de amigos contra o outro, mas sim de um confronto para descobrir qual dos géneros seria o melhor, disputa esta da qual todos os alunos queriam fazer parte trazendo o melhor de si para cima da

mesa. Então, aproveitando-me desta picardia, que tanta motivação trazia à turma, comecei a implementar com mais frequência jogos que dividissem a turma entre rapazes e raparigas.

A gamificação é também uma excelente ferramenta para tornar as atividades de sala de aula em algo mais lúdico e provocador para os alunos. Lúdico porque as características de jogos presentes nas atividades gamificadas têm aos olhos da maioria dos alunos uma conotação de diversão. Mesmo sem se aperceberem de que estão a realizar um exercício relativo a matéria dada em sala de aula, os alunos têm a tendência a perder o medo de errar na tentativa de chegar ao objetivo de somar pontos para si ou para a sua equipa. Esta subtração do medo de errar é uma característica que pode ser transversal à gamificação. Muito embora existam atividades gamificadas que usam mecanismos que punem os erros, como por exemplo subtrair pontos, existem outras formas de estruturar uma atividade que promova a tentativa e que evitem provocar nos alunos o medo de errar.

Durante o meu estágio tive a oportunidade de experimentar com este conceito de tentativa de errar. Foi durante uma atividade sobre as partes do corpo dos animais que efetivamente pude constatar melhor este desvanecer do medo de errar. A atividade consistia em dividir a turma em duas equipas, cada uma teria de descrever o maior número de características dos animais que eram apresentados. O professor começava por mostrar um cartão com uma fotografia de um pato, cada grupo iria ter três oportunidades de responder e de adicionar características sobre o animal, sendo que cada aluno só poderia responder uma vez e que nas outras tentativas do grupo outros alunos diferentes teriam de tentar adicionar mais características físicas sobre o animal. Neste caso, começaria, por exemplo, a equipa 1. Nesta primeira tentativa a equipa 1 diria 3 características físicas sobre o pato: *wings, beak and feathers*. A equipa 2 teria de acrescentar pelo menos mais uma característica para se conseguir posicionar em primeiro lugar, por exemplo: *wings, beak, feathers and webbed feet*. O jogo continuaria assim sucessivamente, até que uma das equipas não fosse capaz de adicionar mais características e a última equipa que adicionou características seria a vencedora dessa ronda. Por fim, a equipa que vencesse a ronda seria a equipa a começar a responder na ronda seguinte, porque assim é a equipa que tem menos chances de adicionar novas características. Deste

modo, levar-se-iam a cabo mais rondas com diferentes animais e as suas características físicas. À medida que o jogo foi avançando, os alunos começaram a desenvolver estratégias de forma a conseguir conquistar o ponto da ronda final. Alguns alunos adicionavam mais do que uma característica para assim os adversários não terem tantas chances de saber qual característica adicionar. Outros alunos começavam a primeira intervenção apresentando apenas uma característica para conseguirem adicionar em rondas mais tarde outras que sabiam, mas que guardavam para tentarem ser o último grupo a adicionar e, desse modo, ganhar a ronda. Acontece que, durante esta atividade, por ser uma atividade de reforço do vocabulário ao qual os alunos tinham acabado de ser introduzidos, os mesmos ainda estavam a habituar-se a utilizar este vocabulário e a começar a compreender o seu significado. No início da aula, os alunos apontaram no seu caderno os diferentes tipos de características físicas dos animais com desenhos feitos por eles mesmos e utilizaram estes apontamentos como auxiliar para as atividades que se sucederam. Nesta atividade em específico de caracterizar os animais os alunos participavam e tentavam ao máximo acertar em possíveis características. Em jogos, como por exemplo o *Baamboozle*, os alunos não ganham pontos se a resposta dada não for a correta. Nesta atividade das características dos animais, os alunos não tinham qualquer tipo de penalização por darem uma resposta incorreta e, em vez disso, tinham o incentivo de bastar uma resposta válida para que o grupo como um todo beneficiasse.

Após explorar a motivação através da gamificação, iremos em seguida discutir e explorar a desmotivação através da gamificação, um fator igualmente importante e que acaba por ser um contraponto para a qual devemos estar igualmente atentos.

3.3 Desmotivação através da gamificação

O medo de errar é um fator de bloqueio a nível individual da aprendizagem, ao passo que atualmente sabemos que errar é parte fundamental do processo de aprendizagem. É normal que os alunos tenham medo de errar, por vários motivos.

Nesse aspeto a gamificação pode por vezes não ser o melhor aliado para subtrair o medo de errar, uma vez que uma grande parte das aplicações gamificadas têm por base jogos de pontos em que cada pergunta vale um certo número de pontos e, caso o aluno falhe essa pergunta, esses pontos serão dados como perdidos uma vez que o aluno não os ganhou e outros que acertaram ganharam.

Para alunos com uma autoestima mais baixa este pode ser um fator de desmotivação e de inação perante o medo de errar, ao passo que para outros alunos pode apenas ser “parte do jogo” e não valorizarem assim tanto o facto de terem errado. O fator humano é sempre um fator altamente variável, pois não há duas pessoas iguais da mesma forma que não haverá duas reações iguais. Numa turma com 22 alunos será de esperar 22 reações diferentes, pois cada um é a sua pessoa com as suas próprias características, com experiências de vida distintas e com rotinas igualmente distintas. Um ser humano pode até viver a mesma experiência duas vezes e a sua reação será diferente em ambas as experiências, quanto mais não seja pelo facto de ser a segunda vez que está a passar pela mesma experiência. É, no entanto, possível compreender e generalizar as reações que os alunos têm assim como aquilo que estão a sentir, ainda que, de uma forma superficial. É-me perceptível enquanto professor se o grupo de uma forma geral está a gostar da atividade e se está motivado para participar da mesma e também o oposto, se um aluno não está motivado ou se está com medo de participar, pois o mesmo irá dar sinais, irá hesitar em responder, ou não quererá responder. Carol Dweck fala sobre a mentalidade de crescimento no seu trabalho, onde o professor tem a responsabilidade de deixar o aluno à vontade para responder sem medo de errar, relembrar o aluno de que está numa sala de aula e que o erro é parte do processo de aprendizagem. Ao tentar o aluno já está a dar um passo em direção à aprendizagem. A inação é sinónimo de um fracasso garantido. Para evitar esta mentalidade de desistência que alguns alunos podem apresentar, podemos contrapor o conceito filosófico de *Amor fati* ou até o dito popular de que “o não é garantido”.

Comecemos por explorar o conceito de *Amor fati*, um conceito da corrente filosófica do estoicismo que se pode traduzir por amor ao fado, isto é amor ao destino. O conceito é muitas vezes associado com o filósofo grego, Epicteto e também com o imperador romano e também filósofo estóico Marco Aurélio. Este conceito

consiste em aceitar aquilo que nos acontece, mas apenas aquilo que está fora do nosso alcance alterar. Da mesma forma que os alunos não conseguem mudar o estado meteorológico do tempo também não conseguem alterar o facto da sua resposta estar ou não errada. Este aceitar do destino é no sentido de aceitar testar o seu conhecimento, seja a fazer exercícios, seja a participar em atividades gamificadas e perceber se o mesmo está correto ou não. Um pouco como o gato de Schrödinger, isto é, para um aluno que não esteja seguro do seu conhecimento, só saberá se a sua resposta está correta após enunciar a mesma.

Existem vários tipos de participação e por vezes o professor têm a tendência a valorizar apenas a participação que é diretamente relacionada com o tema que se está a tratar em sala de aula, mas isto pode acabar por excluir e fazer o aluno excluir aquilo que o torna quem ele é, ou seja, a sua experiência pessoal. O professor para conhecer e entender o aluno tem compreender a sua forma de pensamento e para isso precisa de conhecer e deixar que o aluno se deixe dar a conhecer expressando a sua personalidade, gostos pessoais e experiências de vida ao participar da aula, criando espaço em sala de aula para que os alunos se possam expressar e, ainda, introduzir também a importância deste tipo de participação e exposição para alunos do Ensino Básico que estão numa fase de formação da sua vida.

Por outro lado, “o não é garantido”, pois é uma frase que transmite de certa forma um conceito semelhante em que à parte do que o resultado possa ser, a inatividade, o medo de participar é uma derrota em si só. A mensagem é na verdade que não fazer nada tem um resultado garantidamente negativo e que na tentativa, no ato de agir existe pelo menos a possibilidade de algo positivo acontecer e que, por essa razão, a ação é melhor do que a inação.

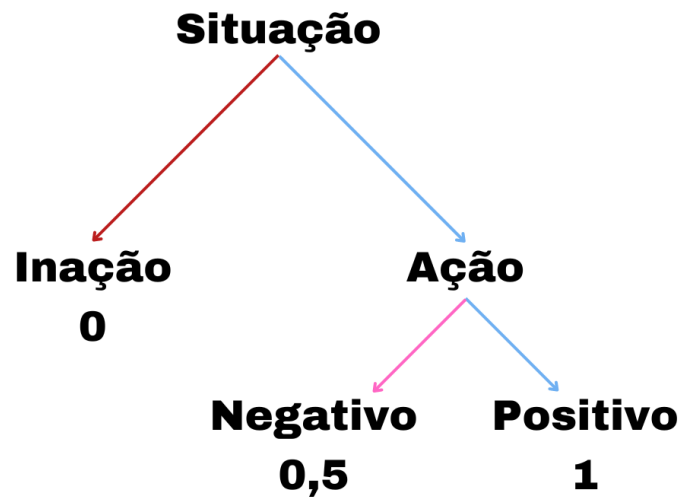


Figura 2- Diagrama inação-ação

Analisando a Figura 2 conseguimos ter um esquema que demonstra mesmo não atingindo um resultado positivo com a noção-ação, o facto de agirmos já tem valor por si só. Pode ter valor pelo simples facto de ser uma ação da qual existe a possibilidade de aprender, pois mesmo que o resultado não seja positivo o facto de haver um resultado já nos faz enquanto seres humanos tirar conclusões. Por exemplo, se eu tentar agarrar um cacto com a mão com certeza me vou picar nos seus espinhos. Houve uma ação, o resultado certamente não foi o mais positivo pois espinhos de cacto são dolorosos e difíceis de tirar, mas com esta ação aprendi que, se quero evitar a dor de retirar os espinhos de um cacto, não devo em primeiro lugar tentar agarrar o cacto com a mão. Ou podemos até ir pelo clássico exemplo que dizemos às crianças para não tocarem no forno pois vão se queimar. Não estou com isto a argumentar que devemos deixar que as crianças se queimem nos fornos, mas sim que, por vezes, na vida há lições que aprendemos melhor quando essa aprendizagem é o resultado das nossas ações.

3.4 Desenvolvimento das crianças com recurso à gamificação

A gamificação também é mais do que a simples aplicação de um jogo em sala de aula, já que as regras têm de ser claras e fáceis de entender, pois se se tornarem muito complexas e confusas podem representar um impedimento na motivação dos alunos e ter o efeito oposto. Desafiante, pois, através dos sistemas de pontuação ou níveis, devemos criar um desafio que seja equilibrado entre a exigência do mesmo e as capacidades do aluno. No fundo procurando a zona de desenvolvimento proximal "a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela resolução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial de desenvolvimento, determinado através da resolução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com colegas mais capazes" (Vygotsky, 1978, p. 86).

O foco não é que a criança demonstre as ferramentas que possui para realizar a tarefa, mas sim que seja desafiada a utilizar o seu conhecimento e a construir novo conhecimento para resolver a tarefa e para conseguir lidar com o desafio que lhe é apresentado. A zona de desenvolvimento proximal encontra-se algures entre aquilo que a criança conhece e o que ela desconhece. Assim sendo, o facto das atividades gamificadas serem normalmente formuladas da mesma forma que os jogos, já ajudam a criança a ter um padrão que possa seguir. As regras das atividades gamificadas traçam um caminho pelo qual a criança pode navegar primeiramente pela simplicidade das regras e em segundo plano pela sua familiarização com as mesmas.

0:11

How much

How many

Submit Answers

Figura 3 – Wordwall sobre a diferença entre “how much” e “how many”

Por exemplo ao longo da minha experiência de estágio recorri em várias instâncias a atividades com o Wordwall, uma ferramenta digital de recursos didáticos à base de questionários. Os alunos da instituição em que estagiei já estavam familiarizados com este tipo de atividades pois é uma ferramenta que é usada com alguma regularidade na instituição. Deste modo partindo do exemplo específico da Figura 3, os alunos foram primeiramente expostos a uma breve explicação em vídeo sobre a diferença entre “*how much*” e “*how many*” e, em seguida, uma segunda explicação por parte do professor, de forma a esclarecer algumas dúvidas que não tivessem ficado esclarecidas ou que tivessem surgido após o vídeo. Como método de reforço da matéria apresentada, os alunos realizaram algumas atividades no Wordwall. Aqui começa um pouco um dos pontos fortes da gamificação em termos daquilo que é o conceito de *scaffolding*. O conceito de *Scaffolding*, segundo Belland, “pode ser definido como o apoio prestado por um professor/pais, por um colega ou por uma ferramenta informática ou em papel, que permite que os alunos participem de forma significativa e adquiram competências numa tarefa que não conseguiriam realizar sem ajuda” (Belland, 2014, p.506). Como podemos observar, as imagens ilustram as palavras, existem dez espaços vagos para as 20 imagens que os alunos têm de colocar no sítio correto. Tudo isto contribui para que os alunos tenham uma melhor visualização do problema, ajudando a ultrapassar aquele que é o principal problema da barreira linguística e transformando-o num

problema de seriação/organização, um pouco como a reciclagem em que consoante o conceito X vai para a caixa X e se pertencer ao conceito Y irá para a caixa Y. Assim, o aluno pode expandir o seu conhecimento com vários auxiliares que visam desconstruir o problema e simplificar o mesmo.

3.5 Por uma didática da gamificação em contexto escolar

Van Roy e Zaman (2017) demonstram também com base na Teoria de Autodeterminação que vários tipos de motivação guiam as pessoas de maneiras diferentes e apontam para a importância de uma necessidade básica de satisfação psicológica. Explicam também o porquê de adicionar elementos de jogos como regulações externas e insignificantes é propenso a ter efeitos negativos na motivação intrínseca dos alunos. Por fim, eles definem 9 heurísticas da gamificação que relacionam design, contexto e características do utilizador:

1. Evitar o uso obrigatório (evitar forçar o utilizador a usar sistema gamificado transmitindo uma sensação de que está a ser controlado);

2. Fornecer uma quantidade moderada de opções significativas (tentar encontrar um equilíbrio entre opções significativas e alinhadas com os interesses dos utilizadores e o excesso de opções de escolha);

3. Definir objetivos desafiantes, mas solucionáveis (tentar encontrar o equilíbrio entre uma tarefa desafiante e que seja exequível mediante as capacidades do utilizador);

4. Fornecer feedback positivo de competências (encorajar a sensação de competência ao integrar feedback informa positivamente o utilizador do seu progresso evitando *feedback* negativo);

5. Potenciar interações sociais (eliminar fatores que dificultem interações entre utilizadores e potenciar interações para melhorar a sua sensação de interligação);

6. Ao suportar uma necessidade psicológica em particular tentar não impedir as outras necessidades (ao desenhar um elemento específico que apoie um

utilizador numa das suas necessidades psicológicas básicas, ter atenção para não impedir outras necessidades);

7. Alinhar a gamificação com o objetivo da atividade em questão (alinhar a influência da gamificação com o objetivo da atividade, para tal, adaptar a gamificação para facilitar tanto a motivação como para atingir o objetivo pretendido);

8. Criar um contexto de necessidade de apoio (para auxiliar as necessidades psicológicas básicas dos utilizadores o sistema gamificado deve ser implementado num contexto que seja percecionado como apoiante e não controlador);

9. Tornar o sistema flexível (para lidar com as diferenças pessoais, o sistema gamificado deve ser flexível e ajustável para que consiga dar resposta às necessidades e preferências pessoais de cada utilizador);

Dando uma base para guiar investigadores, educadores, designers e desenvolvedores de software na fomentação de uma futura geração promissora de sistemas gamificados que são baseados nesta teoria.

No seguimento dos pontos a melhorar na gamificação iremos abordar o conceito de *Content and Language Integrated Learning* (CLIL).

4. CLIL

O CLIL ou *Content and Language Integrated Learning* tem origem em meados da década de 1990 e surge enquanto metodologia de ensino com o propósito de pôr em prática as políticas europeias multilingues. Estas tinham o objetivo de promover a cooperação económica através da proficiência dos cidadãos em 3 línguas europeias, de forma a conseguirem adaptar-se à globalização e a padrões de migração. O CLIL inspira-se em programas bilíngues de imersão das décadas de 1960 e 1970 realizados em partes do Canadá e Europa que utilizavam uma segunda língua para ensinar conteúdos de outras disciplinas. A metodologia CLIL começa com um foco no ensino de várias línguas europeias, uma vez que esta metodologia surge neste continente e tendo em conta o contexto que nele se vivia. Mas, ao longo dos anos e à medida que se espalha por outras partes do mundo como a América do Sul e Ásia, o inglês passa a ser a língua predominante. Em parte, motivado pela

utilização do inglês como língua franca e por outro lado pela procura global da proficiência em inglês tanto a nível do ensino como a nível profissional.

As organizações da União Europeia veem com bons olhos esta prática integrada de línguas e, por esse motivo, existe uma grande quantidade de estudos que são levados a cabo um pouco por toda a Europa de forma a compreender e melhorar o impacto desta forma de ensino. A promoção de duas línguas não requer exclusivamente que uma destas seja o inglês, mas como pode observar Van de Craen, “um resultado bastante infeliz do sucesso de CLIL na Europa é nomeadamente a convicção tácita de que o CLIL tem por objetivo promover apenas o inglês.” (Van de Craen, 2007). Sendo que, na sua investigação, o ensino de línguas regionais apenas é mencionado em países como França, Itália e Estónia. Isto é algo que pode estar um pouco desatualizado, uma vez que, este estudo foi realizado em 2007 e que passados 17 anos será de esperar que projetos CLIL já tenham sido implementados em outras línguas, quanto mais não seja em línguas com algum peso regional e até constitucional como é o caso do basco, catalão e galego em Espanha. A abordagem CLIL acaba, então, por se definir como uma forte ferramenta para a disseminação e aquisição de uma segunda língua seja ela qual for.

As fundações teóricas da metodologia CLIL são altamente influenciadas pela teoria sociocultural de Vygotsky, este defende que a aprendizagem é um processo colaborativo que ocorre dentro da zona de desenvolvimento proximal e onde os alunos são capazes de atingir um nível mais elevado de conhecimento com a ajuda dos seus pares e professores. Na abordagem CLIL a língua funciona como um andaime para o edifício do conteúdo e os professores são os facilitadores que auxiliam os alunos a explorar este edifício em construção através das suas interações. O ensino CLIL também promove o desenvolvimento cognitivo dos alunos ao ajudar os mesmos a transitar de uma aprendizagem baseada em memorização e compreensão para capacidades de pensamento mais complexas como análise e criatividade. Para definir o CLIL este é largamente definido como “uma abordagem educativa com um foco duplo em que ambos conteúdo e língua são lecionados em simultâneo através de uma segunda língua.” (Coyle, Hood, & Marsh, 2010, p.1), mas Hemmi e Banegas alertam para a distinção entre o foco de duas abordagens de CLIL. A abordagem CLIL focada no conteúdo em que os professores numa disciplina como

matemática ou estudo do meio apresentam conteúdo através de uma segunda língua de forma a integrar o currículo escolar, ou a abordagem focada em língua na qual o professor de língua usa o conteúdo de outras disciplinas para auxiliar a aprendizagem. Um dos principais enquadramentos do CLIL é o modelo dos 4Cs, "conteúdo, comunicação, cognição e cultura/comunidade" (Hemmi & Banegas, 2021) que enfatiza a integração dos conteúdos com a segunda língua onde os alunos são encorajados a processar informação, comunicar entre pares para aprofundar a sua compreensão do conteúdo e também promover a cidadania global e intercultural em simultâneo com a promoção do desenvolvimento cognitivo.

Assim é "uma abordagem educativa em que uma língua adicional, por exemplo, uma língua estrangeira, regional, minoritária, territorial ou outra língua estatal" (Eurydice, 2017, p.55) é utilizada para melhorar o desenvolvimento simultâneo da aprendizagem das matérias e aprendizagem de línguas. Com as metas europeias e sendo o multilinguismo um dos pilares fundamentais da Europa, a prática de CLIL está intrinsecamente ligada com este objetivo. Tendo em conta o contexto da formação da União Europeia enquanto organização promotora da cooperação entre povos europeus e a manutenção da paz, é mais do que compreensível que o multilinguismo seja visto como uma ferramenta para criar laços e pontes entre os povos europeus.

Agora com a noção do que é o ensino CLIL e de que forma este pode ter impacto num espaço europeu cada vez mais multicultural iremos, em seguida, explorar a motivação dos alunos em contexto de CLIL. Na sua investigação sobre se os alunos de CLIL são mais motivados, Navarro conclui que "a motivação é, em termos gerais, um fator inequivocamente importante para a aprendizagem de uma segunda língua, e desempenha um papel mais importante em contextos CLIL do que em contextos não-CLIL" (Navarro, 2018, p.17) Mas ressalva que "é necessária uma abordagem mais variada quando se considera o impacto das variáveis de motivação nos resultados linguísticos dos alunos CLIL e não-CLIL" (Navarro, 2018, p.17).

A investigação sobre CLIL tem vindo a crescer exponencialmente ao longo dos anos, com cada vez mais projetos CLIL a serem implementados um pouco por todo o mundo também com eles se multiplicam as oportunidades de investigação.

As áreas de investigação CLIL passam agora pela motivação, translinguagem, consciência de estilo (como a língua é usada em diferentes contextos, escrito, oral ou em volta de temas específicos) e o equilíbrio entre a aprendizagem implícita e explícita da língua. Estes estudos demonstram também que os alunos que participam em programas CLIL sentem uma maior motivação e melhoram a sua proficiência linguística porque podem aplicar as suas novas competências linguísticas em contextos significativos e ricos em conteúdos. Algumas investigações também salientam que o CLIL se pode adaptar e ser eficaz em todos os níveis de ensino, desde o ensino básico ao ensino superior. Mas o CLIL é sobretudo eficaz quando integra de forma sistemática objetivos de conteúdo e de língua.

Para finalizar este tema com os desafios que o CLIL enfrenta, os críticos argumentam que não existe uma metodologia clara que seja universalmente aceite para o CLIL e que os resultados das investigações são por vezes inconsistentes, especialmente quando os programas CLIL são aplicados apenas a alunos com bons resultados. Existe também a preocupação de que o CLIL possa conduzir a uma simplificação excessiva dos conteúdos quando ensinados a alunos com níveis mais baixos de proficiência linguística, o que diminui consigo a riqueza da matéria. Para resolver estas questões, os investigadores recomendam uma maior colaboração entre os professores de línguas e os professores das disciplinas e sugerem que é necessária mais investigação para garantir a eficácia do CLIL em diversos contextos educativos. De uma forma geral a flexibilidade do CLIL é promissora, mas o sucesso da sua implementação depende da resolução destas preocupações metodológicas e da relação conteúdo-língua.

Parte II – Investigação Prática

Nesta parte sobre a investigação prática irei focar me principalmente na investigação-ação explorando a combinação da teoria com a prática. Apresentarei também as metodologias escolhidas para recolher e analisar os dados de forma a criar as fundações para um estudo empírico.

1. Intervenção Pedagógica

Neste ponto irei abordar a intervenção pedagógica durante as 151 horas da PES com um maior foco nas 12 horas passadas a lecionar. As planificações das aulas e a caracterização das mesmas.

1.1 Planificação

No Anexo 1 encontram-se as planificações das aulas lecionadas, sendo que nestas é possível observar o conteúdo que os alunos já abordaram anteriormente, um breve resumo do plano de aula, os conceitos lexicais e gramaticais que serão abordados na aula, uma amostra do vocabulário que se pretende ensinar aos alunos, as estratégias que serão utilizadas, as atitudes que se pretendem que os alunos tenham, objetivos da aula, materiais utilizados, avaliação, sumário e competências do século XXI.

Foram realizados planos de aula para um total de 13 aulas, sendo que além das aulas de consolidação de matéria sobre duas unidades no caso *Animal Survival* e *Keeping Healthy*, foi também realizado um teste escrito bem como a sua correção em conjunto com os alunos. Os recursos educativos elaborados, os documentos PowerPoint, as atividades gamificadas e o teste encontram-se nos Anexos 2 a 7.

1.2 Caracterização das aulas

As seguintes aulas lecionadas com o intuito de entender se os alunos ficavam mais motivados com o recurso a atividades gamificadas enquanto forma de retenção da informação.

Conceitos	Objetivos	Estratégias	Atitudes
<p><u>Léxico</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Gramática</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<p>Desenvolver a noção de diversidade animal e qual é a importância de país de origem para a evolução das características físicas de certos animais.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação à turma• Desenho• Atividade gamificada	<p>Participação pertinente dos alunos;</p> <p>Autonomia;</p> <p>Interação dos alunos com o professor e colegas</p> <p>Respeito pelos pares</p>

Tabela 2- Conteúdos da aula de dia 22 de novembro

Na aula de dia 22 de novembro os alunos foram primeiro informados sobre o plano de atividades com o objetivo de cativar a sua atenção, de seguida foram questionados sobre o entendem por “diversidade animal” e, conseqüentemente, sobre os diferentes animais que existem no mundo. Em seguida, os alunos desenharam o seu próprio passaporte e deu-se, então, início a apresentação *PowerPoint* sobre *Animal World Tour*. Os alunos demonstraram bastante interesse pela apresentação e foram muito participativos quer em termos de informação relativas aos animais e às suas características físicas quer em relação aos países de

origem dos respectivos animais. Seguiu-se uma atividade gamificada em que os alunos foram divididos em 5 grupos, verificando-se uma boa cooperação entre os membros de cada grupo para conciliar o seu conhecimento. Como última atividade seguiu-se o *Animal Bingo* em que os mesmos grupos mantiveram a cooperação da atividade anterior e mostraram ainda um sentido de *fairplay* quando se verificou um empate entre duas equipas.

Conceitos	Objetivos	Estratégias	Atitudes
<p><u>Léxico</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Gramática</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<p>Compreender a evolução das características físicas de certos animais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação do conhecimento dos alunos sobre cadeias alimentares • Introdução do tópico com recurso a um vídeo • Atividade com <i>Flash Cards</i> • Atividade gamificada • Mimica 	<p>Participação pertinente dos alunos;</p> <p>Autonomia;</p> <p>Interação dos alunos com o professor e colegas</p> <p>Respeito pelos pares</p>

Tabela 3 – Conteúdos da aula de dia 4 de dezembro

Na aula de dia 4 de dezembro os alunos começaram por discutir com ajuda do professor as características físicas dos animais e de que forma as mesmas os ajudam a sobreviver, revendo desta forma as partes do corpo dos animais. Após esta pequena discussão a turma foi dividida em dois grupos e deu-se início a uma atividade gamificada em que cada grupo tentava referir o maior número possível de características físicas do animal que era mostrado no *flashcard*. Os alunos mostraram-se bastante empenhados em participar, revendo o vocabulário sem

grande reflexão tendo como principal foco ganhar o jogo pela equipa. Seguiu-se um jogo de mimica em que um aluno fazia mimica de um animal e outro aluno tinha de referir três partes do corpo do animal para que fosse ele o próximo a fazer mimica. Os alunos tiveram a humildade de respeitar os colegas para que todos tivessem a oportunidade de jogar. Por fim e como forma de consolidação escrita os alunos escreveram uma pequena história sobre como as partes do corpo de dois animais os ajudavam a sobreviver.

Conceitos	Objetivos	Estratégias	Atitudes
<p><u>Léxico</u> Healthy/Unhealthy foods</p> <p><u>Gramática</u> Present Simple (I like, I don't like)</p> <p><u>Comunicação</u> Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Compreender a evolução das características físicas de certos animais.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avaliação do conhecimento dos alunos sobre comida saudável e comida não-saudável • Atividade com <i>Flash Cards</i> • Introdução do tópico com recurso a uma lista • Atividade de pares para criar uma lista de compras • Atividade gamificada 	<p>Participação pertinente dos alunos;</p> <p>Autonomia;</p> <p>Interação dos alunos com o professor e colegas;</p> <p>Expressão pessoal;</p> <p>Respeito pelos pares;</p>

Tabela 4 – Conteúdos da aula de dia 11 de dezembro

Na aula de dia 11 de dezembro os alunos começaram por discutir a importância de uma alimentação saudável e compreender como a alimentação afeta os nossos níveis de energia, a concentração e o nosso bem-estar. De seguida a turma foi questionada sobre se as comidas nos *Flash Cards* eram ou não saudáveis começando a criar a sua própria lista de comidas saudáveis e não saudáveis que foi crescendo ao decorrer da aula. Os alunos foram divididos em 5 grupos e agruparam os *Flash Cards* rapidamente numa tentativa de serem o grupo mais rápido.

Continuando o trabalho de grupo os alunos criaram uma lista de compras com 10 alimentos saudáveis e 10 alimentos não saudáveis justificando à turma o porque desses alimentos serem ou não saudáveis. Para terminar, realizaram uma atividade gamificada divididos em 2 grupos com ambos grupos a alternarem entre dizerem uma comida saudável e uma comida não-saudável sendo o grupo que menos erros cometia seria o vencedor.

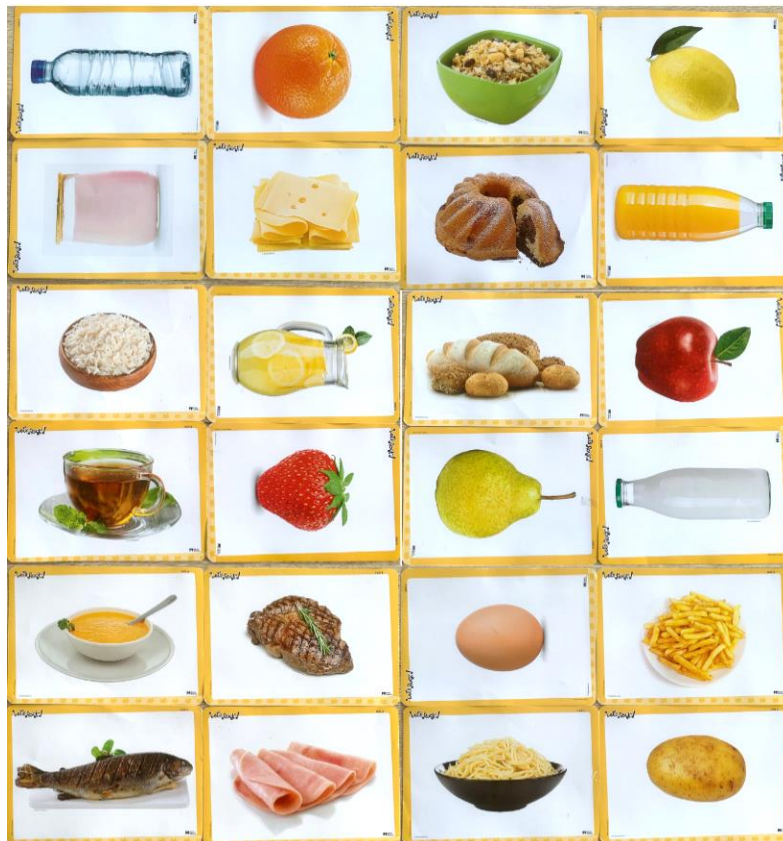


Figura 4 – Exemplos de Flash Cards utilizados

Healthy Foods	Unhealthy Foods
<ul style="list-style-type: none"> -Water -Natural Orange juice -Green tea -Fruits -Grapes - Apple - Strawberry - Orange - Cherries Vegetables - Tomato - Broccoli - Potato - Carrot - Lettuce Grains - Rice - Cereal - Bean -Bread - Pasta Dairy - Yogurt - Cheese -Milk Protein - Eggs -Meat -Fish 	<ul style="list-style-type: none"> - Olive oil Highly Processed Food – Fast Food - Sausages - Hamburger - Pizza - French fries - Chicken nuggets - Ice cream - Chicken wings - Barbecue - Chocolate - Candy - Sugary Cereal - Donuts - Coffee Fizzy Drinks - Pepsi Alcohol - Beer - Whiskey

Figura 5 – Lista de comida saudável e não saudável

2. Metodologias de Investigação

Iremos agora abordar a metodologia de investigação utilizada neste estudo, fazendo a descrição da amostra assim como das técnicas e instrumentos de recolha de dados.

A metodologia de investigação escolhida foi a Investigação-Ação (I-A), suportada por uma abordagem qualitativa.

2.1. Investigação-ação

A Investigação-Ação "é uma das metodologias que mais pode contribuir para a melhoria das práticas educativas" (Coutinho et al., 2009, p. 375). Na I-A o professor é também investigador. Esta metodologia tem como foco a reflexão crítica sobre as práticas educativas, o professor está constantemente a ser exposto a "inúmeros problemas para resolver, inúmeras questões para responder, inúmeras incertezas, ou seja, inúmeras oportunidades para refletir." (Coutinho et al., 2009, p. 358). É precisamente na reflexão sobre os problemas que se insere a mais-valia da I-A enquanto método de investigação.

A I-A, tal como o nome indica, é composta por duas partes, a primeira parte de investigação em que o professor faz uma reflexão crítica sobre as suas práticas educativas, e uma segunda parte de ação em que o professor altera as suas práticas com base nas suas experiências e na reação dos alunos a certas práticas educativas. Este é um processo em espiral no qual o professor-investigador vai aperfeiçoando os seus métodos de ensino de forma contínua.

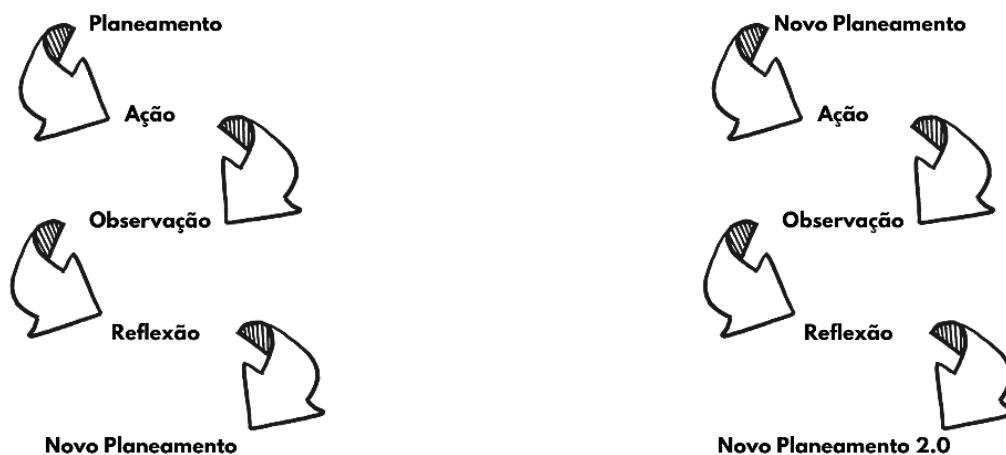


Figura 6 – Representação espiral da Investigação-Ação

Uma vez que o professor é também investigador, o mesmo está imerso na investigação existindo uma relação próxima entre o investigador e o sujeito da investigação.

No contexto de ensino, a I-A tem como pontos fortes a formação contínua dos professores, a aplicação de novos métodos de ensino que substituam métodos mais tradicionais e a melhoria das capacidades de autoavaliação.

2.1.1. Ciclos de investigação

Como referido anteriormente, a metodologia de I-A é caracterizada por ciclos de investigação em que o investigador está diretamente envolvido. Cada ciclo de investigação é composto por 4 fases distintas, sendo elas planificação, ação, reflexão e aperfeiçoamento dos métodos de ensino. O carácter cíclico do processo assegura a condução da investigação em passos concretos e sequenciados, que permitem adaptar e melhorar gradualmente as estratégias de ensino. É enquanto abordagem em constante mutação que a I-A permite aprimorar constantemente as abordagens colmatando simultaneamente problemas reais do contexto de sala de aula.

No enquadramento do estudo realizado no âmbito da PES e tendo em consideração a necessidade de cumprir com as Aprendizagens Essenciais para o 4.º ano, foi apenas realizado um ciclo de investigação. Como tal, este estudo tem contornos de investigação-ação, não sendo um estudo baseado na investigação-ação de forma plena.

2.2 Caracterização da amostra

A PES foi realizada numa turma de 4º ano do 1º Ciclo do Ensino Básico, na disciplina de inglês numa instituição de ensino particular e cooperativo em Vila Nova de Gaia, Distrito do Porto, fundada em 1879. Esta instituição funciona em dois níveis de educação, o Ensino Pré-escolar e o 1º Ciclo do Ensino Básico. As componentes curriculares do 1º CEB são o português, a Matemática, o inglês (lecionado desde o Pré-Escolar), a Educação Moral e Religiosa, a Educação Física, o Estudo do Meio, a Filosofia para crianças (no 3º e 4º ano) e o Xadrez (1º e 2º ano). Além disso, os alunos do quarto ano têm 1 hora de Teatro por semana e, nos anos de

escolaridade do 1.º CEB, têm também 1 hora por semana de clube de inglês como atividade extracurricular não obrigatória. Esta instituição reconhece a importância do inglês como disciplina porque tem uma sala de aula dedicada exclusivamente à leção do inglês juntamente com o Projeto CLIL4U, que veremos mais tarde.

A escola é composta por um edifício principal, com três pisos. No primeiro piso estão as salas do pré-escolar e o ginásio. No segundo piso as salas dos 1º e 2º anos, a cantina e um auditório onde são normalmente apresentadas aos alunos as peças de teatro. No terceiro piso as salas dos 3º e 4º anos bem como, a sala de inglês e a sala dos professores. No exterior os alunos têm um espaço de recreio amplo, com um pequeno parque, um pavilhão de jogos coberto, com campo de futebol e campo de basquetebol que também é utilizado para as aulas de educação física e ainda no exterior um espaço hortícola que tem também animais a que chamam de quinta e que os alunos visitam semanalmente como parte do projeto Educativo da Instituição. Na quinta os alunos são expostos a conhecimento agrícola, plantam hortícolas, cuidam das mesmas e quando é o tempo certo colhem-nas. Os alunos também aprendem a cuidar dos animais, o que no seu conjunto expõe e ensina conhecimentos básicos de sobrevivência que nos dias de hoje se têm vindo a perder especialmente nas gerações mais jovens que cada vez mais vivem sem ser expostas ao mundo rural e que desconhecem a realidade da origem dos alimentos.

Como já referimos atrás, a PES começou no dia 02 de setembro de 2023 e terminou no dia 25 de janeiro de 2024, totalizando 151 horas, das quais 12 dessas horas foram lecionadas e avaliadas pelo professor cooperante e pelo professor orientador. Este processo teve como principal foco a observação das práticas pedagógicas e didáticas do professor cooperante bem como de outros professores da instituição de acolhimento, especialmente as práticas relacionadas com o ensino de inglês, mas não só. Uma vez que foi também possível observar as aulas de outros professores isso também foi bastante enriquecedor em termos de contextos diferentes e de práticas e abordagens diferentes.

O meu interesse pelo tema começou desde o meu segundo ano da licenciatura após um professor usar mais abertamente e de uma forma mais constante nas suas aulas atividades gamificadas. Desde uma tenra idade que gosto de todo o tipo de

jogos inclusive de tentar criar os meus próprios jogos para me entreter a mim e aos meus amigos. Quando no âmbito deste mestrado tive de escolher um tema para a minha tese este pareceu-me ser uma escolha óbvia. O interesse pelos jogos e o interesse por tentar compreender de que forma é que os alunos ficam motivados para participar quando estão a realizar uma atividade gamificada foram as minhas principais motivações. Ao longo da PES fui também experimentando de que forma é que os alunos reagem a determinados estímulos e a determinados tipos de jogos.

O *Projeto CLIL4U* foi criado no ano letivo de "2017/2018 com o 1º ano de escolaridade através de uma parceria entre a Escola Superior de Educação Do Instituto Politécnico do Porto e a instituição de acolhimento foi possível garantir a implementação, monitorização e avaliação do projeto"(Cruz, et al., 2019). A base do Projeto CLIL4U é o currículo oficial do Ministério da Educação e como tal o principal objetivo do projeto foi desenvolver competências como: "mobilizar saberes culturais, científicos e tecnológicos para compreender a realidade e para abordar situações e problemas do quotidiano; usar corretamente a língua portuguesa para comunicar de forma adequada; usar línguas estrangeiras para comunicar adequadamente em situações do quotidiano" (Cruz et al., p.149). O português foi a única disciplina a não sofrer alterações e a ser lecionada completamente em língua portuguesa, já as disciplinas de Matemática, Estudo do Meio e Expressões Artísticas e Físico-Motoras têm um terço da carga horária a ser lecionada em língua inglesa.

No início da PES tive a oportunidade de assistir às aulas das turmas a quem mais tarde iria lecionar, sendo que numa primeira instância foi proposto pelo orientador cooperante como desafio lecionar a turmas de 1º ou 2º ano, uma vez que era uma experiência diferente e que não é possível experienciar em contexto de escola pública por apenas se lecionar inglês a partir do 3º ano. Uma vez que consideramos o 1º ano como demasiado complexo, o mesmo foi então excluído e eu e a minha colega Teresa ficamos então com o 2º ano. Após lecionar duas aulas com a turma do 2º chegamos a conclusão de que as características da mesma não seriam as mais apropriadas tendo então alterado para uma turma de 4º ano com 20 alunos.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolha de dados

A recolha de dados teve como técnica a observação e análise de registos. No que toca aos instrumentos foram utilizadas duas grelhas de observação, uma para observação da participação pertinente dos alunos e outra para a motivação dos mesmos. Para além das grelhas foi também realizado uma ficha de avaliação, tendo sido analisado os resultados em comparação com as grelhas.

2.3.1 Grelhas de observação

Nas grelhas de observação os alunos foram avaliados de 1 a 5 na participação pertinente (Anexo 9) e na motivação (Anexo 8), sendo 1 correspondente a muito fraca e 5 muito boa. No caso desta investigação a grelha da participação pertinente pretende registar numa escala de 1 a 5 uma avaliação apenas da participação pertinente durante a globalidade da aula, incluindo como participação pertinente os momentos em que os alunos participam expressando a sua experiência pessoal. Já a grelha da motivação tem como objetivo avaliar de 1 a 5 a motivação dos alunos durante a generalidade da aula, tendo como principal fator a determinação dos alunos em participar das atividades individuais ou de grupo. Ambas as grelhas foram preenchidas no final de cada aula de forma a registar o desempenho dos alunos.

2.3.2 Análise de registos

O processo de análise começa por "examinar uma panóplia de informações e organizar a mesma em códigos, temas e categorias. Segue-se a identificação das ligações, relações e padrões dos dados e a sua junção num todo significativo que descreve e explica a questão no centro da investigação." (Efron & Ravid, 2013, p.167)

A análise de registos envolveu a comparação entre ambas as grelhas para compreender dentro do conjunto da turma quantos alunos estavam muito motivados em comparação com quantos alunos participavam de forma pertinente. De seguida, irei também comparar ambas as grelhas com os resultados dos alunos na ficha de avaliação com o objetivo de compreender se é possível estabelecer uma relação entre a motivação ou participação dos alunos e o seu aproveitamento escolar.

2.4. Análise Documental

O manual adotado pela instituição de acolhimento foi o iWonder4, durante a minha PES tive a oportunidade de lecionar duas unidades de conteúdo deste manual, sendo elas *Animal Survival* e *Keeping Healthy*. Cada uma destas unidades foi lecionada ao longo de 4 aulas, num total de oito aulas. De seguida a primeira unidade *Animal Survival* dividi em dois grandes temas *Food Chains* e *Animal Adaptation*. A segunda unidade *Keeping Healthy* dividi também em dois grandes temas *Healthy or Unhealthy Foods e Illnesses*.

As atividades gamificadas que desenvolvi focam-se em incentivar a participação ativa dos alunos por meio de jogos em grupo e competições amigáveis. Estas atividades, como o bingo animal, promovem um envolvimento direto e aumentam a interação social, criando um ambiente dinâmico em sala de aula. Nelas usei mecânicas de competição e recompensa, como pontos e rankings, para gerar motivação e incentivar a colaboração entre os alunos. O iWonder4 também utiliza uma estrutura gamificada, mas de forma mais contida e baseada em exercícios interativos que promovem a prática de vocabulário e gramática de maneira estruturada. Os jogos de *matching* e *quizzes* rápidos de escolha múltipla, por exemplo, têm uma função de revisão e consolidação, sendo geralmente propostos após a introdução de um tema ou unidade. Estes exercícios gamificados reforçam o conteúdo focando-se em pequenos passos de prática individual ou em pares.

O feedback das minhas atividades tende a ser imediato e orientado para o incentivo social. Por exemplo, nos jogos de equipa, o feedback positivo é dado pelo sucesso do grupo, e cada aluno tem a chance de contribuir para o progresso coletivo, promovendo assim uma cultura de colaboração e ajudando a fortalecer a autoconfiança. O uso de mecânicas que evitam uma punição explícita ao erro (como perda de pontos) cria um ambiente seguro e favorece a aprendizagem exploratória. O manual, por sua vez, fornece um feedback mais individualizado e focado no conteúdo, geralmente na forma de autoavaliação ou feedback de correção após *quizzes*. Este tipo de retorno permite que os alunos avaliem o seu conhecimento em tempo real, mas sem a dimensão de interação social e competições amigáveis que as minhas atividades adicionam.

As minhas atividades são adaptadas à faixa etária e às capacidades de desenvolvimento dos alunos do 1º Ciclo do Ensino Básico, com ênfase em instruções claras e regras simples, além disso cativam os alunos de um modo lúdico. Este ajuste é importante para esta faixa etária, pois simplifica o envolvimento e a compreensão das tarefas, maximizando a participação sem sobrecarregar o aluno. O manual oferece atividades que, embora gamificadas, mantêm um nível de desafio mais moderado e direto, o que ajuda a simplificar a aprendizagem de conceitos específicos de inglês, como vocabulário e estruturas gramaticais. Essa abordagem é eficiente para manter o foco em objetivos curriculares precisos, porém, carece de uma adaptação que favoreça atividades complexas ou com múltiplas fases, comuns em jogos mais imersivos.

Nas atividades que implementei, há uma ênfase em utilizar recursos digitais e interativos, como o *Wordwall* e *WebQuests*, que trazem uma diversidade de formatos e aumentam o empenho. Isto é especialmente vantajoso após o contexto da pandemia, onde o uso de tecnologias em sala de aula se tornou mais natural e acessível. Embora o *iWonder4* inclua recursos digitais, ele tende a ser mais limitado em comparação à variedade de ferramentas externas que eu usei. O manual concentra-se em atividades no papel ou em aplicativos internos, garantindo consistência no conteúdo, mas com uma variedade reduzida em termos dos tipos de ferramentas gamificadas disponíveis.

As minhas atividades focam mais na motivação intrínseca, estimulando a curiosidade e o prazer em participar sem pressão. Por exemplo, ao permitir que os alunos compartilhem experiências pessoais ou discutam estratégias com colegas, tentei criar uma conexão com os interesses pessoais e sociais dos alunos. O manual também procura estimular a motivação, mas de maneira mais estruturada e voltada para o desempenho académico, com exercícios gamificados que mantêm a atenção dos alunos no conteúdo. Isto é útil para reforçar a aprendizagem em termos académicos, mas pode não conseguir cativar os alunos no mesmo nível de curiosidade e entusiasmo que as minhas atividades mais abertas e flexíveis permitem.

Em resumo, as minhas atividades gamificadas diferem das do iWonder4 em aspetos de abordagem motivacional, variedade de recursos e complexidade de estrutura. Ambas têm pontos positivos e atendem a diferentes tipos de objetivos, o iWonder4 fornece uma base estruturada e academicamente focada, enquanto as minhas atividades contribuem para um ambiente mais interativo, adaptado ao desenvolvimento social e à motivação intrínseca dos alunos.

2.5. Análise de Notas de Campo

Ainda no início do segundo semestre do primeiro ano de mestrado, aquando do estágio de observação realizado como componente da UC de *Investigação na Prática Profissional*, fui tirando todo o tipo de notas sobre o que observava em sala de aula. Isto porque existe uma grande diferença entre ser aluno, aquilo que fui sempre até então, ou ser professor. Enquanto aluno o foco está em aprender e em caso de dúvida recorrer ao professor para conseguir compreender melhor. Por outro lado, ser professor não é apenas expor matéria e tirar dúvidas, mas também gerir o grupo que está a sua frente, saber que certos alunos são mais tímidos e outros mais extrovertidos, alguns são melhores na escrita e outros são melhores na oralidade e por fim uns distraem-se com mais facilidade e outros prestam atenção com mais regularidade. Não há dois alunos iguais e cabe ao professor cativar e orientar cada um deles no sentido de amanhã se tornarem melhores do que são hoje.

Sendo assim dou início ao meu estágio de observação. As minhas primeiras notas baseiam-se em descrever não só as atividades que eram realizadas pelos professores, a forma como corrigiam os alunos e aquilo que corrigiam, mas também como os professores lidam com certas situações do dia a dia. Vejamos como exemplo as notas que tirei sobre a primeira aula que observei:

"Dia 1 - 14:05 15/05/2023

Chamar à atenção os alunos com 1,2,3.

Os alunos de Primeiro ano vão apresentar o seu livro favorito de ficção.

Corrigir os erros de escrita ou pronúncia.

Alguns alunos ficam ansiosos quando corrigidos - certificar o aluno de que está num bom caminho e se está a sair bem.

Alguns alunos não conseguem ouvir bem ou ver bem para o quadro, mudá-los de lugar, mesmo que por instantes."

Mesmo que algumas destas anotações acabem por parecer óbvias achei pertinente fazê-las pois elas evitam situações ou erros que por vezes nos passam despercebidos, mas aos quais um professor tem de estar atento. Da mesma forma que não se constrói uma casa pelo telhado também não só de planos se faz uma aula. Há que existir uma base nas várias responsabilidades do professor: na relação entre professor e aluno; no papel do professor enquanto facilitador da aprendizagem; e no papel do professor enquanto mediador da ordem. Essas bases manifestam-se nas pequenas interações e elas vão sendo testadas ao longo do ano quando os comportamentos são inversos aos defendidos, mas quantas mais vezes as pequenas interações forem acontecendo mais reforçadas se tornam as bases. Tomemos outro exemplo de notas, tiradas em vários dias, que são mais características destas observações simples, mas importantes:

"Incentivar as respostas certas com palmas quando são alunos com mais dificuldades.

Tornar a pronunciar a palavra sempre que acontece um erro de pronúncia para corrigir o erro.

Alguns alunos são muito sensíveis e levam a peito aquilo que os colegas dizem, incentivar os alunos a reconhecer que não tiveram uma atitude correta, para pedirem desculpa."

Numa segunda instância, agora já a realizar a minha PES as notas que fui tirando passavam mais por compreender quais foram os pontos fortes e pontos fracos das aulas que eu lecionei bem como das aulas que as minhas colegas de estágio lecionavam. No fim de cada aula juntávamo-nos com o nosso orientador de estágio e o professor cooperante, para partilharmos todos, quais eram as nossas observações de forma a melhorar os pontos em que isso era possível. As primeiras aulas tiveram este tipo de observações:

"11:00 minha primeira aula 17/10/2023

Ter mais ritmo.

Ser mais brincalhão.

Tentar contagiar os alunos com o meu entusiasmo."

"11:00 segunda aula 23/10/2023

Apenas usar o livro em 20% da aula.

Usar mais o corpo, ser mais expressivo com as mãos e o corpo todo.

Usar uma linguagem muito mais simples, mais para crianças que ainda não sabem falar inglês."

Gostaria de realçar que estas anotações são relativas às duas primeiras aulas que dei em toda a minha vida. À data, o professor cooperante insistiu que realizássemos primeiro duas ou três aulas cada um, ainda antes de dar início às aulas observadas, para que pudéssemos ter esse primeiro contacto livre da pressão de se estar a ser avaliado. O que contrasta com as anotações posteriores já sobre as primeiras aulas observadas, nas quais já me encontro mais familiarizado com esta realidade. Tomemos como exemplo estas notas:

"Quarta aula observada 22/11/2023

A postura já foi mais relaxada e cativante.

Transpareceu o gosto pela história o que também cativou a atenção dos alunos.

Mantive na mesma a ordem, mas dei espaço para os alunos expressarem o seu conhecimento."

Foi graças a esta discussão com críticas construtivas, que se estendeu do início ao fim da PES, que consegui progredir e evoluir no sentido de tornar as minhas aulas mais cativantes e de conseguir compreender quais atividades eram mais interessantes para os alunos. Isto sem nunca perder o foco nos pontos base da posição de professor pois a partir da construção dessa base é que me foi possível construir o resto do edifício.

3. Resultados e discussão

Iremos agora realizar a apresentação e discussão dos resultados do estudo realizado por observação.

Para comparar as reações dos alunos quando expostos a diferentes tipos de atividades, iremos ter em consideração as notas de campo de uma aula lecionada apenas com recurso ao manual iWonder4, as notas de campo de duas aulas de CLIL e os resultados de três aulas de atividades gamificadas. Para aulas com recurso a atividades gamificadas temos uma grelha de observação da motivação e uma grelha de observação da participação pertinente. Por fim, temos os resultados da Ficha de Avaliação como análise do conhecimento adquirido pelos alunos.

Comecemos, então, pelas notas de campo da aula lecionada com recurso ao manual iWonder4:

"Aula de manual - 11:00 30/10/2023

Os alunos ficaram aborrecidos apos a correção do segundo exercício.

Metade da turma começou uma conversa paralela.

Um aluno deitou a cabeça sobre o manual e recusou-se a continuar.

Apenas um pequeno grupo manifestou interesse em participar da correção."

Gostaria de salvaguardar à priori que esta é ainda uma das minhas primeiras aulas e que por esse motivo também eu me encontro num período de adaptação, no entanto esta aula foi realizada com o intuito de perceber qual seria a reação dos alunos. Como podemos ler através das notas de campo uma grande parte da turma manifestou o seu desinteresse logo após a conclusão do segundo exercício. Mesmo existindo ainda um grupo de alunos interessado em participar este é uma pequena minoria dentro do já reduzido grupo de alunos que continuou a realizar os exercícios. O resultado foi um pequeno grupo de alunos a participar e uma grande maioria da turma a preferir distrair-se em vez de fazer os exercícios.

Num segundo ponto, temos as notas de campo das duas aulas CLIL observadas que corresponderam a uma pequena aula de introdução de vocabulário sobre o outono e na segunda aula a consolidação desse mesmo vocabulário através de uma atividade gamificada.

"Aula de CLIL 11:45 03/10/2023

Perguntar aos alunos que vocabulário associam ao outono.

Criar uma lista de palavras ditas pelos alunos e no final os alunos copiam a lista para o caderno.

Os alunos participaram todos com muita vontade, tentando passar á frente para tornar a responder."

"Aula de CLIL 11:45 10/10/2023

Angels, Bombs and Guns.

A turma foi dividida em três grupos, para poderem jogar tinham que primeiro responder corretamente a uma pergunta sobre o vocabulário de outono.

Os alunos entre ajudaram-se pois não podia ser o mesmo aluno a responder.

Cada grupo puxou ao máximo pelos seus membros para conseguir vencer.

Um dos grupos conseguiu ainda uma reviravolta no jogo passando do grupo com menos vidas para o grupo que sobreviveu."

No que toca ao CLIL as atividades gamificadas tinham um papel crucial na consolidação do vocabulário. Na primeira aula os alunos tinham registado o

vocabulário e na segunda aula esse registo serviu de cábula para se conseguirem organizar e melhorar no jogo *Angels, Bombs and Guns*. Cada grupo trocou entre si informações e partilhou conhecimento, apesar de ser apenas um aluno a responder este tinha sempre a ajuda do seu grupo o que se traduzia numa verdadeira resposta de grupo com esta a ser discutida entre os pares. O resultado final contrasta bastante com a realidade das atividades do manual com todos os alunos a quererem mostrar o seu conhecimento e inconscientemente a consolidarem o mesmo.

A grelha de observação da participação pertinente permitiu avaliar as intervenções dos alunos. Ao longo das três aulas da PES foi possível observar variações a nível da participação dos alunos, tendo sido levado a cabo o registo das avaliações no final de cada aula. Na primeira aula verificou-se a média mais alta da turma com 4 valores, esta por sua vez teve uma descida ligeira de -2,5% na segunda aula para 3,9 valores e na terceira aula houve uma descida acentuada de -15% da média da turma quando comparada com a média da primeira aula, para 3,4 valores. É possível observar um primeiro grupo de 12 alunos teve um desempenho constante na participação no decorrer das 3 aulas, com 6 desses alunos a terem o nível máximo de 5 valores. É possível observar um segundo grupo em que 2 alunos tiveram o seu melhor desempenho em ambas a primeira e segunda aula. Um terceiro grupo de 4 alunos em que a sua melhor nota foi registada na primeira aula. Por último um grupo de 2 alunos em que a melhor nota foi obtida na segunda aula. A avaliação da participação baseia-se nos seguintes critérios, organizados em níveis de 1 a 5 valores:

1 Valor – Participação Insuficiente: Não realiza perguntas, não interage com o professor ou os colegas. Mostra desinteresse constante pelas atividades. Desrespeita frequentemente as normas de conduta da sala de aula.

2 Valores – Participação Fraca: Participa ocasionalmente, mas com pouca relevância ou interesse. Responde quando solicitado, mas não de forma espontânea. Mostra dificuldade em manter atenção e foco.

3 Valores – Participação Suficiente: Participa de forma esporádica, mas demonstra esforço. Responde às perguntas com alguma precisão e contribui para discussões quando solicitado. Mantém atenção em grande parte das atividades.

4 Valores – Participação Boa: Participa ativamente em discussões e realiza perguntas pertinentes. Trabalha em equipa e contribui para o progresso das atividades em grupo. Demonstra respeito pelas regras da sala e pelos colegas.

5 Valores – Participação Excelente: Participa de forma espontânea e consistente, trazendo ideias e exemplos relevantes. Assume uma postura de liderança em atividades de grupo. Mostra interesse genuíno pelas atividades e motiva os colegas a participarem.

Por sua vez, a grelha de observação da motivação permitiu avaliar a motivação dos alunos. Ao longo das três aulas da PES os alunos foram avaliados pela sua motivação em participar das atividades e no final de cada aula procedeu-se ao registo dessa avaliação. À semelhança da grelha da participação pertinente também a motivação teve como média mais alta a primeira aula de 4,6 valores, na segunda aula verificou-se uma ligeira descida de -4,4% para 4,4 valores e quando comparamos a terceira aula com a primeira verificou-se uma descida maior de -13% para 4 valores. Nesta grelha é possível observar um primeiro grupo de 9 alunos com uma avaliação constante ao longo das 3 aulas, com 8 desses alunos a terem o nível máximo de 5 valores. É possível observar um segundo grupo de 3 alunos que tem a sua melhor avaliação em ambas a primeira e a segunda aula. Um terceiro grupo de 6 alunos que tiveram um seu nível mais alto na primeira aula. Havendo um último grupo de 2 alunos cujo melhor registo se verifica na segunda aula. A avaliação da motivação é baseada no grau de envolvimento e empenho dos alunos, observando comportamentos e atitudes durante as aulas:

1 Valor – Motivação Insuficiente: Mostra desinteresse evidente pelas atividades. Evita participar ou realizar tarefas. Apresenta frequentemente comportamento que prejudica o decorrer da aula.

2 Valores – Motivação Fraca: Realiza as tarefas apenas por obrigação, sem demonstrar interesse. Participa minimamente, com pouca energia ou entusiasmo. Requer constantes intervenções para se concentrar nas atividades.

3 Valores – Motivação Suficiente: Demonstra interesse em algumas atividades, mas não de forma consistente. Participa quando incentivado, mostrando algum esforço. Cumpre as tarefas, ainda que sem grande entusiasmo.

4 Valores – Motivação Boa: Demonstra interesse na maioria das atividades. Participa de forma concentrada e cumpre as tarefas com dedicação. Responde positivamente a incentivos e desafios propostos pelo professor.

5 Valores – Motivação Excelente: Mostra entusiasmo e envolvimento ativo em todas as atividades. Busca aprender além do solicitado, demonstrando curiosidade e iniciativa. Inspira e influencia positivamente os colegas.

Partindo para a comparação entre a grelha de observação da participação pertinente com a grelha de observação da motivação é possível observar algumas diferenças. Começando pela média da turma em cada aula podemos observar que a motivação foi mais elevada do que a participação pertinente nas três aulas. É também possível observar que todos os alunos tiveram uma média mais elevada na grelha da motivação salientando que mais 2 alunos tiveram nota máxima quando comparado com a grelha da participação pertinente. É também possível observar que há mais alunos a terem uma prestação constante na participação pertinente. Em termos de grupos conseguimos observar que 9 alunos se mantiveram no mesmo grupo quer na grelha da participação pertinente quer na grelha da motivação, o que equivale a 45% da turma.

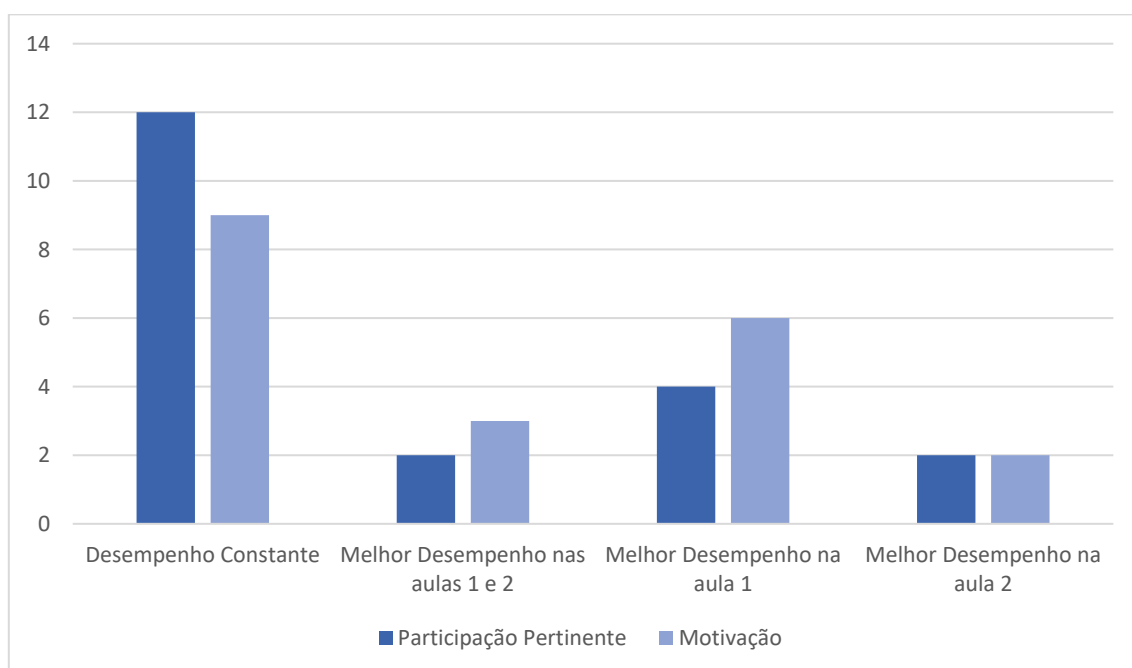


Figura 7- Comparação entre a grelha da participação pertinente e a grelha da motivação

Em seguida, iremos comparar os resultados de ambas as grelhas com os resultados da ficha de avaliação com o objetivo de compreender se existe uma relação entre os resultados dos alunos na participação pertinente e na motivação e os seus resultados da ficha de avaliação, para isso vamos tomar como ponto de partida a média que dos alunos ao longo das três aulas em ambas as grelhas para assim comparar com a nota obtida na ficha de avaliação.

Na grelha da participação pertinente 8 alunos têm a mesma nota média que na ficha de avaliação, 8 alunos tiveram uma nota mais elevada na ficha de avaliação do que a média da sua participação e apenas 4 alunos tiveram uma nota mais baixa na ficha de avaliação do que a média da participação.

No que toca a grelha da motivação 10 alunos têm a mesma nota na média das três aulas e na ficha de avaliação, 2 alunos tiveram uma nota mais elevada na ficha de avaliação do que na motivação e 8 alunos tiveram uma nota mais baixa na ficha de avaliação comparada com a motivação.

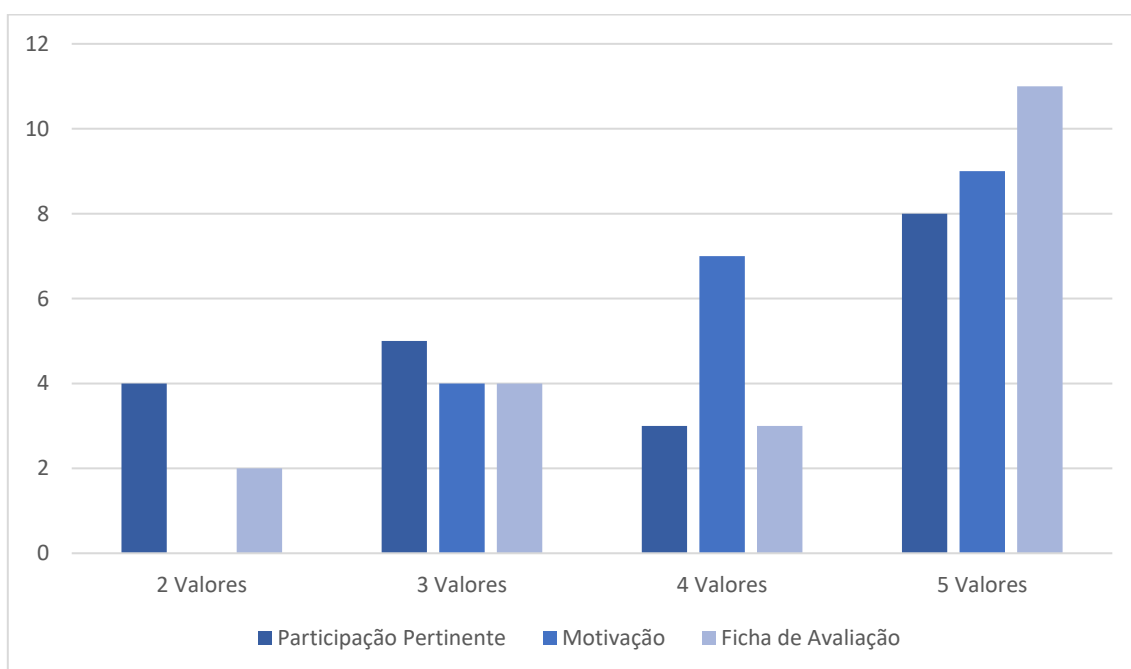


Figura 8 - Comparação entre os três instrumentos de recolha de dados

Podemos observar que entre estas três variáveis o número de alunos com a mesma nota apenas se verifica entre a participação pertinente e a ficha de avaliação nos alunos com 4 valores e entre a motivação e a ficha de avaliação nos 3 valores.

Podemos afirmar que o resultado final das três aulas com atividades gamificadas foi bastante variável com algumas aulas a captarem mais a atenção dos alunos do que outras, mas em suma apenas um pequeno grupo de alunos teve um desempenho negativo sendo que para a grande maioria da turma as atividades se mostraram capazes de cativar os alunos e de os incentivar a participar na aula.

Conclusão

Iremos agora partir para as considerações finais abordando as conclusões gerais, limitações e sugestões e por fim o contributo do estudo para o desenvolvimento profissional.

Conclusões gerais

- Que atividades e recursos potenciam o nível atencional e motivacional nos alunos?

Como observado no enquadramento teórico, atividades competitivas em grupo, como jogos de bingo ou *quizzes* interativos, têm potencial para aumentar a motivação, pois envolvem uma dinâmica de colaboração e competição amigável. A formação de equipas ou pares de alunos torna a atividade mais dinâmica e cria um ambiente em que a participação individual contribui para o sucesso do grupo, o que desperta maior empenho por parte dos alunos. O uso de ferramentas digitais, como o *Wordwall* e *WebQuests*, adaptadas ao conteúdo da aula e à faixa etária, também são eficazes. Estes recursos oferecem, não apenas, uma forma lúdica e interativa de estudar o conteúdo, mas também incentivam os alunos a participarem de forma ativa. As ferramentas digitais ajudam ainda a dar feedback imediato, reforçando a atenção e permitindo que os alunos se apercebam do seu progresso. A gamificação que permite a exploração gradual, como as atividades estruturadas em fases ou níveis, ajudam a manter o interesse ao longo do tempo e a fazer com que os alunos desejem avançar, motivando-os a completar as tarefas e a dar o seu melhor.

- As atividades gamificadas em contexto CLIL potenciam as aprendizagens?

Em contextos CLIL, as atividades gamificadas como *quizzes* de vocabulário contextual e tarefas que simulam situações reais (como um jogo de simulação ou role-play) ajudam a consolidar tanto o conteúdo disciplinar quanto o desenvolvimento da língua estrangeira. A gamificação em CLIL é particularmente

eficaz porque permite aos alunos praticarem a língua de forma contextualizada, ajudando a consolidar vocabulário e expressões específicas do tema trabalhado. Como descrito no enquadramento teórico, atividades gamificadas em CLIL podem favorecer uma motivação intrínseca, pois os alunos conseguem ver um sentido na aplicação prática do conteúdo. Além disso, o aspeto lúdico da gamificação reduz a pressão de errar, incentivando-os a experimentar e aprender de maneira mais profunda. Atividades que incluem exploração e feedback positivo ajudam os alunos a associar a aprendizagem de uma segunda língua a uma experiência agradável e motivadora. A abordagem gamificada permite que os alunos pratiquem o conteúdo num ambiente menos rígido, onde podem testar hipóteses linguísticas e conceituais de forma prática. O suporte visual e a repetição lúdica (como em jogos de associação ou competições orais) ajudam a desenvolver competências cognitivas e linguísticas de maneira integrada, potencializando as aprendizagens em ambas as áreas.

Após assistir a 8 aulas de CLIL foi possível compreender de que forma os alunos reagem às mesmas e de uma maneira geral as turmas ficavam entusiasmadas com o facto de irem explorar um tema em inglês ao qual já estão habituados em português. Em termos motivacionais era notável a mudança de postura dos alunos uma vez que ficavam com a sensação de que aquele momento era mais relaxado. O foco deixava de ser em decorar pelo sentido de necessidade ou obrigação e transformava-se em comparar e aprender as diferenças entre as línguas por curiosidade. Em termos de praticabilidade a abordagem CLIL tem como mais-valia o facto de grande parte dos ingredientes necessários para se adotar esta abordagem já estarem presentes em grande parte nas escolas em Portugal. Todas as escolas têm um professor de português e a grande maioria das escolas tem acesso a um professor de inglês ou de outra segunda língua. No entanto como maior entrave à aplicação da abordagem CLIL, temos o tempo de serviço dos docentes em que teria de haver um ligeiro aumento do tempo de serviço dos professores de língua estrangeira, algo que não considero impossível, mas que está condicionado principalmente por vontade política em implementar essas medidas.

O ser-humano tem a capacidade de aprender por si só, o nosso corpo e milhares de anos de sobrevivência permitiram a evolução enquanto espécie e dotaram-nos de sensores nervosos entre muitas outras coisas. Se pusermos a mão no fogo vamos nos

queimar e vamos aprender que não é algo prudente de se fazer uma vez que danifica os tecidos da nossa mão. Este processo arcaico e básico é a forma mais direta e simples de explicar de que forma o ser humano consegue aprender consigo mesmo, por outro lado o mesmo também tem a capacidade de aprender com outros seres vivos. Se virmos outro ser-humano a pôr a mão no fogo, se o observarmos a queixar-se assim como o estado em que fica a sua mão também nos é possível chegar à mesma conclusão de que o fogo causa danos no nosso corpo. Esta capacidade de aprendizagem através da experiência do outro e não da experiência do próprio é a mesma que é utilizada na maioria das vezes em sala de aula. É ensinado aos alunos algo que outros seres-humanos sabem, mas que eles próprios não sabem e que muitas vezes não lhes é clarividente uma vez que não é ainda uma experiência pessoal sua. O papel da imersão na aprendizagem é exatamente este de dar mais credibilidade e proximidade entre o aluno e o objetivo de aprendizagem. No caso do fogo, se me contarem a história de que alguém se queimou ao pôr a mão no fogo, eu posso até acreditar e ter alguma precaução. Por outro lado, alguém que tenha testemunhado em primeira mão o exemplo de outra pessoa a queimar-se, ouvir a sua reação, ver o estado em que ficou a sua mão e até sentir o cheiro da mão que ficou queimada; vai ter uma recordação multissensorial que vai ser mais completa e mais marcante do que a pessoa que simplesmente ouviu uma história.

A natureza humana, por sua vez, é um conceito altamente útil para a compreensão do aluno. O professor enquanto mediador e auxiliar do aluno na obtenção de conhecimento, tem de ser capaz de compreender o aluno e colocar-se no lugar do mesmo, para que isso aconteça o professor precisa não só de conhecer o aluno enquanto pessoa, mas também de ter consciência das limitações e predisposições enquanto ser-humano. Não existimos num vácuo, somos os descendentes diretos de outros seres-humanos e todos os nossos antepassados até chegar a nós foram capazes de se reproduzir. Mesmo que não haja nenhuma outra característica que nos seja comum, o facto de todos os nossos antepassados se terem conseguido reproduzir permite-nos compreender esta realidade de que existem efetivamente características intrínsecas enquanto ser-humano. Tal como qualquer outro animal e ser-vivo deste planeta estamos limitados quer pelo ambiente que nos rodeia quer pelas nossas características biológicas e criam um núcleo de

características comuns à nossa espécie. O professor ao compreender e ter em consideração esse núcleo que é a natureza humana vai conseguir ser mais claro e direto na sua abordagem para com os seus alunos.

A gamificação tem o potencial de ser um dos principais tipos de atividade a serem aplicadas em contexto de sala de aula com especial foco no 1º CEB uma vez que as crianças têm uma predisposição ligeiramente maior para participarem em jogos. A gamificação traz para o contexto de sala de aula uma sensação de leviandade e brincadeira característicos do que é ser se criança, por outro lado a criação de pontuações e classificações dá às atividades gamificadas a habilidade de ter um objetivo concreto e direto. O facto de ser uma atividade do momento, daquela aula em específico e não um teste que assombra o aluno no horizonte do calendário escolar, permite aos alunos abordar as mesmas com descontração e sem o receio de que os seus erros prejudiquem os seus resultados escolares. Não quero com isto dizer que são o único tipo de atividade que se deva utilizar até porque o fator da saturação dos alunos é bastante importante de se ter em consideração. Tal como nos ensinou a Professora Doutora Vanessa Esteves na UC de Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1º CEB, "mousse de chocolate sabe bem, mas comer sempre mousse de chocolate enjoa". Em suma, não é que as atividades gamificadas em si promovam a motivação dos alunos no sentido de os motivar a aprender e participar, mas sim que quando bem aplicadas estas reduzem a sensação de medo de errar.

Na comparação de ambas as grelhas 9 alunos (45%) mantiveram-se no mesmo grupo e os restantes 11 (55%) alteraram de grupo o que pode ser justificado pelo facto da motivação ser na sua natureza um fator altamente volátil e influenciável por outros fatores como a vontade do aluno em continuar a conversa do intervalo, o seu estado de saúde físico ou psicológico e ainda a sua motivação para aprender naquele dia. Se por um lado a motivação é mais volátil a participação pertinente mostrou ter uma menor variação com 12 alunos (60%) a ter um desempenho constante o que pode ser justificado pelo interesse dos alunos na disciplina. Quer participem bastante, quer só participem o suficiente, ou quer não participem tanto, dependendo do interesse dos alunos estes vão ter uma maior ou menor predisposição para participar.

A descida gradual na avaliação tanto da participação pertinente como da motivação ao longo das três aulas pode ser justificada pela estrutura das mesmas, sendo que as duas primeiras aulas são mais focadas em atividades gamificadas ao passo que a última aula contava com menos atividades gamificadas. Os gostos dos alunos também são um fator importante para compreender a descida generalizada das prestações, uma vez que na terceira aula foi introduzido o tema da comida saudável e que regra geral o tema da sobrevivência animal desperta mais o interesse dos alunos.

Limitações e sugestões

Considerando as limitações de tempo não me foi possível explorar as aulas CLIL da forma que pretendia uma vez que esperava ter conseguido lecionar algumas destas aulas para poder ter uma melhor experiência da forma como estas se preparam.

Durante a realização da PES deparei-me com o problema de mesmo obtendo a atenção de grande parte dos alunos aquando da realização de uma atividade gamificada em sala de aula, nem sempre todos os alunos ficavam interessados na mesma. De notar que é natural que as crianças se distraiam com facilidade, quer por estarem a conversar com os amigos, quer por haver algo que os chame à atenção ou quer por estarem aborrecidas com a atividade proposta. É precisamente por causa deste último ponto e como forma de evitar que o mesmo aconteça que criei um questionário para melhor perceber os gostos dos alunos em termos de jogos. Todos temos gostos diferentes, mas isso não invalida o facto de muitas vezes termos gostos em comum, logo um questionário que consiga extrapolar algumas dessas preferências vai ser útil para mapear as preferências comuns da turma.

Gostas de jogos tradicionais? Se sim, quais?

(caçadinhas, macaca, saltar a corda)

Gostas de vídeo jogos? Se sim, quais?

(computador, consola, telemóvel)

Gostas de jogos de tabuleiro? Se sim, quais?

(jogo da glória, monopólio, xadrez)

Gostas de jogos de cartas? Se sim, quais?

(uno, peixinho, jogo da memória)

Gostas de desportos? Se sim quais?

(futebol, andebol, basquetebol)

Destes diferentes tipos de jogos, ordena quais são os gostas mais para os que gostas menos.

1.

2.

3.

4.

5.

Há algum deste tipo de jogos que tu não gostas? Se sim, qual ou quais?

O inquérito deve ser realizado em conjunto com os alunos e explicar o que se pretende em cada pergunta para que os alunos não tenham dúvidas do significado das mesmas. O professor deve informar os alunos e tentar tornar o mais claro possível que não existem respostas certas para a ficha que vão preencher. Os alunos devem também ser informados de que o questionário tem como objetivo perceber quais os tipos de jogos de que os alunos mais gostam bem como os que não gostam, para que o professor possa ter uma noção de que tipo de jogos deve fazer com a turma para melhor os cativar. A distinção entre o tipo de jogos que gostam menos e os jogos de que não gostam é bastante importante pois após a extração dos dados os

mesmo terão de ser compilados em gráficos não apenas dos jogos de que os alunos gostam mais, mas também daqueles que os alunos não gostam e ainda uma comparação entre ambas as variáveis.

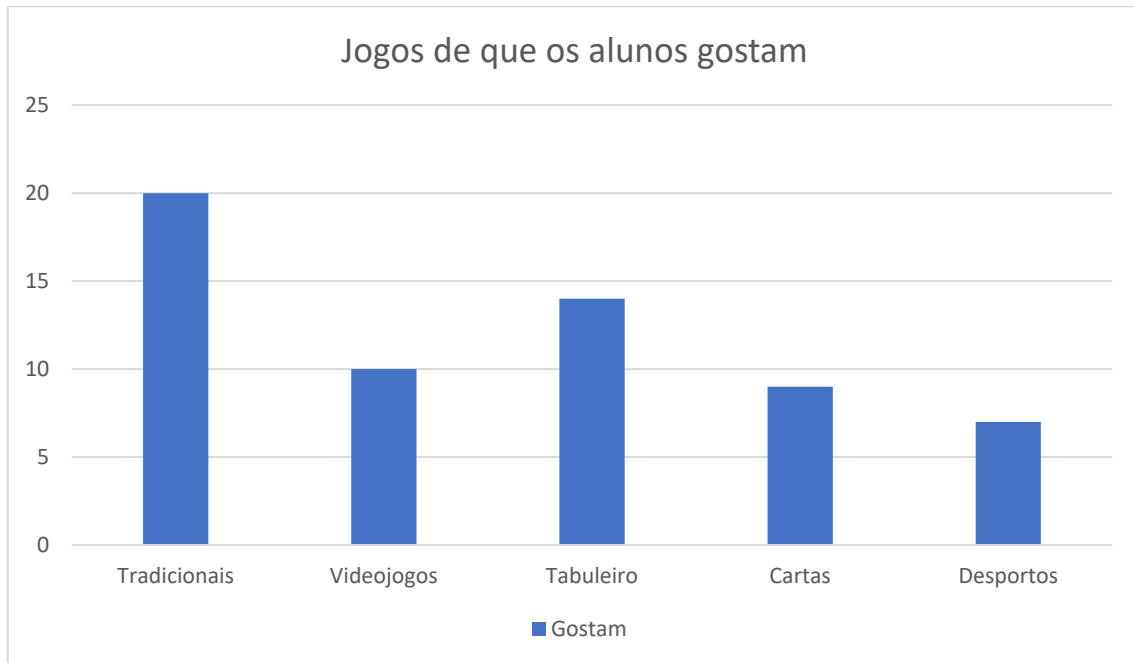


Figura 9 - Possível tabela de gostos

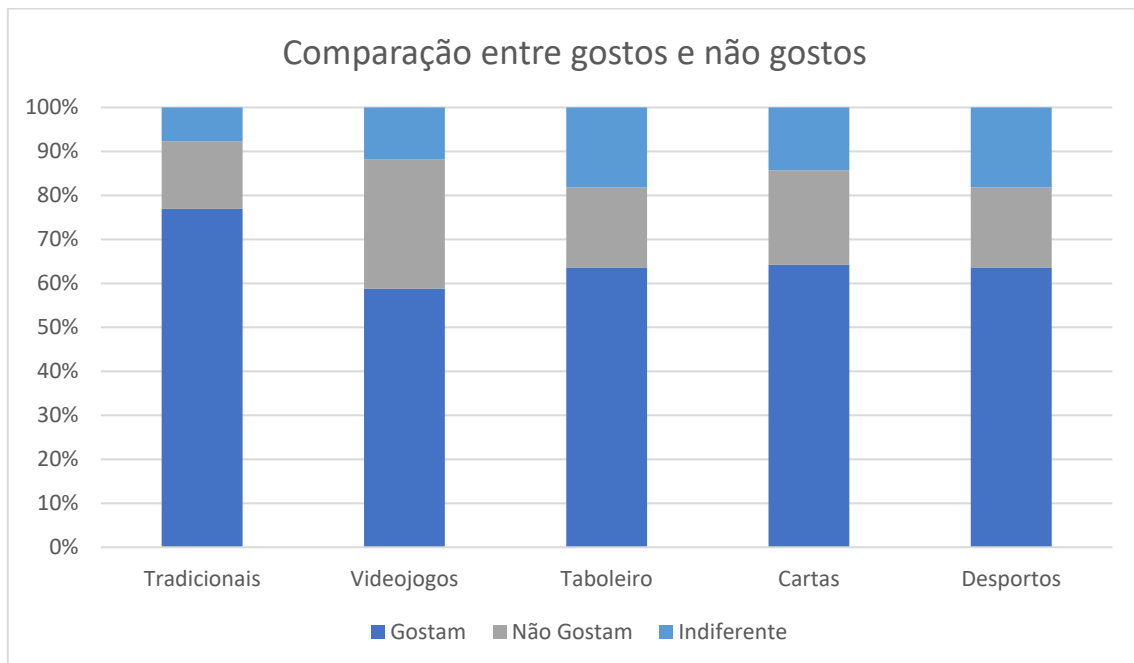


Figura 10 - Possível tabela de percentagem de gostos

De notar que por uma questão de igualdade e equilíbrio o professor terá de realizar jogos de todo o tipo mesmo daqueles que alguns alunos não gostam para que todos os alunos tenham a possibilidade de jogar jogos que sejam do seu agrado. Criar uma hierarquia com o tipo de jogo que os alunos mais gostam e a partir daí ir rodando os 5 tipos de jogos do mais consensual para o menos.

Contributo do estudo para o desenvolvimento profissional

Creio que toda a experiência da PES foi bastante enriquecedora no que toca ao desenvolvimento profissional assim como o desenvolvimento pessoal. A exposição ao mundo do ensino pela primeira vez enquanto professor é uma experiência bastante gratificante. A sensação de poder ajudar os alunos a crescer enquanto seres-humanos, a sensação de responsabilidade e de integração para com a turma foram dos principais pontos fortes da experiência a nível pessoal. Um ponto importante a mencionar é a diferença entre a planificação e aquilo que é a real aplicação das planificações em contexto de sala de aula uma vez que nem sempre aquilo que preparamos e esperamos que seja a reação dos alunos se verifica. Por vezes é necessário saltar por completo um dos passos da planificação, em outras ocasiões uma atividade acaba por precisar de mais tempo quer por a sua realização demorar mais do que esperado ou porque os alunos estão a ter uma boa prestação e é possível aproveitar um pouco mais a atividade. Por fim a participação em atividades e iniciativas que englobam toda a comunidade escolar, como foi o caso das peças de teatro de *Halloween*, São Martinho e de Natal ou até a semana intercultural, são gratificantes pelo reconhecimento dos colegas e pela união de grupo e sensação de pertença que as mesmas promovem.

Referências bibliográficas

Belland, B. R. (2014). Scaffolding: Definition, current debates, and future directions. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 505–518). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_40

Boudadi, N. A., & Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effect of gamification on students' motivation and learning achievement in second language acquisition within higher education: A literature review (2011–2019). *The EuroCALL Review*, 28(1), 57–69. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.11754>

Council of Europe. (2020). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment—Companion volume*. Council of Europe Publishing. <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages>

Coyle, D., Hood, P., & Marsh, D. (2010). *CLIL: Content and language integrated learning*. Cambridge University Press.

Depaulis, T. (2020). Board games before Ur? *Board Game Studies Journal*, 14(1), 127–144. <https://doi.org/10.2478/bgs-2020-0007>

Direção-Geral da Educação. (2018). *Aprendizagens essenciais - Inglês (4.º ano)*. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/1_ciclo/ingles_1c_4a_ff.pdf

Dooley, J., & Obee, B. (2019). *iWonder 4*. Express Publishing.

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.

Ellison, M., & Santos, Á. A. (2017). Implementing CLIL in schools: The case of the GoCLIL Project in Portugal. *e-Teals: An e-journal of Teacher Education and Applied Language Studies*, 8(1), 43–72.

Ellison, M. (2018). Implementing CLIL in schools: The case of the GoCLIL Project in Portugal. *e-Teals: An e-journal of Teacher Education and Applied Language Studies*, 8(1), 43–72. <https://doi.org/10.2478/eteals-2018-0003>

Eurydice. (2017). *Key data on teaching languages at school in Europe 2017*. European Commission.

Hamzah, W. M. A. F. W., Ali, N. H., Saman, M. Y. M., Yusoff, M. H., & Yacob, A. (2015). Influence of gamification on students' motivation in using e-learning applications based on the motivational design model. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(2), 30–34. <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i2.4355>

Hemmi, C., & Banegas, D. L. (2021). CLIL: An overview. In C. Hemmi & D. L. Banegas (Eds.), *International perspectives on CLIL* (pp. 1–20). Palgrave. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-70094-2>

Khaitova, N. F. (2021). History of gamification and its role in the educational process. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(5), 212–216. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i5.2873>

Marczewski, A. (2019). Introduction to gamification part 4: Motivation (R.A.M.P, Maslow, SDT and more). Gamified UK. <https://www.gamified.uk/2019/01/30/introduction-to-gamification-part-4-motivation-r-a-m-p-maslow-sdt-and-more>

Martins, G. d., Gomes, C. A., Brocardo, J. M., Pedroso, J. V., Carrillo, J. L., Silva, L. M., ... & Rodrigues, S. M. (2017). Perfil dos alunos à saída da escolaridade obrigatória. *Direção-Geral da Educação*.

Navarro Pablo, M. (2018). Are CLIL students more motivated?: An analysis of affective factors and their relation to language attainment. *International Journal of Language Learning*, 24(1), 67–78.

Pinker, S. (1994). *The language instinct*. William Morrow & Co.

Schirmann, J. K., Miranda, N. G., Gomes, V. F., & Zarth, E. L. F. (2019). Fases de desenvolvimento humano segundo Jean Piaget. In VI Congresso Nacional de Educação. Universidade de Brasília.

Van de Craen, P., Mondt, K., Allain, L., & Gao, Y. (2007). Why and how CLIL works: An outline for a CLIL theory. *Views*, 16(3), 70–78.

Van Roy, R., & Zaman, B. (2017). Why gamification fails in education and how to make it successful: Introducing nine gamification heuristics based on self-determination theory. In R. Dorn (Ed.), *Serious games and edutainment applications: Volume II* (pp. 485–509). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_21

Werbach, K., Hunter, D., & Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Werbach, K. (2014). (Re)Defining gamification: A process approach. In R. Dorn (Ed.), *Proceedings of the International Conference on Learning Technologies* (Vol. 8462, pp. 266–272). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07127-5_23

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo 1 - Portfolio Digital

Portfolio Digital

Pedro Reis

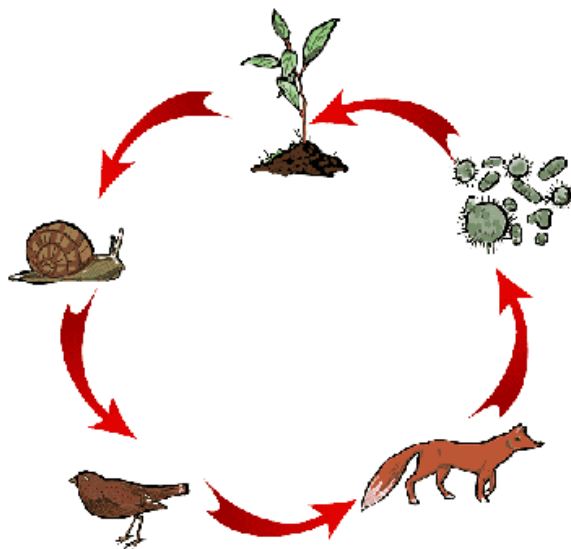


Pratica de Ensino Supervisionada

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2023/2024

Lesson Plan: Animal Survival



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers:	Pedro Reis
Coordinators:	Paulo Silva and Mario Cruz
Dates:	November 13 th and 15 th 2023

First Lesson:
Unit Plan

Pupils' Background:

The Pupils already know:

- ✓ The names of different animals in English.
- ✓ Expressions and vocabulary related to the food chains in Portuguese.

Summary:

Introduction to the basics of animal

Time: 75 minutes

Introduction:

In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.

Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.

Our goal is for the children to be able to draw a food chain so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in a given food chain.

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will);</p> <p>Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of animals and food chains • Introducing the topic using a video. • Escape Room-like activity • Gamified activity 	<p>Pupil's participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupil's Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal body parts in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
- White/Black board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

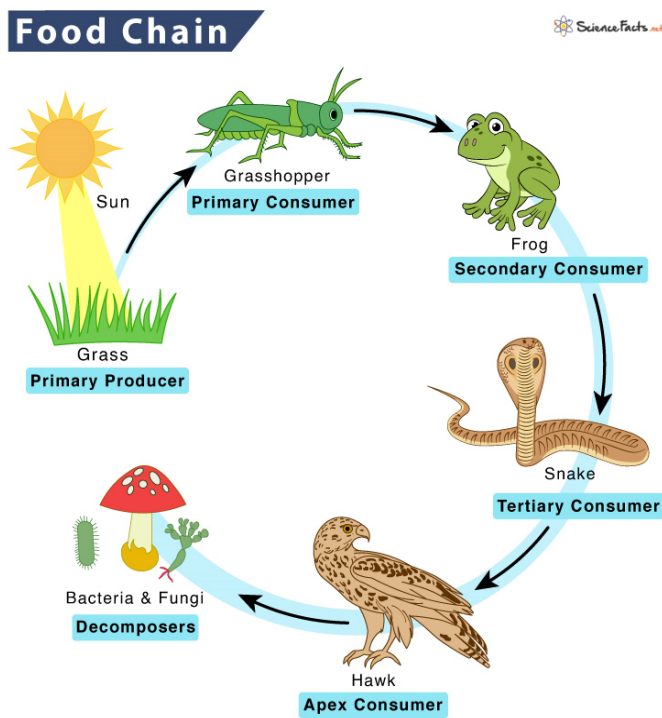
critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategie s	Skills	Time
<p>Step 0 - Greetings</p> <p>Starting with English but allowing pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils, the teacher will scaffold pupils' answers. All of this will be achieved while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

Step 1 - Warm-up and Assessment

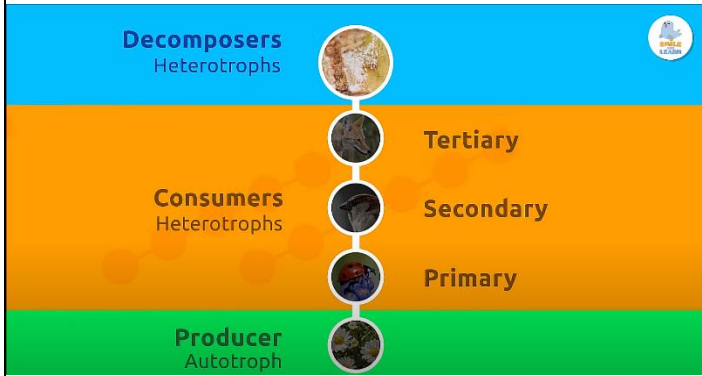
The teacher will ask the class if they know what a food chain is and what it is made up of in English. With the help of images on a PowerPoint as well as writing on the board, we will register their answers. Afterwards we will start by pointing out on the board all the animals that they know and questioning if they know if they are a predator, a prey, or a decomposer.

The teacher will assess what pupils know and introduce the vocabulary that they do not know.



Listening
Skill
Speaking
Skill

5 to
10
min.

<p>Step 2 – Video presentation!</p> <p>To get the pupils' attention, we would introduce a short and simple video about food chains in English. The pupils will listen, and the teacher will be pausing the video and asking questions like Is this animal a predator, Is this animal a consumer? as the video is playing.</p> <p>This video would take up a small part of the lesson and would serve more as an introduction to the topic and to develop listening and speaking skills.</p> <p>After watching the video, we would do retention exercises such as calling pupils to the front and asking them what animal they are:</p> <p>The pupils go to the front of the class and say which animal they are, then the pupils, who are seated, will order each animal and build a food chain made up of pupils and the animal that they chose.</p>	<p>Listening Skill</p> <p>Critical Thinking</p>	<p>20 to 30 min.</p>
 <p>The diagram shows a vertical food chain with four levels. At the top is a blue box labeled 'Decomposers' with 'Heterotrophs' below it and a small image of a decomposer. Below that is an orange box with three levels: 'Tertiary', 'Secondary', and 'Primary', each with a small image of a consumer. At the bottom is a green box labeled 'Producer' with 'Autotroph' below it and a small image of a plant.</p>		
<p>The video is the following one: https://www.youtube.com/watch?v=0DL4AUBe3WA</p>		

Step 3 - Escape room-like activity. - Food Chain Enigma

The story will first be presented to the pupils.

Dora is missing, no one knows where she is, but she left us some games that we need to solve to find out what happened to her.

The pupils will be given an image made up of a group of animals and plants, they must order the animals and plants, they must create 3 different food chains, one with three links, one with four links and one with 5 links.



After solving the three food chains they will be given a clue to where Dora's note is hidden in the classroom.

The note as the letter **L** will be written on it.

Critical Thinking

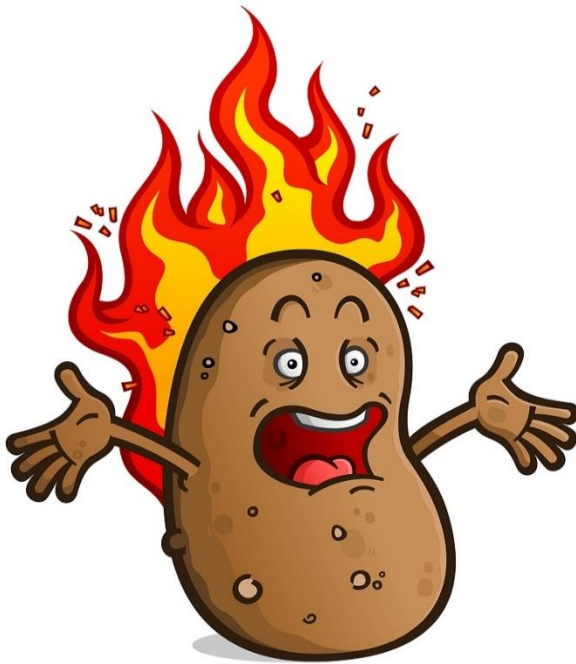
10 to 20 min.

Step 4 - Hot Potato

The gamified activity that we will be using, as described above, called "hot potato."

We will have a soft ball and the children will have to be on a circle or a queue to pass the ball around.

Each player has 5 to 7 seconds to say the name of a producer, a consumer, and a decomposer. They cannot repeat the last 3 that have been used, otherwise they are out. The players, who are out, are paying attention to those that are still playing to ensure that the rules are followed.



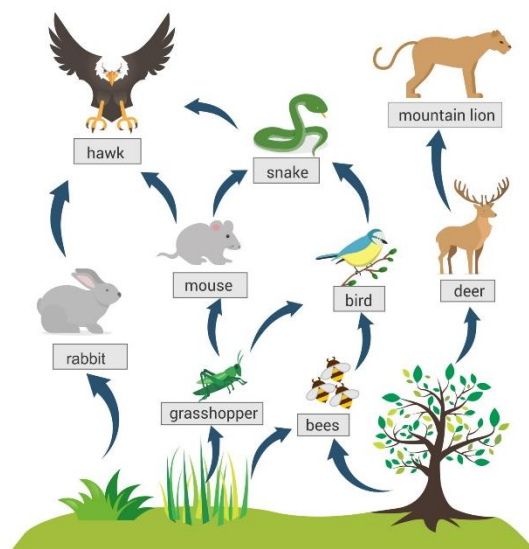
Speaking
Skill
Listening
Skill
Strategic Skill

10 to
20
min.

Step 5 – Food Chain homework

For homework and developing further usage of the new vocabulary, we will follow with an activity where the children are going to be challenged to make their own food chain.

We will leave it up to the pupils to do whatever they want but also try and challenge themselves to make their food chain as big as they can, to then present it to the class in the next lesson.



Searching
skill

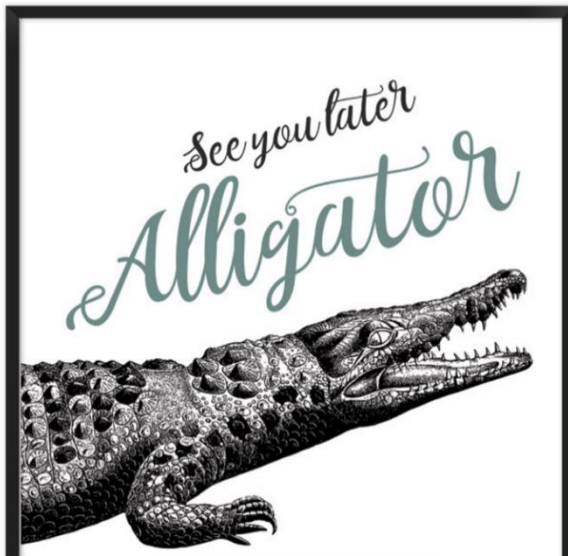
5
min.

Step 6 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson that they have learned during the day.

The class will close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We will create in the beginning of the year a song to get followed for each lesson.

<https://www.youtube.com/watch?v=pP9AujV8N1A>



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Second Lesson:

First Lesson Plan	Unit – Animal Survival
Pupils' Background: The Pupils already know: <ul style="list-style-type: none">✓ The names of different animals in English.✓ Expressions and vocabulary related to food chains in Portuguese.	
Summary: Introduction to the basics of animal	
Time: 75 minutes	
Introduction: <p>In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions/doubts remain, we complete the learning in Portuguese (but only if necessary).</p> <p>Our goal is for children to be able to draw a food chain so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in each food chain.</p>	

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom presentation • Video Presentation • Drawing • Escape Room-like activity 	<p>Pupil's participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal body parts in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
- White/Black board;

Assessment:

- direct signs of pupils' participation;
 - ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

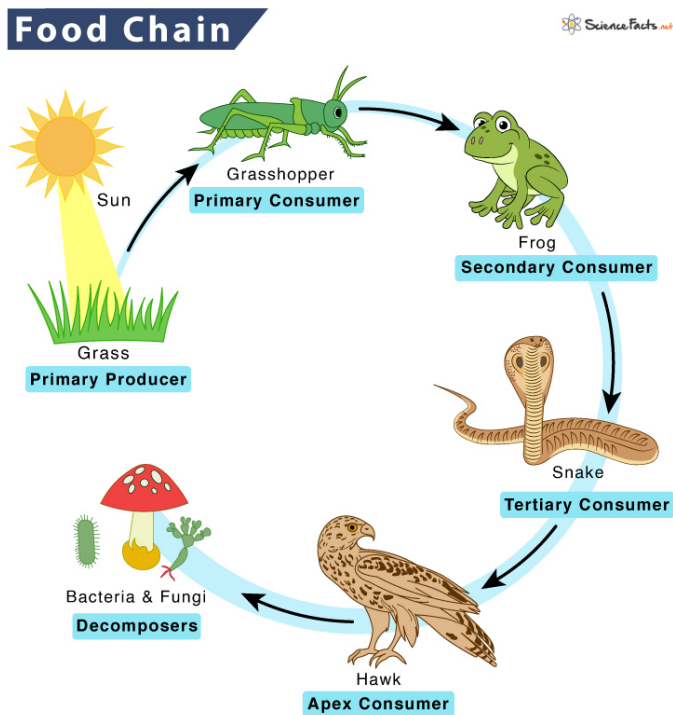
21st Century Skills:

critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

Step 1 – Classroom presentation of food chains

The pupils will come to the front of the class and present their homework by say which animal is a producer, which one is a consumer, and which one is a decomposer.



Listening
Skill
Speaking
Skill

10 to
20
min.

Step 2 – Video presentation!

To get the pupils' attention, we would introduce a short and simple video about the animal parts in English. The teacher will be asking questions for pupils to think, to participate and to interact while they are learning new words.

This video would take up a small part of the lesson and would serve more to develop listening and speaking skills. By first listening to the name of each animal body part and then repeating out loud.

After watching the video, we would do retention exercises this time they would be writing:

The pupils would have to write a phrase for 5 animals and include the words that they learned and that describe a part of an animal's body.

They will read out loud 2 of their sentences to the class.

Listening
Skill

Speaking
Skill

Writing Skill

Critical
thinking

20 to
30
min.

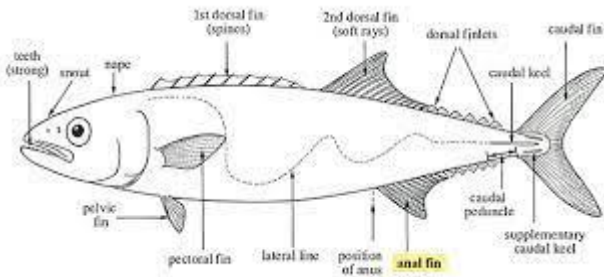


The video is available at:

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

Step 3 - Draw and identify animal parts.

Pupils will be drawing each animal body part and identifying it to consolidate the vocabulary that has been introduced.



Drawing Skill

10 to
20
min.

Step 4 – Escape room-like activity - Animal Enigma

The pupils will be reminded of the story.

Dora is missing, no one knows where she is, but she left us some games that we need to solve to find out what happened to her.

The pupils will be given three enigmas of a description of three animals, for example: it has scales, a long body, and sharp teeth.



After solving the three enigmas of animals they will be given a clue to where Dora's note is hidden in the classroom.

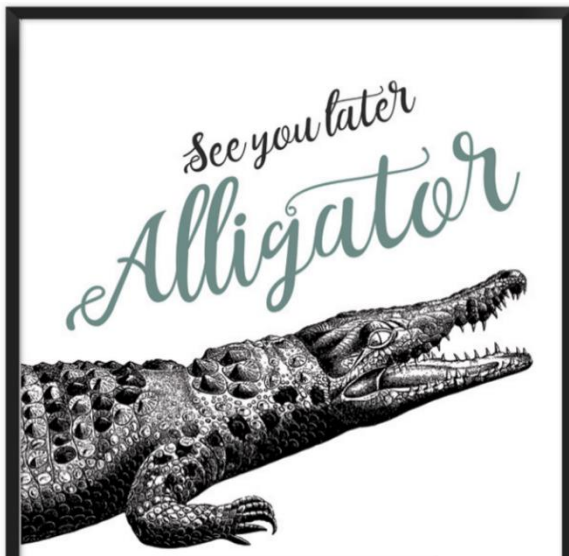
The note as the letter **P** written on it.

Critical thinking

5 to 15 min.

Step 5 -Saying goodbye!

The class will close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We will create in the beginning of the year a song to get followed for each lesson.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

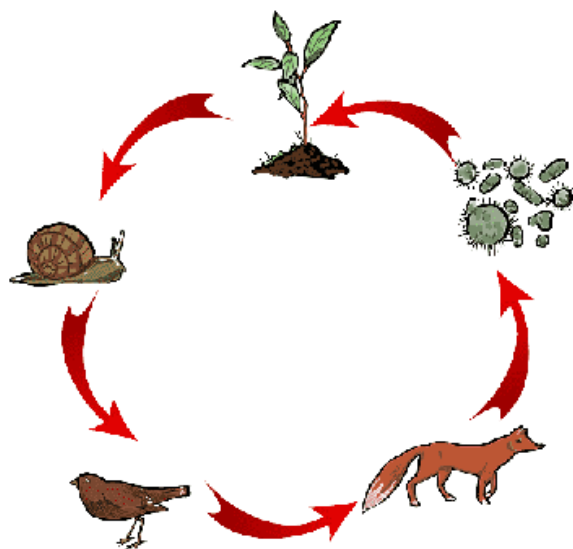
Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan:

Animal Survival



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers: Pedro Reis

Coordinators:	Paulo Silva and Mário Cruz
Dates:	November 20 th and 22 nd 2023

First Lesson Plan	Unit – Animal Survival
<p>Pupils Background:</p> <p>The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The names of different animals in English. ✓ Expressions and vocabulary related to the food chains in Portuguese. 	
<p>Summary:</p> <p>Introduction to the basics of animal</p>	
<p>Time: 75 minutes</p>	
<p>Introduction:</p> <p>In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to draw a food chain so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in a given food chain.</p>	

Third Lesson:
Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns(What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will);</p> <p>Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of animals and food chains • Introducing the topic using a video. • Escape Room-like activity • Gamified activity 	<p>Pupils participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal survival in English;
- To learn about animal adaptations in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;


Assessment:


- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 - Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?”, “How was your day?” and “Are you happy today?”</p> <p>We will start with English but we will allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this will be done while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

<p>Step 1 – Basics of Animal Survival</p> <p>The pupils will be divided into 5 groups, each group will have a personal computer with access to the internet. In this first activity each group will explore online resources and discuss among themselves about what is it that animals need for survival. We will then collect the group answers into a word document that will be used throughout the whole class to record pupils' findings.</p>		
	<p>Social skill</p> <p>Collaborative skill</p> <p>Searching skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>15 min.</p>

<p>Step 2 - The Exploration of Adaptation</p> <p>In the second activity the groups will have to search for animal adaptations, but firstly they will be introduced to the two different types of adaptations with a 2-minute video about physical and behavioral adaptations.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6pwCkEZE7rA</p> <p>Then the pupils will have to search for one animal's adaptations to then present that animal and its physical and behavioral adaptations to the class.</p>	<p>Listening Skill</p> <p>Social skill</p> <p>Collaborative skill</p> <p>Searching skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>20 min.</p>
		

Step 3 - Quizzizz time.

The pupils will answer a Quizzizz about animal adaptations to reinforce what they learned on the second activity. This Quizzizz is available here:

<https://quizizz.com/admin/quiz/56b37428887089d03f6a8f88/animal-adaptations>



Recall skill

Social skill

Collaborative
skill

20
min.

Step 4 - Create your own animal.

Taking into consideration what they learned from animal survival and animal adaptation, the pupils and their groups will now be challenged to create their own animal. This can be anything ranging from an animal that doesn't exist and lives in space to a chimera, a hybrid of two different animals.

The pupils would then present their own animals and their adaptations in this or in the next class.



Creative Skill
Collaborative skill
Speaking Skill

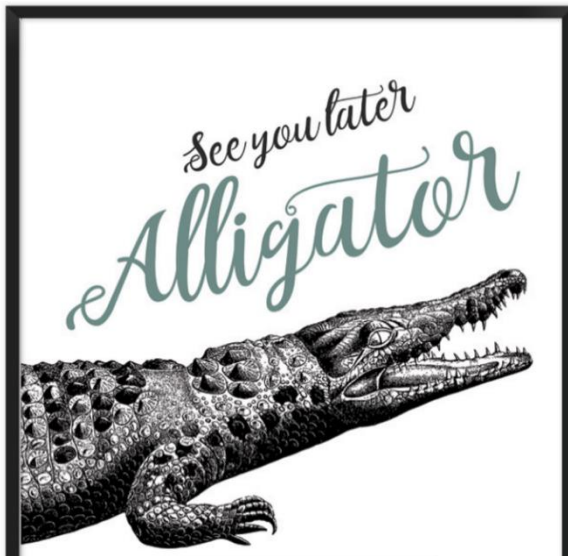
20
min.

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would recall everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. This song was created in beginning of the year and is now followed in each class. The song is available here:

<https://www.youtube.com/watch?v=pP9AujV8N1A>



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Fourth Lesson:

First Lesson Plan	Unit – Animal Survival
Pupils' Background: The Pupils already know: <ul style="list-style-type: none">✓ The names of different animals in English.✓ Expressions and vocabulary related to food chains in Portuguese.	
Summary: Introduction to the basics of animal	
Time: 60 minutes	
Introduction: <p>In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to draw a food chain, so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in each food chain.</p>	

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom presentation • Video Presentation • Drawing • Gamified activity 	<p>Pupil's participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal body parts in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
- White/Black board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
 - ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?,” “How was your day?” and “Are you happy today?”</p> <p>We will start with English but we will allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this will be done while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>We will be then listening to the “Hello” song which is available here: https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



Step 1 - Introduction to Animal Worldwide

Adventure

We first introduce pupils to the lesson by asking what they know about animal diversity and the different animals that exist in other parts of the world. Then the concept of country of origin will be introduced to the pupils and the importance of knowing where an animal originated from.



Listening
Skill
Speaking
Skill

10
min.

Step 2 - Animal World Passport

The teacher will distribute sheets of paper for the pupils to create their own Animal World Passport. The pupils will then color and draw what they want their passport to be, while leaving space inside for stickers. The teacher will explain to the students that as they learn about a country, they will be rewarded with a sticker.

On a second part of this step the pupils will see a PowerPoint presentation about animals and their respective countries of origin. This presentation will have some fun facts related to each country.

Drawing Skill
Writing Skill
Creative Skill

30
min.



Step 3 – Guess the country.

The pupils will be divided into 5 groups and now without revealing the country of origin they will be shown 10 animals, and will have to guess which country each animal is from. The pupils will write down their answers in a sheet of paper and will only know the correct answers at the end of the exercise. For each correct answer the groups will receive even more stickers to distribute among the group.



Recall Skill

Social Skill

10
min.

Step 4 - Animal Bingo

In the last activity each team will be given a bingo card with the names of countries, the students will then be shown an animal, and they must guess if that animal is from any country that they have on their card. The first team to complete their card shouts "Bingo!" and the team that wins will be rewarded one extra sticker for each team member.



Recall Skill

Social Skill

10
min.

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would recall everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. This song was created in beginning of the year and is now followed in each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

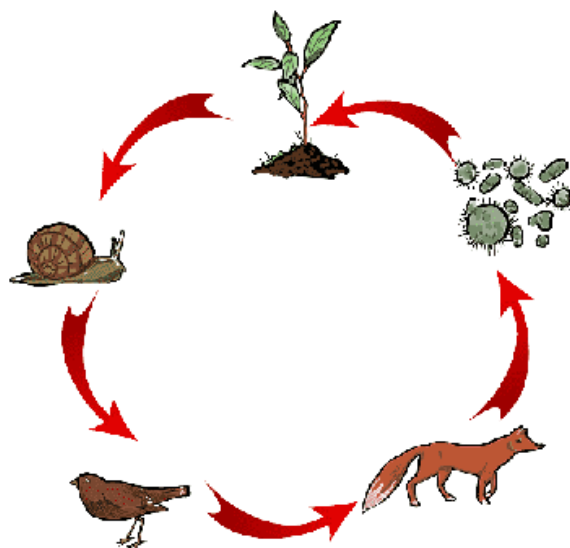
5
min.

Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan: Animal Survival



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers:	Pedro Reis
Coordinators:	Paulo Silva and Mário Cruz
Dates:	December 4 th and 6 th 2023

First Lesson Plan	Unit – Animal Survival
<p>Pupils Background:</p> <p>The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The names of different animals in English. ✓ Expressions and vocabulary related to the food chains in Portuguese. 	
<p>Summary:</p> <p>Introduction to the basics of animal</p>	
<p>Time: 75 minutes</p>	
<p>Introduction:</p> <p>In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to draw a food chain so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in a given food chain.</p>	

Fifth Lesson:
Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of animals and food chains • Introducing the topic using a video. • Flash cards activity • Gamified activity 	<p>Pupils participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal survival in English;
- To Learn about animal adaptations in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
- To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 - Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

Step 1 - Brainstorming session

The teacher will be asking the pupils to brainstorm and discuss with the class, one at a time, why does each animal have a specific physical characteristic and how does that characteristic help the animal to survive. This will be done for several body parts like claws, fur, feathers, hooves, beak, paws). Helping pupils recall and identify this unit's vocabulary as they develop their critical thinking skills.



Social skill

Collaborative skill

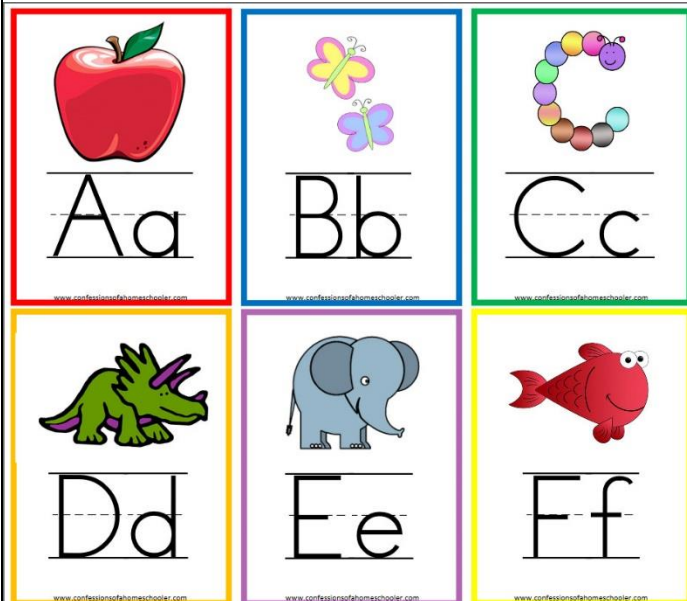
Critical Thinking

Speaking
Skill

10
min.

Step 2 - Flashcards

In the second activity the pupils will be called to participate in a game with flashcards. Now that they have revised the animal body parts, they will be divided into 2 teams. The teacher will show flashcards of animals one flashcard at a time, the teams must describe the most animal body parts they can. The team that describes the most physical characteristics wins the point, and so the game goes on until the flashcards end.



Social skill
Recall skill

15
min.


Step 3 - Animal Charades

In the third activity the pupils will be called to participate in a game of charades, they will have to take turns by picking a paper, each paper will have at least 3 or 4 characteristics that they will have to charade so that the class can guess the body parts and then guess the correct animals that has those characteristics.



Creativity
Communication skill

15
min.

<p>Step 4 - Short story time</p> <p>The pupils will take the animals from the previous game and create their own story focusing on physical characteristics that help each animal to survive. To do this task the pupils will divide themselves into groups of 2 or 3 pupils depending on their preference and the number of pupils present. Each group will have to write a character/animal for each group member and make a short action sequence where their animals interact and each one will try to focus on their physical characteristics in order to develop the action of their story (ex: the lion tried to eat the monkey, the lion is fast and has big teeth but the monkey is agile and can use his hands to climb up to a tree)</p> <p>The teacher will be walking through the groups helping the pupils with any doubt in terms of vocabulary or objective of the story.</p> <p>After the pupils finish writing their story they will present it to the class. At the end of each presentation the groups will then vote on which story they like the most.</p> 	<p>Social skill</p> <p>Collaborative skill</p> <p>Communication skill</p> <p>Creativity</p>	<p>30 min.</p> <p>0</p>
---	---	-------------------------

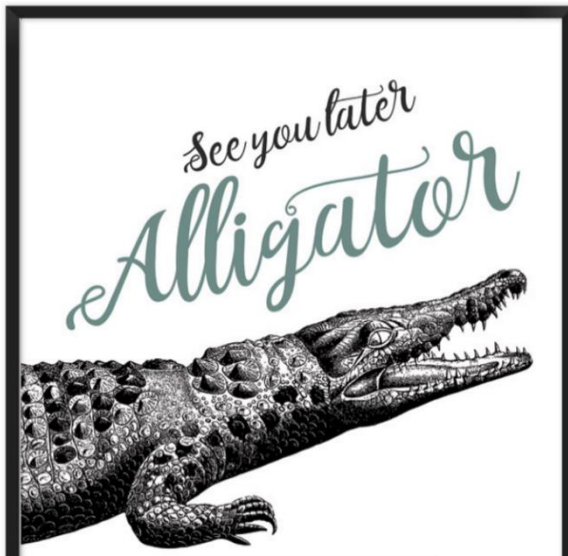
--	--	--

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we will keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class will close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.

<https://www.youtube.com/watch?v=pP9AujV8N1A>



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

First Lesson Plan	Unit – Animal Survival
<p style="text-align: center;">Pupils’ Background:</p> <p style="text-align: center;">The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The names of different animals in English. ✓ Expressions and vocabulary related to food chains in Portuguese. 	
<p style="text-align: center;">Summary:</p> <p style="text-align: center;">Introduction to the basics of animal</p>	
<p style="text-align: center;">Time: 60 minutes</p>	
<p style="text-align: center;">Introduction:</p> <p style="text-align: center;">In this unit we introduce pupils to animal survival, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different body parts of animals to children and try to assess what they already know. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to draw a food chain so that they can have the necessary tools to identify the roles of each animal and plant in each food chain.</p>	

Sixth Lesson:

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p><u>Lexical</u> Animal body parts Animal survival</p> <p><u>Grammar</u> Asking questions about the topic, using Interrogative Pronouns (What, How; Who; Which) and Auxiliary Verbs (Do, Be, Will); Coordinating conjunction: but.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Feathers • Shell • Claws • Paws • Wings • Beak • Pets • Wild animals • Food chain • Predator • Prey • Consumer • Producer • Decomposer 	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom presentation • Video Presentation • Drawing • Escape Room-like activity 	<p>Pupil's participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

--	--	--	--

Aims:

- To learn about animal body parts in English;
- To revise vocabulary related the animal world;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
 - Internet;
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
- White/Black board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
 - ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking, self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



Step 1- Introduction and World Map Exploration

We first introduce pupils to the lesson by asking what they know about the world. Then we will discuss the concept of countries and how some countries/regions of the world are often associated with specific animals. The teacher will be projecting a map of the world on the board with the help of google maps. As the pupils navigate the world, they will try to associate an animal or several animals with that country/region of the world. The teacher will try to encourage students to repeat the names of each country and continent also tying in with content from other subjects.



Listening
Skill
Speaking
Skill

10
min.

Step 2 – Classroom Zoo

The pupils will be divided into pairs or trios depending on the number of pupils present at the class. Each group will have to choose an animal and present physical characteristic of that animal as well as characteristics of the country where that animal is from.

The pairs will then present their work to the class presenting their animal and a fact about the country where the animal is from.

Writing Skill

Social Skill

Communication skill

20
min.



Step 3 - Map the Correct Animal

The pupils will be divided in half, each group will take turns to play this game. The game consists in having a flashcard of an animal and placing the flash card in the correct country. The teacher will be projecting the world map on the board. If the animal exists in the country where it has been placed, the team that was playing gets a point. But if they fail, the other team will have a chance to guess the correct country of that animal. The game ends when the flashcards end, or when one of the teams gets to 10 points.



Recall Skill

Social Skill

10
min.

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan: Keeping Healthy



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers: Pedro Reis

Coordinators:	Paulo Silva and Mário Cruz
Dates:	December 11 th and 13 th 2023

First Lesson Plan	Unit – Healthy Food
<p style="text-align: center;">Pupils Background:</p> <p style="text-align: center;">The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ The names of different foods in English. ✓ Expressions and vocabulary related to healthy/unhealthy foods in Portuguese. 	
<p style="text-align: center;">Summary:</p> <p style="text-align: center;">Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.</p>	
<p style="text-align: center;">Time: 75 minutes</p>	
<p style="text-align: center;">Introduction:</p> <p style="text-align: center;">In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.</p>	

Seventh Lesson:

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by creating a list of healthy and unhealthy foods • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 - Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

Step 1 - Healthy or Unhealthy Foods

The teacher will be engaging pupils in a brief discussion about the importance of healthy eating. Using relatable examples to highlight the impact of nutritious choices on energy, concentration, and overall well-being.

Introducing the lesson's objective, explaining that they will embark on an exciting journey to discover various healthy foods and understand why they are essential.

The pupils will then be asked if a food is healthy or unhealthy with the help of flashcards. On top of that the pupils will also be asked why they think that food is healthy or not. All this while the class discusses their own list of healthy and unhealthy foods.



Social skill

Critical Thinking

Speaking Skill

10 min.

Step 2 – Flashcards Match Up

The teacher will distribute flashcards with images of different healthy foods and their corresponding names.

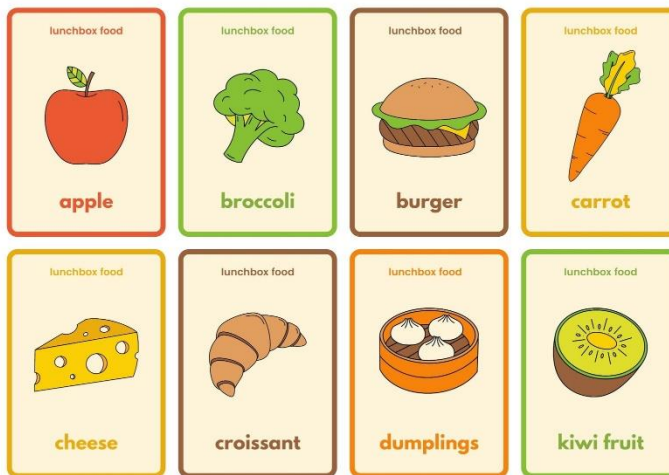
The pupils will be divided into 5 groups, distributing the flashcards evenly.

Challenge the groups to collaborate as fast as they can to match the picture with the correct name and whether that food is healthy or unhealthy, encouraging discussion and providing an opportunity for pupils to learn from each other.

Social skill

Recall skill

15
min.



Step 3 – Create a Shopping list

The teacher will continue the group work with a follow up activity. The pupils will now be challenged to create their own shopping list with 10 healthy foods and 10 unhealthy foods.

The teacher will be encouraging the groups to discuss and then justify their choices to the class, promoting critical thinking about nutritional balance, but also about their own diet and their preferred foods.

Grocery List _____

<i>Fruits / Vegetables</i>	<i>Meat / Poultry</i>	<i>Grains</i>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

<i>Condiments / Sauce</i>	<i>Canned Goods</i>	<i>Dairy / Deli</i>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____

<i>Toiletries</i>	<i>Home Supplies</i>	<i>Other</i>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> _____



Creativity

Critical
Thinking

Communicati
on skill

20
min.

Step 4 - Short game time

The teacher will then play a game with the pupils to consolidate the new vocabulary. The pupils will be divided into 2 groups dividing the class in half and each group will try to guess the greatest number of foods. Each group goes has a turn, only being able to answer one food at a time and then the other group will have their chance to guess another food.

<https://wordwall.net/resource/51943126/food/healthy-vs-unhealthy-food-quiz>



Social skill

Collaborative
skill

Communication
skill

Creativity

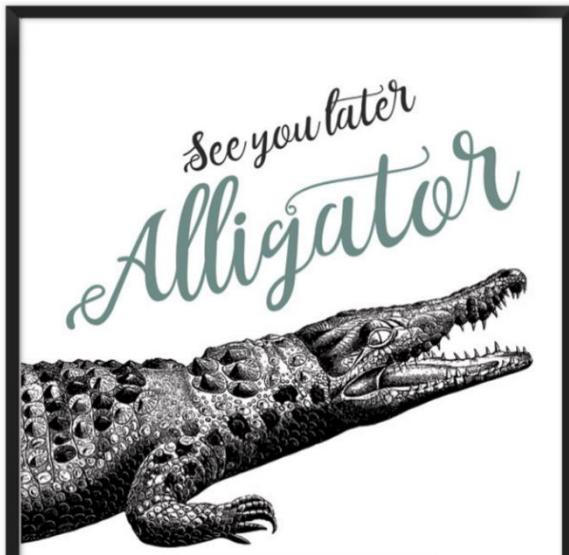
15
min.

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.

<https://www.youtube.com/watch?v=pP9AujV8N1A>



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Eighth Lesson:

First Lesson Plan	Unit – Healthy Food
<p style="text-align: center;">Pupils Background:</p> <p style="text-align: center;">The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ The names of different foods in English.✓ Expressions and vocabulary related to healthy/unhealthy foods in Portuguese.	
<p style="text-align: center;">Summary:</p> <p style="text-align: center;">Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.</p>	
<p style="text-align: center;">Time: 75 minutes</p>	
<p style="text-align: center;">Introduction:</p> <p style="text-align: center;">In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.</p>	

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences.</p> <p>Speaking some simple words or phrases.</p> <p>Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by having a discussion with the class • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



Step 1 - Introduction Healthy Living

The teacher will start the discussion by asking the pupils what the topic for this unit is. After concluding that Healthy living will be the topic the pupils will then be asked what they can do to have a healthy lifestyle. The answers may vary between eating healthy, doing exercise, avoiding unhealthy foods and unhealthy habits like smoking.



Listening
Skill
Speaking
Skill

10
min.

Step 2 – Food Containers / Food parts

The teacher will start by projecting a PowerPoint presentation with different foods and the vocabulary associated with those foods containers (tin ,can, packet) and what part of food it is (bulb, head, slice). With different linguistic variations for each container and the food parts aimed at enriching pupils' vocabulary and awareness of linguistic variation within the English language. The pupils will write these differences down in their notebooks to familiarize themselves with the new vocabulary.

At the end of this presentation there will be a little play acted out by the teacher alone where the teacher will play the characters of costumer and clerk and exemplify a normal interaction between a clerk and a costumer when someone goes shopping.

Writing Skill

Social Skill

Communication skill

20
min.



Step 3 - My shopping list.

After watching the teacher act out the dialogue between a client and a clerk the pupils will be challenged to return to their pairs from the previous lesson and create a dialogue of their own with the clerk. The pairs will each chose 3 ingredients of their shopping list and then act out the scenario of going to a shop to buy the foods or ingredients that they chose. In this scenario the teacher will be the shop clerk and the pupils will be the costumers. The teacher will be helping the pairs with the writing process answering any doubts that the pupils might have.

Recall Skill

Social Skill

10
min.



Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan: Keeping Healthy



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers: Pedro Reis

Coordinators: Paulo Silva and Mário Cruz

Dates: December 11th and 13th 2023

~

Ninth Lesson

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by having a discussion with the class • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLk4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



Step 1 - Revision Healthy Living

The teacher will start the discussion by asking the pupils to recall what the topic for this unit is. After concluding that Healthy living will be the topic the pupils will then be asked what they have learned in the last classes.

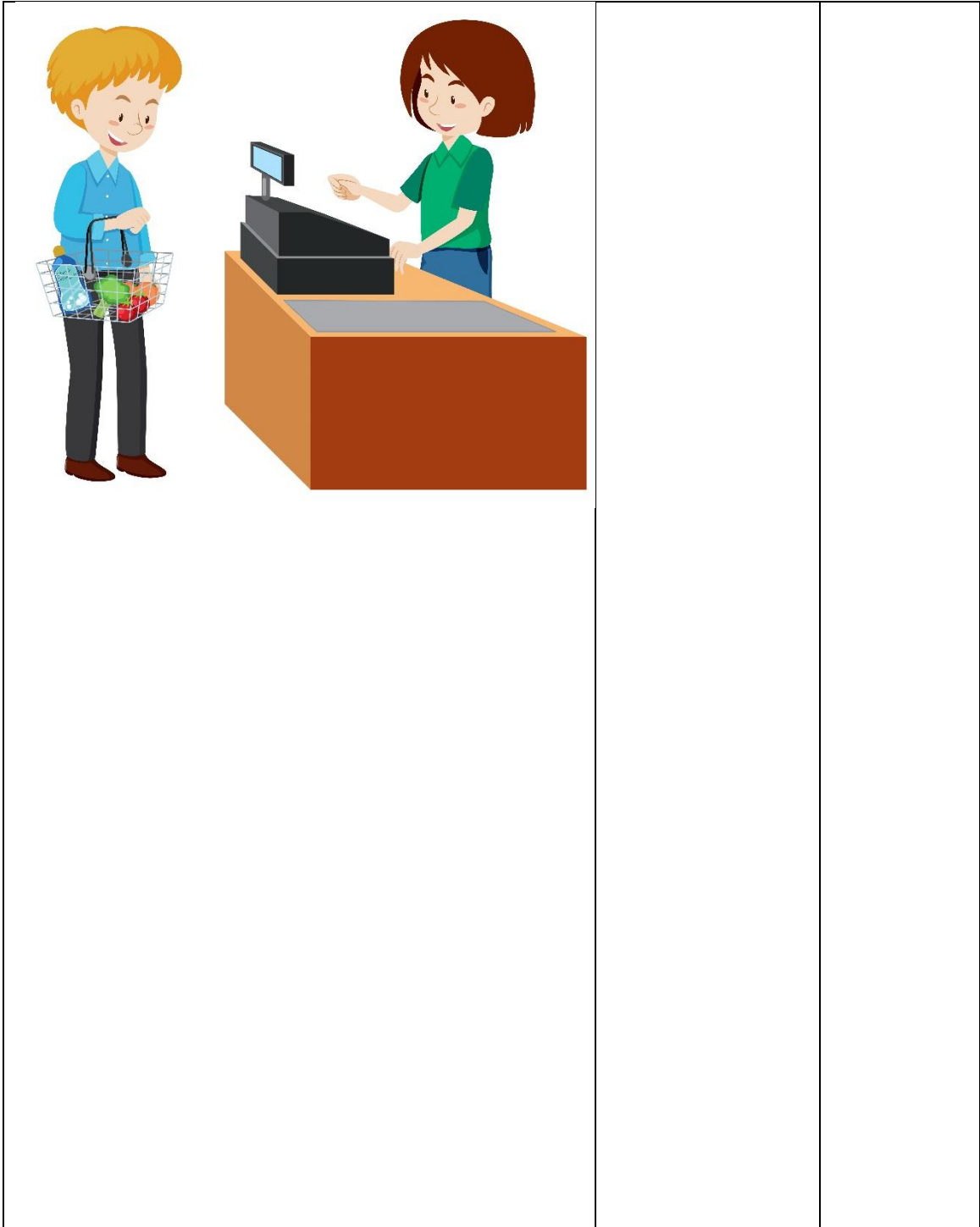
The teacher will try to have students recall the word groups that the pupils have learner like, healthy and unhealthy food, food container and food parts with the help of flash cards, and lastly what is a shopping list.



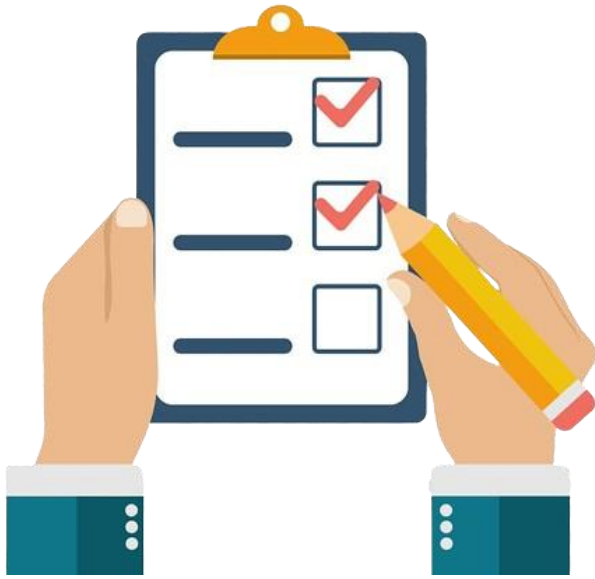
Listening
Skill
Speaking
Skill

10
min.

<p>Step 3 - My shopping list (last presentations).</p> <p>After watching the teacher act out the dialogue between a client and a clerk the pupils will be challenged to return to their pairs from the previous lesson and create a dialogue of their own with the clerk. The previous dialogue that the teacher acted out will be projected on the board. The pairs will each chose 3 ingredients of their shopping list and then act out the scenario of going to a shop to buy the foods or ingredients that they chose. In this scenario the pupils will be the shop clerk and the costumers. The teacher will be helping the pairs with the writing process answering any doubts that the pupils might have.</p> <p>Since this activity has only been acted out by three groups, the rest of the groups will be given the chance to participate and present their own shopping list play.</p>	<p>Writing Skill</p> <p>Social Skill</p> <p>Communication skill</p> <p>Acting skill</p>	<p>25 min.</p>
---	---	----------------



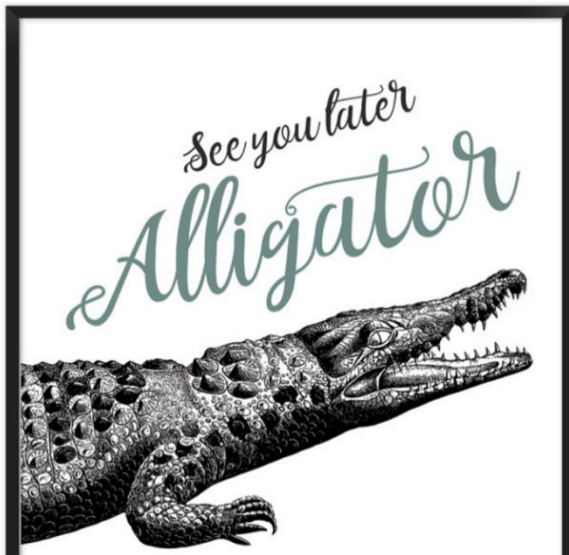
<p>Step 3 – Healthy Eating Survey.</p> <p>The teacher will introduce pupils to the quantifiers How much and How many by explaining the difference between the both of them in Portuguese to help students understand the difference and give some examples where we use how many and some where we use how much to further illustrate the explanation. Then the teacher will ask the pupils to write a survey on healthy food/ unhealthy food. Encouraging pupils to use quantifiers “How much/How many” by displaying some examples of questions that they can use, for example "How many servings of fruits do you eat in a day?" or "How much water do you drink daily?".</p> <p>Each group of students will have to write two questions and for each question they have to write down the answer of their peers so that in the end the whole class can analyze the results.</p> <p>The pupils will then collect each answer among their classmates and then together with the teacher the pupils will analyze the results with the class highlighting patterns and differences in the answers that were collected.</p>	<p>Social skill</p> <p>Writing skill</p> <p>Speaking skill</p>	<p>15 min.</p>
---	--	----------------



Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan: Keeping Healthy



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers: Pedro Reis

Coordinators: Paulo Silva and Mário Cruz

Dates: January 8th and 10th 2024

First Lesson Plan**Unit – Healthy Food****Pupils Background:**

The Pupils already know:

- ✓ The names of different foods in English.
- ✓ Expressions and vocabulary related to healthy/unhealthy foods in Portuguese.

Summary:

Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.

Time: 75 minutes

Introduction:

In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way.

Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.

Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.

Tenth Lesson:**Unit Plan**

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by having a discussion with the class • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:


- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 - Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p> 	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>

<p>Step 1 – Finishing last lessons healthy eating survey.</p> <p>The pupils have already written their question and have gathered the answers of their peers, now they will present the results to the class and the class will discuss the results. As the pupils are presenting their results the teacher will be writing down their findings, analyze the results with the class highlighting patterns and differences in the answers that were collected and scaffolding some vocabulary related to illnesses that will be introduced later on</p>	<p>Social skill</p> <p>Critical Thinking</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>15 min.</p>
---	--	----------------

<p>Step 2 – Much, Many & A lot of</p> <p>The teacher will show a short video explaining the difference between much, many and a lot of. https://www.youtube.com/watch?v=uQluZ6YJ760</p> <p>The pupils will then write on their a scheme that is shown in the video and that helps distinguish between the three quantifiers.</p> <p>Afterwards the pupils will be able to use their notes to help them play a game of wordwall to consolidate their knowledge and use of the quantifiers many much and a lot of.</p> <p>https://wordwall.net/resource/16080944/english/how-much-how-many</p> <p>https://wordwall.net/resource/478548/english/many-much-lots-of</p>	<p>Social skill Recall skill</p>	<p>15 min.</p>
--	--------------------------------------	--------------------

<p>Step 3 - Illnesses introduction</p> <p>The teacher will show a PowerPoint presentation introducing the pupils to different types of illnesses. As the teacher presents each illness, he will ask students questions regarding those illnesses if they know, why they happen, what can one do to recover from those illnesses and if they ever had a toothache or which ever illness is being talked about in that moment.</p> <p>The teacher will also try to introduce in this presentation the advices (should, shouldn't) in order for students to start to familiarize themselves with these concepts.</p>	<p>Critical Thinking</p> <p>Communication skill</p>	<p>20 min.</p>
--	---	----------------

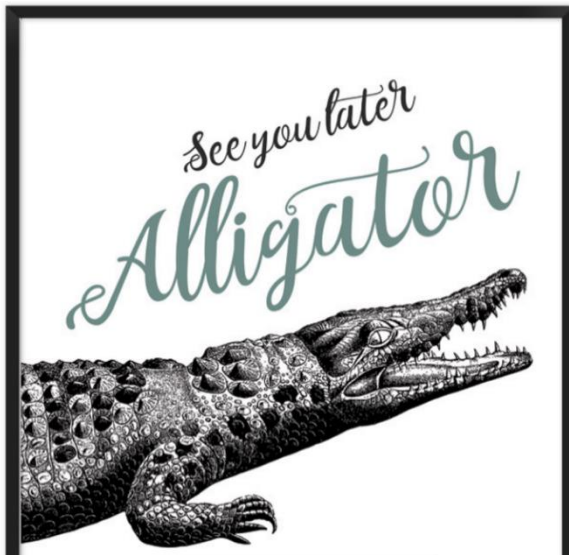
<p>Step 4 - Roleplay Scenario</p> <p>The teacher will ask the pupils to write their own scenario regarding one illness. The pupils will take turns in playing out a scenario where one of the students will be ill and the other will be giving him and advice on something that he should or shouldn't be doing in order to improve his health.</p> <p>As there is highly probable chance that this activity won't be covered in its entirety it will resume in the next lesson. And, in the next lesson the teacher will have time to introduce the students and reinforce their knowledge on advices (should, shouldn't).</p>	<p>Social skill</p> <p>Collaborative skill</p> <p>Communication skill</p> <p>Creativity</p>	<p>15 min.</p>
---	---	----------------

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.

<https://www.youtube.com/watch?v=pP9AujV8N1A>



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Eleventh Lesson:

First Lesson Plan	Unit – Healthy Food
<p style="text-align: center;">Pupils Background:</p> <p style="text-align: center;">The Pupils already know:</p> <ul style="list-style-type: none">✓ The names of different foods in English.✓ Expressions and vocabulary related to healthy/unhealthy foods in Portuguese.	
<p style="text-align: center;">Summary:</p> <p style="text-align: center;">Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.</p>	
<p style="text-align: center;">Time: 75 minutes</p>	
<p style="text-align: center;">Introduction:</p> <p style="text-align: center;">In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way.</p> <p>Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.</p> <p>Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.</p>	

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by having a discussion with the class • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p align="center">Autonomy.</p> <p>Expressing themselves.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p align="center">Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



<p>Step 1 - Advice Should and Shouldn't</p> <p>The teacher will start the discussion by asking the pupils what advice they can give to some with a certain illness, a cough for example.</p> <p>The pupils will do a bamboozle on should and shouldn't to practice the use of the words.</p> <p>https://www.baamboozle.com/game/196430</p>	<p>Listening Skill Speaking Skill</p>	<p>20 min.</p>
--	---	--------------------

<p>Step 2 - Roleplay Scenario</p> <p>The teacher will ask the pupils in pairs to write their own scenario regarding one illness. The pupils will take turns in playing out a scenario where one of the students will be ill and the other will be giving him and advice on something that he should or should not be doing in order to improve his health. The teacher will be walking through the groups answering every question that the students might have.</p>	<p>Writing Skill</p> <p>Social Skill</p> <p>Communication skill</p>	<p>30 min.</p>
---	---	----------------

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

Recursos Didáticos para o Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico

Mestrado em Ensino de Inglês do 1.º Ciclo do Ensino Básico

2022/2023

Lesson Plan: Keeping Healthy



Unit: Animal Survival

Class: 4th grade

Level: A1

Teachers: Pedro Reis

Coordinators: Paulo Silva and Mário Cruz

Dates: January 8th and 10th 2024

First Lesson Plan

Unit – Healthy Food

Pupils Background:

The Pupils already know:

- ✓ The names of different foods in English.
- ✓ Expressions and vocabulary related to healthy/unhealthy foods in Portuguese.

Summary:

Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.

Time: 75 minutes

Introduction:

In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way.

Assisting us with gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the vocabulary in English the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.

Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.

Twelfth Lesson:

Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
<p align="center"><u>Lexical</u></p> <p>Healthy/Unhealthy foods</p> <p align="center"><u>Grammar</u></p> <p>Present Simple (I like, I don't like)</p> <p align="center"><u>Communicative</u></p> <p>Talking about pupils' preferences. Speaking some simple words or phrases. Acting a simple</p>	<p>Fruits – apple, grapes, banana, orange...</p> <p>Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...</p> <p>Grain – rice, pasta...</p> <p>Protein – chicken, salmon, eggs, tofu...</p> <p>Dairy – milk, cheese, yogurt...</p> <p>Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...</p> <p>Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea...</p> <p>Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods • Introducing the topic by having a discussion with the class • Pair work to create a shopping list. • Gamified activity 	<p>Pupils' participation, pertinent participation.</p> <p>Autonomy.</p> <p>Expressing themselves</p> <p>.</p> <p>Pupils Interaction with their Classmates and the Teacher.</p> <p>Interest and respect towards the others</p>

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Step 1 - English Test

The teacher will give out the test about the last two topics and the pupils will have the whole class to answer the exercises. If any doubts surface the teacher will try to answer them to the whole class in order to avoid constant interruptions during the test.

1 h.
15
min.

Thirteenth Lesson:
Unit Plan

Contents.

Concepts	Vocabulary	Strategies	Attitudes
	Fruits – apple, grapes, banana, orange... Vegetables – broccoli, carrot, tomato, spinach...	<ul style="list-style-type: none"> Assessing pupils' knowledge of healthy and unhealthy foods 	
First Lesson Plan		unhealthy foods	Pupils' participation, Unit – Healthy Food pertinent
Healthy/Unhealthy foods ✓ Expressions and vocabulary related to	Grain – rice, pasta... Protein – chicken, salmon, eggs, tofu The names of different foods in English.	Pupils Background: Introducing the topic by having a discussion with the class.	participation. Autonomy.
Grammar Present Simple (I like, I don't like)	Dairy – milk, cheese, yogurt... Introduction to the basics of healthy and unhealthy food.	Summary: <ul style="list-style-type: none"> Pair work to create a shopping list. 	Expressing themselves.
	Sweet deserts – candy, cookie, cake, ice cream...	shopping list. Time: 75 minutes	Pupils Interaction with their
Communicative Talking about pupils' preferences. Speaking some simple questions Working in pairs Acting as simple questions Our goal is for the children to be able to make a shopping list and to interact with a clerk in English to buy what they have selected for their shopping list.	Fizzy drinks – soda, energy drinks, iced tea Fast Food – burgers, fries, pizza, hot dogs...	Introduction: <ul style="list-style-type: none"> Gamified activity In this unit we introduce pupils to healthy living, in a basic and simple way. With gamified physical resources, we aim to teach basic vocabulary. We will introduce the different foods and the distinction between healthy and unhealthy foods. If questions remain, we complete the learning in Portuguese but only if necessary.	Classmates and the Teacher. Interest and respect towards the others

Aims:

- To learn about healthy/unhealthy foods in English;
 - To Learn about shopping lists in English;
 - To revise vocabulary related to foods;
 - To develop autonomy and work ethic;

Materials:

- Computer;
- Flash drive pen;
- Internet-connected devices for each group
 - Internet;
 - Flashcards
 - PowerPoint
 - Markers;
- Pen, pencil, rubber;
 - Projector;
 - White board;

Assessment:

- direct signs of pupil participation;
- ongoing assessment of pupils' comprehension of the material;
- evaluation of pupils' speaking, listening, reading, and writing abilities;
 - evaluation of pupils' participation;
- evaluation of pupils' interest and engagement in the activities;

21st Century Skills:

critical thinking , self-discipline, adaptability, initiative according to each pupil (if they always participate or if they seldomly participate) communication skills

Strategies	Skills	Time
<p>Step 0 – Greetings</p> <p>Lesson starts with greeting and Asking questions like “How are you today?” “How was your day?” “Are you happy today?”</p> <p>Starting with English but allow pupils to speak Portuguese to express themselves better and to be more compassionate towards pupils. All of this while translating a word or two for the pupils to begin building vocabulary.</p> <p>Listening to a hello song https://www.youtube.com/watch?v=KKzXUuLK4fw</p>	<p>Social Skill</p> <p>Listening Skill</p> <p>Speaking Skill</p>	<p>5 min</p>



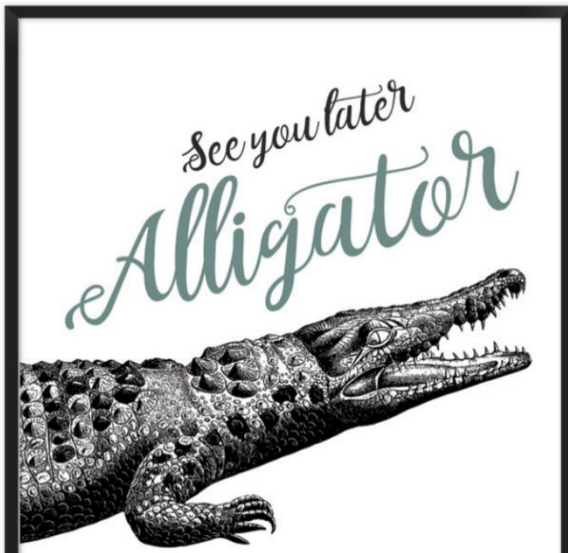
<p>Step 1 - Test Correction</p> <p>The teacher will go through the test correction criteria with the students and help them know where they made a mistake or where they were not paying attention to what was asked of them.</p>	<p>Listening Skill Reading Skill Writing Skill</p>	<p>20 min.</p>
--	--	----------------

<p>Step 2 – Roleplay Scenario</p> <p>The teacher will ask the pupils in pairs to write their own scenario regarding one illness. The pupils will take turns in playing out a scenario where one of the students will be ill and the other will be giving him and advice on something that he should or should not be doing to improve his health. The teacher will be walking through the groups answering every question that the students might have.</p> <p>As the students were not able to do this activity in the last lesson, they will do it now with more time.</p>	<p>Writing Skill</p> <p>Social Skill</p> <p>Communication skill</p>	<p>30 min.</p>
---	---	----------------

Step 5 -Saying goodbye!

To finish, we would keep everything that the pupils have been doing throughout the lesson and repeat what they have learned during the day.

The class would close with the farewells and with a silly goodbye song or with a silly goodbye sentence. We would create in the beginning of the year a song to get followed for each class.



Speaking
Skill

Listening
Skill

Social Skill

5
min.

The 5 Senses Tournament



- Seeing
- Hearing
- Smelling
- Tasting
- Touching





Shhhhh...



And the winner is...



The Podium



Anexo 3 - Animal World Tour (PowerPoint)



Canada



Canada



Moose



Beaver

Canada



Maple syrup



Niagara Falls



Northern Lights

United States of America (U.S.A)



U.S.A



Racoon



Coyote

U.S.A



Statue of Liberty



Mount Rushmore



Grand Canyon

China



China



Red Panda



Snow Leopard

China



Great Wall



Terracotta Army



Paper Currency

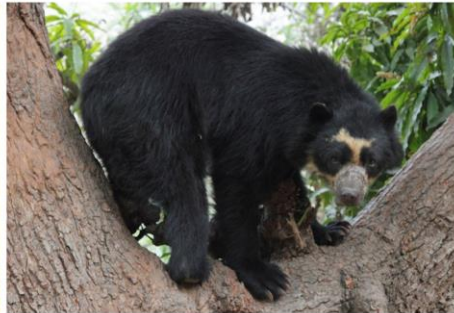
Peru



Peru



Jaguar



Spectacled Bear

Peru

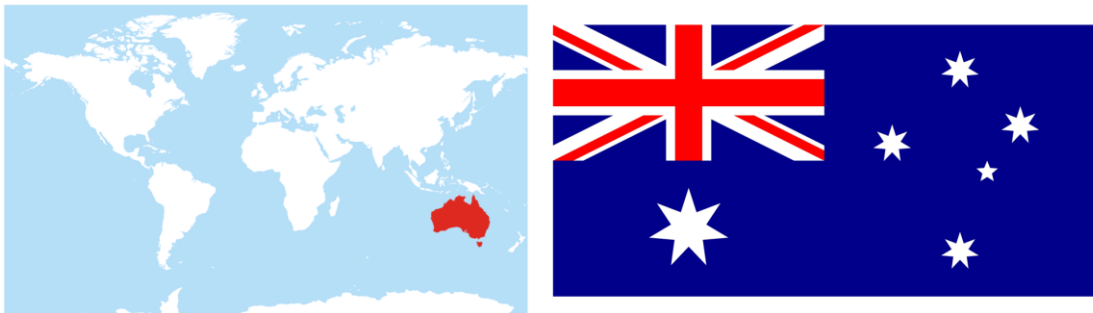


Machu Picchu

Potatoes

Llamas

Australia



Australia



Kangaroo



Platypus

Australia



Great Barrier Reef



Sydney Opera House



Didgeridoos

Anexo 4 - Guess What (PowerPoint)













Anexo 5 - Illnesses (PowerPoint)



Illnesses



Headache

His head hurts. He's got a headache.



Stomachache

His stomach hurts. He's got a stomachache.



Toothache

Her tooth is sore. She's got a toothache.



Fever

He feels hot. He's got a fever.



Sore Throat

His throat is sore. He's got a sore throat.



Earache

His ear hurts. He's got an earache.



Cold

They can't stop sneezing. They've got a cold.



Cough

She can't stop coughing. She's got a cough.

Anexo 6 - Ficha da Avaliação




English Test – 2nd Term

Name: _____	Date: _____
Class: _____	
Mark: _____	




LISTENING

1. Listen and circle.




1 What animals are there at the zoo?

A  B  C 

2 What is Susan's favourite animal?

A  B  C 

3 What is Sam's pet?

A  B  C 

GRAMMAR

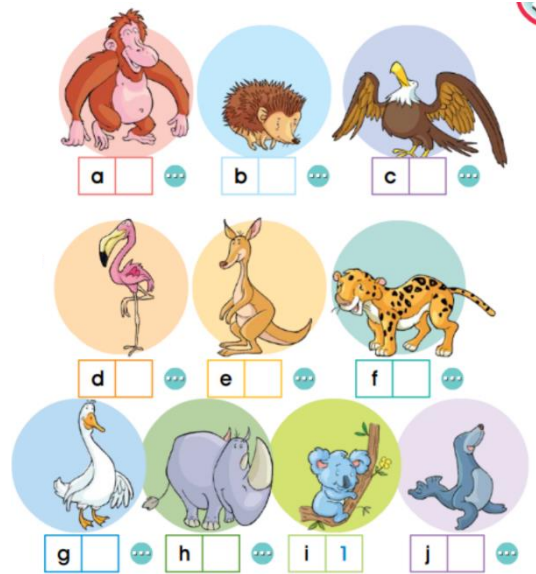
2. Read and underline.

- | | |
|--|---|
| 1) Orangutans are good at swing/swinging in trees. | 5) There aren't much/many plums here. |
| 2) Birds use their beaks to eat/eating nuts and seeds. | 6) Are there much/many cherries? |
| 3) Monk seals like sleep/sleeping in the sun. | 7) There isn't much/many mustard left. |
| 4) Franks wants learning/to learn a musical instrument. | 8) I've got much/a lot of nuts. |

VOCABULARY

3. Read and match. Look at the example.

- ~~1) It's a small herbivore. It eats leaves.~~
- 2) It's a bird with very long legs.
- 3) It's got a long tail, and it jumps around.
- 4) It's a dangerous predator and it lives in the jungle.
- 5) It's a big mammal. It loves mud.
- 6) It hasn't got legs, and it can swim.
- 7) It's a noisy bird and it loves the water.
- 8) It's a flying predator.
- 9) It's a small mammal. It can roll into a ball.
- 10) It's got long arms, and it swings from tree



What's the matter? Look, read and write True or False.

- 1) Paul has got an earache. _____
- 2) Sue has got a cold. _____
- 3) Tina has got a headache. _____
- 4) Sam has got a toothache. _____
- 5) Harry has got a sore throat. _____
- 6) Judy has got a stomach ache. _____
- 7) Bill has got a cough. _____
- 8) Mary has got a headache. _____



READING AND WRITING

4. Read and choose.

Flamingos **0) are** beautiful birds that live in many countries around the world. They **1) _____** eat small plants and animals that live in the lakes. Most flamingos are pink because of the food they **2) _____**! Flamingos are very good **3) ___** swimming. They have got webbed feet **4) __** help them swim and walk in the mud. They have also got a big beak to

0) A. is	B. are
1) A. usually	B. now
2) A. are eating	B. eat
3) A. in	B. at
4) A. to	B. so
5) A. stand	B. standing

Anexo 8 - Ficha de observação da Motivação

Inglês								
4º								
A								
	Motivação:	aula 1	aula 2	aula 3	Média			
Nº		Ficha de avaliação						
1		5	4	3	4,0	3		
2		4	3	1	2,7	3		
3	*	5	5	5	5,0	4		
4		4	3	3	3,3	2		
5		5	4	4	4,3	4		
6		5	5	4	4,7	5		
7		5	4	4	4,3	4		
8	*	5	5	5	5,0	5		
9	*	5	5	5	5,0	5		
10	*	5	5	5	5,0	4		
11		3	4	3	3,3	4		
12		4	4	4	4,0	3		
13		3	3	2	2,7	2		
14	*	5	5	5	5,0	5		
15		4	4	3	3,7	4		
16		4	5	4	4,3	5		
17	*	5	5	5	5,0	4		
18	*	5	5	5	5,0	5		
19		5	4	4	4,3	3		
20	*	5	5	5	5,0	5		
Média da turma		4,6	4,4	4,0	4,3	4		
		100%	95,60%	87,00%				
Desempenho constante		9						
Melhor na aula 1 e 2		3						
Melhor na aula 1		6						
Melhor na aula 2		2						
Nota máxima	*	8						

Anexo 9 - Ficha de observação da Participação

Inglês							
4º							
A							
Participação Pertinente:	aula 1	aula 2	aula 3	Média	Ficha		
Nº							
1		5	4	2	3,7	3	
2		2	3	1	2,0	3	
3	*	5	5	5	5,0	4	
4		3	3	3	3,0	2	
5		3	3	3	3,0	4	
6		5	4	4	4,3	5	
7		4	3	3	3,3	4	
8	*	5	5	5	5,0	5	
9	*	5	5	5	5,0	5	
10		5	5	4	4,7	4	
11		2	2	2	2,0	4	
12		3	3	3	3,0	3	
13		2	2	2	2,0	2	
14	*	5	5	5	5,0	5	
15		4	2	1	2,3	4	
16		4	4	4	4,0	5	
17		5	5	4	4,7	4	
18	*	5	5	5	5,0	5	
19		3	4	1	2,7	3	
20	*	5	5	5	5,0	5	
Média da turma		4	3,9	3,4	3,7	4	
		100%	97,50%	85,00%			
Desempenho Constante		12					
Melhor na aula 1 e 2		2					
Melhor na aula 1		4					
Melhor na aula 2		2					
Nota máxima	*	6					