

Mestrado em Ensino
do Inglês e de Língua Estrangeira
no 3º Ciclo do Ensino Básico e
do Ensino Secundário,
na área de especialização de Espanhol

O Kahoot como ferramenta motivadora no processo de ensino-aprendizagem integrado numa unidade didática de língua estrangeira

Helena Raquel da Silva Vieira Pinto

M

2019



Helena Raquel da Silva Vieira Pinto

O Kahoot como ferramenta motivadora no processo de ensino-aprendizagem integrado numa unidade didática de língua estrangeira

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Ensino do Inglês e de Língua Estrangeira no 3º Ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário, na área de especialização de Espanhol orientada pela Professora Doutora Maria Ellison
coorientada pela Professora Doutora Marta Pazos

Orientadoras de Estágio, Dr.^a Maria José Barbosa e Dr.^a Albina Soares
Supervisoras de Estágio, Prof.^a Dr.^a Maria Ellison e Prof.^a Dr.^a Marta Pazos

Faculdade de Letras da Universidade do Porto

setembro de 2019

O Kahoot como ferramenta motivadora no processo de ensino-aprendizagem integrado numa unidade didática de língua estrangeira

Helena Raquel da Silva Vieira Pinto

Relatório realizado no âmbito do Mestrado em Ensino do Inglês e de Língua Estrangeira no 3º Ciclo do Ensino Básico e do Ensino Secundário, na área de especialização de Espanhol orientada pela Professora Doutora Maria Ellison

coorientada pela Professora Doutora Marta Pazos

Orientadoras de Estágio, Dr.^a Maria José Barbosa e Dr.^a Albina Soares

Supervisoras de Estágio, Prof.^a Dr.^a Maria Ellison e Prof.^a Dr.^a Marta Pazos

Membros do Júri

Professor Doutor Rogélio José Ponce de León Romeo
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Professora Doutora Maria Elizabeth Ellison de Matos
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Professora Doutora Maria de Fátima da Costa Outeirinho
Faculdade de Letras - Universidade do Porto

Classificação obtida: 17 valores

Índice

Declaração de honra	7
Agradecimentos	8
Resumo	9
Abstract.....	10
Índice de figuras	11
Introdução.....	12
Capítulo I - Justificação da ação.....	16
1.1. Contexto escolar	16
1.1.1. Caracterização da escola.....	16
1.1.2. Caracterização das turmas	19
1.2. Identificação do problema e da área de intervenção	22
1.3. Objetivos e questões de investigação.....	27
Capítulo II - Fundamentação teórica	29
2.1. Motivação	29
2.2. O jogo como material didático em sala de aula	34
2.3. A aplicação Kahoot!	38
2.3.1. O Kahoot como jogo motivador em sala de aula.....	44
Capítulo III - Desenho do estudo.....	50
3.1. Plano de ação	50
3.2. Metodologia	53
Capítulo IV – Ciclo 1 de investigação.....	57
4.1. Ciclo 1 da disciplina de Espanhol	58
4.1.1. Contextualização.....	58
4.1.2. Descrição da atividade.....	58
4.1.3. Apresentação dos resultados.....	60
4.1.4. Interpretação dos resultados.....	60
4.2. Ciclo 1 da disciplina de Inglês.....	61
Primeira intervenção	61

4.2.1. Contextualização	61
4.2.2. Descrição da atividade.....	61
4.2.3. Apresentação dos resultados.....	63
4.2.4. Interpretação dos resultados.....	63
Segunda intervenção.....	64
4.2.5. Contextualização	64
4.2.6. Descrição da atividade.....	64
4.2.7. Apresentação dos resultados.....	65
4.2.8. Interpretação dos resultados.....	66
4.3. Conclusões do Ciclo 1 de investigação	67
Capítulo V – Ciclo 2 de investigação	68
5.1. Ciclo 2 da disciplina de Espanhol	68
5.1.1. Contextualização	68
5.1.2. Descrição da atividade.....	69
5.1.3. Apresentação dos resultados.....	69
5.1.4. Interpretação dos resultados.....	70
5.2. Ciclo 2 da disciplina de Inglês.....	71
5.2.1. Contextualização	71
5.2.2. Descrição da atividade.....	71
5.2.3. Apresentação dos resultados.....	72
5.2.4. Interpretação dos resultados.....	72
Conclusão	74
Limitações e dificuldades encontradas	77
Investigações futuras	78
Referências bibliográficas	80
Anexos.....	83

Declaração de honra

Declaro que o presente relatório é de minha autoria e não foi utilizado previamente noutro curso ou unidade curricular, desta ou de outra instituição. As referências a outros autores (afirmações, ideias, pensamentos) respeitam escrupulosamente as regras da atribuição, e encontram-se devidamente indicadas no texto e nas referências bibliográficas, de acordo com as normas de referência. Tenho consciência de que a prática de plágio e auto-plágio constitui um ilícito académico.

[Porto, setembro de 2019]

[Helena Raquel da Silva Vieira Pinto]

Agradecimentos

“Lembra-te que antes de um novo começo terá que haver sempre um fim.”

Quando concluí a minha Licenciatura, esta frase do escritor Miguel Ribeiro fez todo o sentido para mim, e hoje continua a fazer. A vida é um ciclo interminável de fins e de (re)começos. Hoje sou eternamente grata por aquilo que tenho e conquistei. O caminho não foi fácil, nunca é. Mas vale sempre a pena, sobretudo quando se ama o que se faz.

Em primeiro lugar, quero agradecer a Deus por cada desafio colocado na minha vida, fazendo-me acreditar que esses desafios seriam superados. E foram. Agradeço ainda por ter colocado as pessoas certas na minha vida, no momento certo.

Como não poderia deixar de ser, agradeço à minha família pelo apoio e por toda a preocupação, principalmente nos momentos de maior stress deste percurso académico.

Quero agradecer àqueles que estiveram sempre comigo, nos momentos bons e nos menos bons. Aqueles que me deram o seu tempo diariamente, que me deram muito amor e muita força para superar todos os obstáculos. Vocês sabem quem são.

Devo também um grande agradecimento às Professoras Doutoras Maria Ellison e Marta Pazos por toda a disponibilidade e orientação, que foram essenciais para a realização deste Relatório. Agradeço profundamente às minhas Professoras Orientadoras, Albina Carneiro e Maria José Barbosa pela dedicação, pela disponibilidade e por toda a ajuda. Não podia ter tido melhor acolhimento e acompanhamento neste estágio. Obrigada por serem um exemplo a seguir e por me ajudarem a ser uma professora melhor. Quero também agradecer a todos os professores, sem exceção, que tive ao longo de todo o meu percurso escolar e académico. Cada um, à sua maneira, transmitiu-me o gosto pelo ensino.

Agradeço também a todos os meus colegas, quer de Licenciatura, mas sobretudo de Mestrado, por todos os momentos partilhados e por todo o apoio mútuo.

Por fim, mas não menos importantes, quero ainda agradecer aos meus alunos da Escola Secundária João Gonçalves Zarco pela colaboração e cooperação comigo enquanto sua professora estagiária.

Resumo

Atualmente, vivemos num mundo altamente dominado pela tecnologia e acredita-se que surjam cada vez mais inovações que sem dúvida irão alterar a vida de todas as pessoas. Isto significa que todos nós estamos implicados nesta situação, ou seja, todos nós usufruímos do potencial que a tecnologia nos oferece, e os nossos alunos não são exceção. A geração que temos nos dias de hoje encontra-se constantemente conectada e os nossos alunos estão sempre online a comunicar uns com os outros ou até mesmo a jogar e sabemos o quão difícil é tentar que esqueçam o mundo virtual durante as aulas para que se foquem no que é necessário aprender. Porém, como docentes, devemos sempre ir ao encontro dos gostos, preferências e necessidades dos nossos alunos, pelo que integrar alguma ferramenta tecnológica nas nossas aulas poderá eventualmente motivar mais os nossos alunos, proporcionando um melhor ambiente de sala de aula e, conseqüentemente, melhores resultados. É neste contexto que podemos ponderar utilizar o Kahoot nas nossas aulas, ferramenta que foi utilizada no projeto de investigação-ação descrito neste relatório, cujo principal objetivo era motivar a aprendizagem dos alunos, neste caso, a aprendizagem de línguas estrangeiras. Contudo, é de referir que a utilização desta *app* é possível com qualquer disciplina ou conteúdo, sendo que cada docente é o responsável pela avaliação das vantagens e desvantagens da sua utilização nas suas aulas, processo que foi vivenciado por mim no decorrer do meu ano de estágio e que teve dois ciclos de investigação. Após cada intervenção, foram recolhidos dados através de inquéritos de satisfação, gravações em áudio e do próprio processo de observação a fim de responder às questões de investigação que orientaram este projeto. A interpretação destes resultados revelou que efetivamente o Kahoot pode motivar a aprendizagem de línguas estrangeiras.

Palavras-chave: Kahoot, motivação, jogo, tecnologia, ensino

Abstract

Today we live in a world highly dominated by technology and it is believed that more and more innovations will emerge that will undoubtedly alter the lives of all people. This means that we are all involved in this situation, that is, we all enjoy the potential that technology offers us, and our students are no exception. The generation we have today is constantly connected and our students are always online communicating with each other or even playing games and we know how hard it is to try to get them to forget the virtual world in class so that they can focus on what they need to learn. However, as teachers, we must always meet the preferences and needs of our students, which is why integrating a technology tool into our classes could eventually motivate our students, providing a better classroom environment and therefore better results. It is in this context that we can consider using Kahoot in our classes, a tool that was used in the action research project described in this report, whose main objective was to motivate students' learning, in this case, to motivate foreign language learning. Nevertheless, it should be mentioned that the use of this app is possible with any subject or content, and each teacher is responsible for measuring the advantages and disadvantages of its use in their classes, a process that I experienced throughout my practice year and which had two research cycles. After each intervention, I collected data through satisfaction surveys, audio recordings and through the observation process itself in order to answer the research questions that guided this project. The interpretation of these results has shown that Kahoot can effectively motivate foreign language learning.

Keywords: Kahoot, motivation, game, technology, teaching

Índice de figuras

Figura 1. Perfil do Aluno Zarco (ESJGZ, 2019, p. 5)	17
Figura 2. Resultados da questão 5 do questionário inicial aplicado a todas as turmas ..	25
Figura 3. Resultados da questão 5 do questionário inicial aplicado na turma do 10º ano (Inglês).....	26
Figura 4. Página de criação de um Kahoot.....	39
Figura 5. Exemplo de criação de um Kahoot	40
Figura 6. Exemplo do Preview de um Kahoot projetado e do Kahoot no telemóvel do aluno	41
Figura 7. Exemplo de código de acesso ao Kahoot e respetiva visualização no telemóvel do aluno	42
Figura 8. Exemplos de feedback dado pelo Kahoot após uma resposta.....	42

Introdução

Atualmente, os alunos que temos fazem parte de uma geração que, como é habitual dizer, é do imediato. Constantemente conectados ao mundo virtual, a maioria destes jovens precisa de se sentir importante, precisa de se sentir útil e simultaneamente capaz de tudo. No contexto educativo, o cenário é semelhante. Por estarem tão habituados a ter atenção nas redes sociais, apenas se lhes dermos atenção durante as aulas iremos conseguir que sejam bem-sucedidos no processo de aprendizagem. É neste contexto que a motivação surge como central e crucial no âmbito do ensino e que a tecnologia surge como estimuladora dessa motivação.

Após um período de observação de aulas, o problema encontrado sobre o qual foi elaborado e aplicado um plano de ação estava essencialmente relacionado com a (falta de) motivação dos alunos para aprender uma língua estrangeira. A questão da motivação, como sabemos, é bastante abrangente, o que me levou a investigar sobre a utilização de recursos tecnológicos como forma de fomentar a motivação dos alunos. Consequentemente, decidi escolher uma ferramenta em concreto – o Kahoot, que será apresentado mais à frente - para explorar e tentar implementar algumas melhorias naqueles grupos de alunos. A necessidade de ação neste âmbito dá-se sobretudo na medida em que é evidente a importância da aprendizagem de línguas estrangeiras, já que “el aprendizaje de una lengua es una tarea que dura toda la vida” (Martí & Valls, s.d., p. 2). Assim, este processo de ensino-aprendizagem transporta uma enorme responsabilidade para as mãos do professor, pelo que se torna essencial motivar os alunos da melhor forma possível. Para fazê-lo, por um lado há que saber como usar o manual, e, por outro lado, muitas vezes há que deixar o manual de lado e pesquisar, adaptar ou criar materiais adequados aos alunos. Tal facto é defendido por Martí e Valls (s.d.) que dizem que “Para ser un buen profesor/a de E/LE, se necesita tener una mente muy despierta y ágil, y buscar recursos en todo lo que le rodea, así como saber adaptar adecuadamente las situaciones al aula.” (s.d., p. 3).

Esta última afirmação leva-nos a refletir sobre o papel do professor. Relativamente a esse tema, Labrador diz-nos que “The attitude of the teacher is crucial” (Labrador, 2007, p. 58). A autora defende que o professor deve incentivar os seus alunos a participar e deve congratulá-los por isso. Deve igualmente dar-lhes confiança suficiente para que

esclareçam as suas dúvidas, que devem ser seguidas de feedback da parte do professor. Todos nós que somos ou já fomos alunos reconhecemos a importância de um feedback positivo, sabemos o quão importante é o nosso professor dizer-nos se a nossa participação foi positiva ou se, pelo contrário, falhamos. Todos reconhecemos o peso que as palavras de um professor têm para um aluno. Não importa unicamente o que é dito, mas sobretudo a forma como é dito, o tom que é utilizado. Marçal Grilo fala-nos da necessidade de reconhecimento do mérito:

Estamos numa fase de evolução da nossa sociedade que merece alguma preocupação e se não tivermos a coragem e a determinação para impor o reconhecimento do mérito como um factor que tem consequências diretas para a vida das pessoas e para a sua carreira, escolar ou profissional, dificilmente sairemos deste “mais ou menos” em que vivemos. (2002, p. 89).

Labrador (2007) defende ainda que o ambiente que se sente dentro da sala de aula é de reciprocidade, já que acredita que aquilo que o professor sente poderá ser igualmente sentido pelos alunos. Deste modo, se o professor se sente bem dentro da sala de aula, se motiva os alunos, se se preocupa com eles, vai receber o mesmo da parte dos alunos, ou seja, estes estarão igualmente motivados e enfrentarão a aula com a mesma atitude positiva que o professor. É importante criar uma atmosfera positiva, de gosto pela aprendizagem dentro de uma sala de aula. Contudo, Labrador admite que tudo o que foi referido até agora não é uma verdade incontestável. Cada aluno é um caso particular e nem todas as estratégias que parecem infalíveis funcionam com todos os grupos de alunos.

Labrador (2007) vai também ao encontro de Martí e Valls (s.d.) no que diz respeito aos materiais usados em sala de aula. Estes devem ser diversificados, interessantes, atrativos para os alunos, relacionados com os seus gostos e interesses. Isto é algo que, principalmente durante a nossa formação inicial de professores, aprendemos e sobre o qual debatemos bastante. Nas Unidades Curriculares Didáticas (de Inglês e de Espanhol) e também nas de Produção de Materiais Didáticos (também de Inglês e de Espanhol), aprendemos diferentes formas de trabalhar os diferentes conteúdos que devemos lecionar, principalmente a gramática. A maioria dos alunos não gosta de gramática, mas isso é algo

que pode mudar, estando grande parte do trabalho nas mãos do professor. Dependendo do método e dos materiais que utilizamos, os alunos irão mostrar maior ou menor interesse por esse tipo de conteúdos.

No que diz respeito aos materiais usados em sala de aula, sabemos que cada vez mais a tecnologia é uma mais valia, quer para os alunos, quer para os professores. Efetivamente, tem-se vindo a comprovar que o uso de diferentes tecnologias em sala de aula aumenta o interesse e motivação dos alunos, melhorando consequentemente os seus resultados e o seu aproveitamento escolar. Este ponto vai completamente ao encontro daquilo que foi abordado anteriormente, na medida em que os alunos do século XXI estão diariamente e constantemente a utilizar aparelhos eletrónicos como os *smartphones*, *tablets*, computadores portáteis, entre outros. Os nossos alunos iniciaram bastante cedo o seu contacto com este tipo de tecnologia, sendo esta uma grande parte do seu mundo. Deste modo, quando trazemos alguma inovação no âmbito da tecnologia para dentro da sala de aula, estamos a ir ao encontro dos gostos e interesses dos nossos alunos. De acordo com um estudo apresentado por Prats I Fernández e Ojando Pons, “[...] los alumnos que han utilizado de manera sistemática [...] los contenidos didácticos digitales [...] han obtenido una mejora significativa de sus aprendizajes y rendimiento académico [...]” (2015, p. 99). Os autores deste estudo justificam esta melhoria de resultados dos alunos com a “[su] demostrada motivación frente a la naturaleza interactiva de las herramientas TIC”. (2015, p. 99).

Foi nesta sequência de ideias que surgiu este projeto de investigação-ação, aplicado a uma amostra de três turmas na Escola Secundária João Gonçalves Zarco, que serão descritas no primeiro capítulo deste trabalho. O principal objetivo era motivar os alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras. Adicionalmente, surgiu também como objetivo a exemplificação da integração do Kahoot em diferentes unidades didáticas, bem como a abordagem dos desafios enfrentados durante a utilização dessa mesma ferramenta.

Este trabalho abordará as diferentes fases deste projeto de investigação-ação, começando pela caracterização do contexto em que foi aplicado, no Capítulo I, onde são ainda apresentados o problema identificado, os objetivos e questões de investigação. Seguidamente, no Capítulo II, será dado um enquadramento teórico sobre os diversos temas que este trabalho inclui, desde a motivação, ao jogo em sala de aula e ao Kahoot, que será apresentado como *app* e como jogo motivador em sala de aula. No Capítulo III,

será apresentado o plano de ação que foi implementado e respetiva metodologia que o pautou. Já nos Capítulos IV e V, serão explorados os dois ciclos de investigação, desde a sua contextualização e descrição até à apresentação, discussão e interpretação dos respetivos resultados. Finalmente, serão apresentadas as conclusões deste trabalho, juntamente com as limitações e dificuldades encontradas neste projeto de investigação-ação e sugestões para investigações futuras.

Capítulo I - Justificação da ação

Neste capítulo será descrito o ponto de partida deste projeto de investigação-ação. Primeiramente, será caracterizado o contexto escolar em que este projeto foi realizado e as respetivas turmas que constituem a amostra referida anteriormente. Seguidamente, será apresentado o problema encontrado durante o ciclo zero no grupo de alunos com o qual trabalhei. Este ciclo de investigação consiste basicamente numa observação inicial de aulas, que conduz à identificação de um problema. Segue-se uma recolha de dados a fim de comprovar a existência do mesmo. A partir daí, formulam-se a(s) questão(ões) de investigação e os objetivos, para que se possa elaborar um plano de ação a ser implementado naquele a que chamamos primeiro ciclo. Este capítulo abordará todas estas etapas que me guiaram na realização desta investigação.

1.1. Contexto escolar

Durante o passado ano letivo de dois mil e dezoito/dois mil e dezanove, tive a oportunidade de iniciar a minha prática profissional na Escola Secundária João Gonçalves Zarco (ESJGZ), em Matosinhos. O contexto educativo que aqui será descrito é aquele em que foi implementado o meu projeto de investigação-ação, no qual se baseia este relatório.

1.1.1. Caracterização da escola

Criada em mil novecentos e cinquenta e cinco, a Escola Secundária João Gonçalves Zarco (ESJGZ) contém já uma larga história e identidade bem próprias no que diz respeito à educação e inovação. Localiza-se em Matosinhos, na zona sul, encontrando-se bem servida por uma larga rede de transportes públicos e vias de comunicação que lhe conferem uma ótima acessibilidade, o que lhe permite acolher população, não só de diferentes zonas de Matosinhos, como também das localidades mais próximas. Esta escola foi intervencionada pela empresa Parque Escolar, em dois mil e nove, sendo que atualmente é uma escola com excelentes condições para a prática de um ensino de qualidade, que tem vindo a ser comprovado pelos resultados académicos elevados. Caracteriza-se igualmente pela sua variada oferta formativa que inclui o terceiro ciclo do ensino básico e o ensino secundário, não só com cursos científico-humanísticos, mas também com cursos profissionais. A escola possui ainda educação e formação de adultos,

através de cursos de Educação e Formação de Adultos (EFA), Cursos de Ensino Recorrente (NER) e formações modulares, que são feitos em horário noturno. Para além disso, a escola tem colaborado com outras entidades e escolas em projetos educativos desenvolvidos no Estabelecimento Prisional do Porto, em Custóias, e no Estabelecimento Prisional de Santa Cruz do Bispo.

Em consonância com o *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* e com a *Lei de Bases do Sistema Educativo*, a escola investe numa educação de qualidade, na qual estão implícitos um conjunto de valores imprescindíveis: liberdade, humanismo, igualdade, solidariedade, tolerância e respeito pela diferença, inclusão, cidadania e participação, equidade e justiça, autonomia e responsabilidade, espírito crítico e criativo, consciência cultural e ambiental, inovação, excelência e exigência. Com a integração destes valores e princípios na formação destes alunos, pretende-se que, no futuro, sejam adultos e adultas com uma conduta cívica que respeite os Direitos Humanos. É com base em todos estes princípios e valores que existe o Perfil do Aluno Zarco (Figura 1).

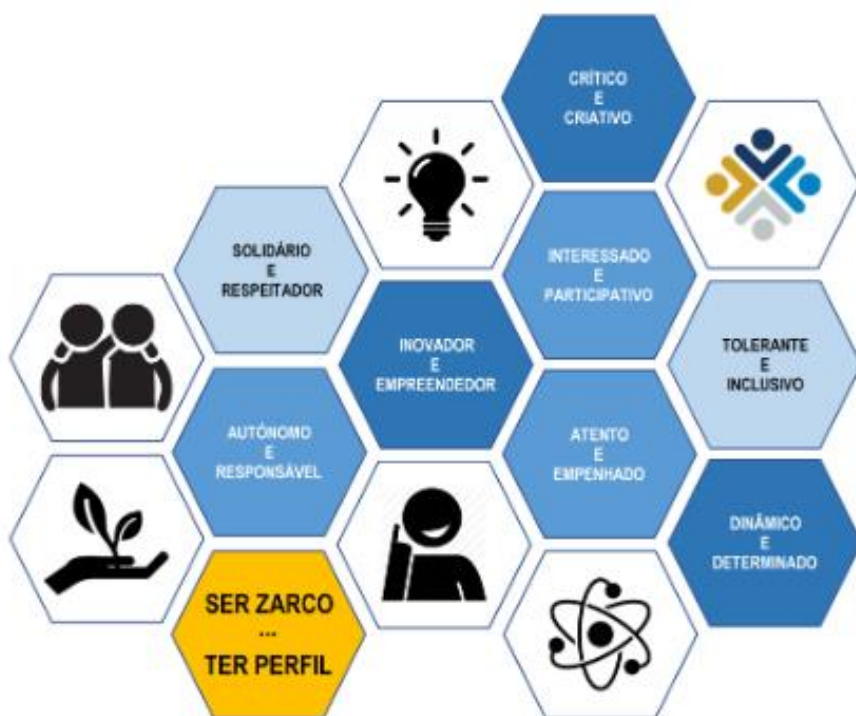


Figura 1. *Perfil do Aluno Zarco* (ESJGZ, 2019, p. 5)

No Projeto Educativo para os anos 2018 – 2022, a escola apresenta a sua missão:

Uma Escola que presta à comunidade um serviço público de qualidade, proporcionando aos estudantes a aquisição e a certificação de competências científicas, técnicas e comportamentais que lhes permitam assumir, com sucesso, num cenário de um mundo em mudança, um papel social e profissionalmente ativo. (Escola Secundária João Gonçalves Zarco, 2019, p. 6).

A fim de concretizar a sua missão, a ESJGZ apresenta os seguintes objetivos gerais:

1. Melhorar os resultados escolares dos alunos;
2. Promover o desenvolvimento pessoal e social dos alunos;
3. Reforçar o envolvimento e a participação de alunos e de pais e encarregados de educação na vida da Escola;
4. Reforçar a imagem da ESJGZ na comunidade local e nacional, como uma instituição de referência e de qualidade;
5. Promover a formação e atualização científica e pedagógica permanente de todos os atores educativos;
6. Proceder a uma sistemática avaliação das práticas.

(Escola Secundária João Gonçalves Zarco, 2019, p. 8).

Os objetivos da escola tornam-se, inevitavelmente, os objetivos de cada professor. Como é óbvio, queremos sempre que os nossos alunos obtenham bons resultados, de forma a educá-los para a vida e para o mundo do trabalho, principalmente nos últimos anos de escolaridade obrigatória. Neste caso, ainda que tenha sido apenas professora estagiária, não fui exceção. O *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória* apresenta um “modelo de escolaridade orientado para a aprendizagem dos alunos, que visa, simultaneamente, a qualificação individual e a cidadania democrática.” (Sousa Gomes et al., 2017, p. 10). Neste sentido, é defendido que se pretende que o jovem, à saída da escolaridade obrigatória, seja um cidadão dotado de diversos tipos de conhecimentos, um cidadão educado e capaz de respeitar a dignidade humana, capaz de pensar autonomamente de forma crítica e criativa. O jovem deve ser “livre, autónomo,

responsável e consciente de si próprio e do mundo que o rodeia.” (2017, p. 10). É com base nestes princípios que os professores conduzem as suas planificações, indo ao encontro daquilo que são os objetivos da escola e as necessidades dos alunos. De modo a corresponder a todas estas expectativas, há um longo trajeto que deve ser percorrido, que, do meu ponto de vista, se inicia desde logo na tentativa de motivar os nossos alunos. Com isto quero dizer que, para alcançar tudo aquilo que é proposto pela escola e por todos os documentos orientadores, primeiro há que cativar os nossos alunos e aplicar métodos que os faça gostarem de aprender. Se os alunos não estiverem motivados para aprender, será impossível ou pouco provável que se consiga atingir tudo o que é proposto. Foi neste primeiro passo que decidi focar-me durante o meu ano de estágio, desenvolvendo um plano de ação relacionado com a motivação dos alunos na aprendizagem de línguas estrangeiras.

A ESJGZ integrou ainda o projeto-piloto de Autonomia e Flexibilidade Curricular com o objetivo de promover um sucesso de qualidade, garantindo que o sucesso dos alunos tem a sua origem em aprendizagens efetivas e significativas. Para isso, funcionou já em regime de semestralidade em algumas disciplinas do sétimo, oitavo e décimo anos.

1.1.2. Caracterização das turmas

Como já foi referido anteriormente, o meu plano de ação foi aplicado em três das turmas com as que trabalhei durante o ano letivo de 2018/2019. Numa das turmas foi aplicado nas aulas de Inglês e nas outras turmas nas aulas de Espanhol. Estas foram as turmas escolhidas para a amostra deste estudo porque foram as turmas com as quais trabalhei mais de perto e, no caso da turma de Inglês, era a turma em que mais se evidenciava o problema encontrado: o excessivo uso da língua materna consequente da falta de motivação dos alunos para aprender. Relativamente às turmas de Espanhol, inicialmente ia escolher apenas uma das turmas para a amostra, mas uma vez que trabalhei unicamente com cada uma delas durante cada período (o segundo e terceiro, respetivamente), considerei que poderia aplicar o meu plano de ação desde um ponto de vista diferente a estes dois grupos de alunos, como irei explicar posteriormente.

A turma de Inglês era uma turma do décimo ano do Ensino Profissional. Esta era constituída por duas meias-turmas: uma turma de Restauração – Restaurante e Bar, constituída por quinze alunos; e uma turma de Apoio à Gestão, constituída por doze

alunos. Era, portanto, uma turma bastante heterogénea, até mesmo pelo simples facto de serem de áreas completamente distintas. Para além disso, sendo turmas de áreas diferentes, e pela necessidade de cumprir com o Programa, não houve oportunidade para trabalhar com estes alunos vocabulário específico das suas áreas, respetivamente. Para isso, seria necessário separar as turmas por turnos, o que não acontecia e não era possível por não haver horário disponível para essa separação. Isto significa que, maioritariamente, os conteúdos trabalhados em aula não eram interessantes para os alunos, o que diminuía ainda mais a sua motivação para aprender, pois como afirma Renandya:

In places where the target language is often perceived to be unimportant for students' daily communicative needs, it is often hard to convince students that they need to learn English. To make matters worse, English lessons are often perceived to be hard and uninteresting. (in press, p. 7)

No que diz respeito às suas classificações, a turma de Gestão conseguia melhores resultados do que a de Restauração em qualquer disciplina. No caso do Inglês, notava-se perfeitamente uma enorme dificuldade da parte dos discentes, principalmente da turma de Restauração, em falar e compreender a língua estrangeira em questão. Os alunos distraíam-se com facilidade, conversavam bastante em Português e não tinham muita vontade de participar nas aulas, admitindo que não tinham conhecimentos suficientes para se expressarem na língua estrangeira em questão. Sendo que frequentemente me encontrava nos últimos lugares da sala de aula, tinha um campo de visão alargado que me permitia visualizar todos os alunos, bem como os seus comportamentos e reações. Muitos deles, conversavam com os colegas afirmando que não entendiam o que a professora estava a dizer, portanto não precisavam de prestar atenção, o que revelava nitidamente a sua falta de motivação nestas aulas.

Quanto às turmas de Espanhol, apliquei o meu plano de ação numa turma do oitavo ano e numa turma do décimo primeiro ano. Para explicar melhor o que foi referido anteriormente, o que aconteceu foi que dei aulas apenas ao oitavo ano durante o segundo período e apenas ao décimo primeiro durante o terceiro, pelo que não me foi possível aplicar o meu plano de ação com um sentido de continuidade como o fiz com a turma do

décimo ano de Inglês. No entanto, este não constitui um fator negativo ou preocupante para o desenvolvimento desta investigação, como será explicado posteriormente.

A turma do oitavo ano era constituída por vinte e três alunos. Sendo uma turma de oitavo ano, funcionou em regime de semestralidade, pelo que teve Espanhol em dois momentos separados do ano letivo, sendo que noutros dois momentos teve a outra disciplina, que no caso era Educação Visual. A turma sofreu algumas alterações no decorrer do ano letivo: dois alunos foram transferidos para outra escola no segundo período, mas, por outro lado, recebemos uma nova aluna, também no início do segundo semestre, que tinha síndrome de Asperger. Este grupo de alunos era calmo, interessado e participativo. Era um grupo empenhado e que cumpria com facilidade as tarefas propostas. Consequentemente, os alunos obtiveram bons resultados. No geral, a turma demonstrava um bom nível de língua, com a exceção da nova aluna, que nunca tinha aprendido Espanhol até então. No entanto, é importante referir que o problema da aluna não se manifestou como receávamos. A aluna era capaz de comunicar e de interagir com os colegas, colaborando em trabalhos de grupo, por exemplo, e participava quando lhe era pedido que o fizesse. Por vezes, vacilava um pouco por não se sentir confortável em participar na língua estrangeira, mas acabava por fazê-lo com algum incentivo da parte da professora.

A turma oito do décimo primeiro ano era uma turma de Línguas e Humanidades constituída por vinte e quatro alunos. Era também um grupo calmo, mas muito pouco participativo. Havia alunos bastante bons, outros com algumas dificuldades, mas, no geral, era uma turma com um bom aproveitamento. Este grupo de discentes exigia um maior trabalho da parte da professora quanto à gestão da participação. A professora precisava de conhecer bem o grupo de alunos para saber que perguntas deveria fazer e a quem as fazer, a fim de conseguir que todos participassem, relevando o melhor dos alunos. Em suma, esta era uma turma com bastante potencial, mas que precisava de ser estimulada, apesar de não ser propriamente um grupo de alunos desmotivados. Apenas preferiam acomodar-se na sua posição de alunos que se limitam a ouvir o professor. Ainda assim, participavam de forma muito positiva quando solicitado.

1.2. Identificação do problema e da área de intervenção

Numa primeira fase do meu estágio, houve uma adaptação ao ambiente escolar em questão, sendo que comecei por conhecer as turmas e as suas características mais relevantes. No desenvolvimento deste processo, seria mais fácil encontrar possíveis dificuldades ou problemas destes grupos de alunos, que me levariam a adaptar as minhas planificações de acordo com as suas necessidades e preferências e a criar o meu plano de ação. Porém, é importante referir que houve alguma dificuldade em fazê-lo, já que as turmas de Espanhol eram bastante diferentes das turmas de Inglês, sendo estas últimas as mais problemáticas, como já foi possível constatar no ponto anterior. Ainda assim, o único problema mais relevante e comum às duas línguas foi, efetivamente, o uso excessivo da língua materna nas aulas de língua estrangeira.

Como se sabe, as opiniões sobre este tema divergem bastante. Apesar de tudo, não considero que o uso da língua materna em sala de aula seja negativo. Do meu ponto de vista, considero que a língua materna nas aulas de língua estrangeira pode ter vantagens, mesmo tendo plena consciência de que também tem desvantagens. Por um lado, pode ajudar a explicar determinados conceitos, que seriam mais difíceis de ser explicados na língua estrangeira. Também permite uma comparação entre duas (ou mais) línguas, o que pode constituir uma mais valia e ajudar no processo de aprendizagem. Para além disso, por vezes, faz com que os alunos se sintam mais confiantes para participar, sem terem medo ou vergonha de usar incorretamente a língua estrangeira. Por outro lado, o uso da língua materna não permite que os alunos adquiram conhecimentos suficientes para poderem participar na língua estrangeira. Se os alunos estão habituados a usar a língua materna porque nunca se sentem confiantes para participar na língua estrangeira, isso irá fazer com que nunca evoluam na aprendizagem dessa língua por nunca saírem da sua zona de conforto.

É neste ponto que considero que o professor adquire um papel importante e decisivo na aprendizagem dos alunos. Depende se o professor permite aos alunos comodidade ou comodismo. A comodidade passa maioritariamente pelas vantagens referidas. O comodismo não deixa que os alunos progridam na aprendizagem da língua estrangeira. E era isto o que acontecia com alguns dos alunos desta amostra. Porém, este facto não significa que as professoras em causa não estivessem a optar pelo melhor método. Muito pelo contrário, notava-se, inclusive, um esforço por parte das docentes em incentivar os

alunos a participar usando a língua estrangeira em questão. No entanto, é provável que, em anos anteriores, estes alunos tenham trabalhado com professores que lhes permitiram ficar-se pelo comodismo, mas é apenas uma hipótese. Há muitos outros fatores que podem ter influenciado esta postura dos alunos, mas uma vez que são desconhecidos os verdadeiros fatores, não me irei centrar neles. Principalmente com os estudantes de Inglês, o que acontecia frequentemente era que, à primeira dificuldade, os alunos desistiam e não participavam. O exemplo que se segue era algo que se repetia constantemente nas aulas de Inglês, ainda que em diferentes contextos:

Professora – Has it always been like that?

Aluno/a – Eu sei dizer em Português, em Inglês não.

Professora – Ok, but try it.

Aluno/a – Não sei, professora. Deixe lá.

Por norma, os diálogos existentes eram estes. Por vezes, alguns alunos tentavam traduzir o que tinham dito, ainda que com alguns erros. Porém, havia sempre um feedback positivo por parte da professora que valorizava o esforço feito. Com alunos com maiores dificuldades, acabava por ser a professora que tinha de fazer esse trabalho por eles, ou seja, traduzia as respostas dadas pelos alunos do Português para o Inglês e pedia-lhes que repetissem.

No caso do Espanhol, o problema não era tão dramático. Quando os alunos participavam em Português, a professora simplesmente dizia “En Español, por favor”, e rapidamente os alunos corrigiam a sua participação. Ainda que por vezes cometessem alguns erros, não eram demasiado graves e continuavam a permitir que a mensagem fosse entendida.

Apesar de não ser um problema muito grave no caso dos alunos de Espanhol, este revelava ser um grave problema dos alunos de Inglês, pelo que, numa primeira fase, considerei que poderia desenvolver um plano de ação nesse contexto. Após bastante reflexão sobre o mesmo, senti a necessidade de tornar mais concreta a minha área de intervenção. Concluí, através da observação de aulas, que o excessivo uso da língua materna nas aulas de língua estrangeira podia estar diretamente relacionado com a falta de motivação para a aprendizagem dessa mesma língua. Muitas vezes os alunos não

participavam por falta de *input*, ou seja, por falta de conhecimento, fosse de vocabulário ou gramática, por exemplo, o que acabava por desmotivá-los. Apercebi-me de que, quando os alunos se davam conta de que não eram capazes de se expressar na língua estrangeira, preferiam não participar, o que se tornou numa “bola de neve”. O aluno chega a um certo nível de língua que já não é capaz de acompanhar, porque perdeu ou nem sequer chegou a ganhar alguns conhecimentos básicos. Nessa altura, não sabe nem se sente capaz de aprender esse nível demasiado avançado para ele, logo não se sente motivado a participar e, ao mesmo tempo, vai perdendo o seu nível de atenção nas aulas.

Sendo a motivação ainda um tema demasiado abrangente, foi necessário definir com mais precisão aquilo que seria o meu plano de ação. Foi nesta fase que constatei, com a ajuda da minha orientadora que poderia servir-me da tecnologia para tentar motivar os alunos na aprendizagem de línguas estrangeiras. Todos sabemos o quanto as tecnologias se tornaram importantes e quase indispensáveis para a nossa sociedade, sobretudo para os nossos adolescentes e jovens. A tecnologia está presente em todo lado e já faz parte da vida dos nossos alunos e, como sabemos, ir ao encontro dos interesses dos nossos alunos é uma mais valia. “When we relate the topics to the experiences and environments of the students, it is easier for them to study and enjoy the course.” (Labrador, 2007, p. 60). Assim, pensei que podia trazer alguma ferramenta tecnológica para dentro da sala de aula para um uso positivo e produtivo da mesma. Depois de analisar as funcionalidades de algumas aplicações *online*, escolhi o Kahoot como ferramenta a utilizar na implementação do meu plano de ação. Já o tinha utilizado como aluna, mas nunca como professora, o que despertou alguma curiosidade sobre o uso desta aplicação. Como aluna, foi uma novidade para mim e achei bastante interessante o jogo que o professor preparou para nós. Como professora, o facto de o Kahoot ser um jogo levou-me a pensar que esta seria uma boa forma de motivar os alunos ao ser uma atividade diferente, que os poderia envolver mais na aprendizagem de determinados conteúdos, captando melhor a sua atenção e, conseqüentemente, aumentando os seus níveis de motivação.

Com o objetivo de comprovar os baixos níveis de motivação dos alunos elaborei e apliquei um questionário em todas as turmas com as quais trabalhei, inclusive com uma turma do nono ano de Inglês (Anexo 1). Uma vez que o Kahoot implica a utilização de algum aparelho eletrónico (por exemplo, telemóvel, *tablet* ou computador), e porque a

minha intenção era que os alunos viessem a usar o Kahoot nos seus telemóveis, decidi incluir, uma questão que me revelasse a opinião dos alunos relativamente ao uso do telemóvel em sala de aula.

Os resultados comprovaram, em larga medida, os pensamentos iniciais: efetivamente, o nível de motivação dos alunos para a aprendizagem não era elevado. Foram questionados noventa e dois alunos, quarenta e três do sexo masculino e quarenta e nove do sexo feminino, com idades compreendidas entre os doze e os dezanove anos. No que diz respeito à questão sobre os níveis de motivação dos alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras (questão 5 do questionário), os resultados revelaram que a maioria dos alunos (42,4%) considera estar no nível 3 numa escala de 0 a 5 (Figura 2).

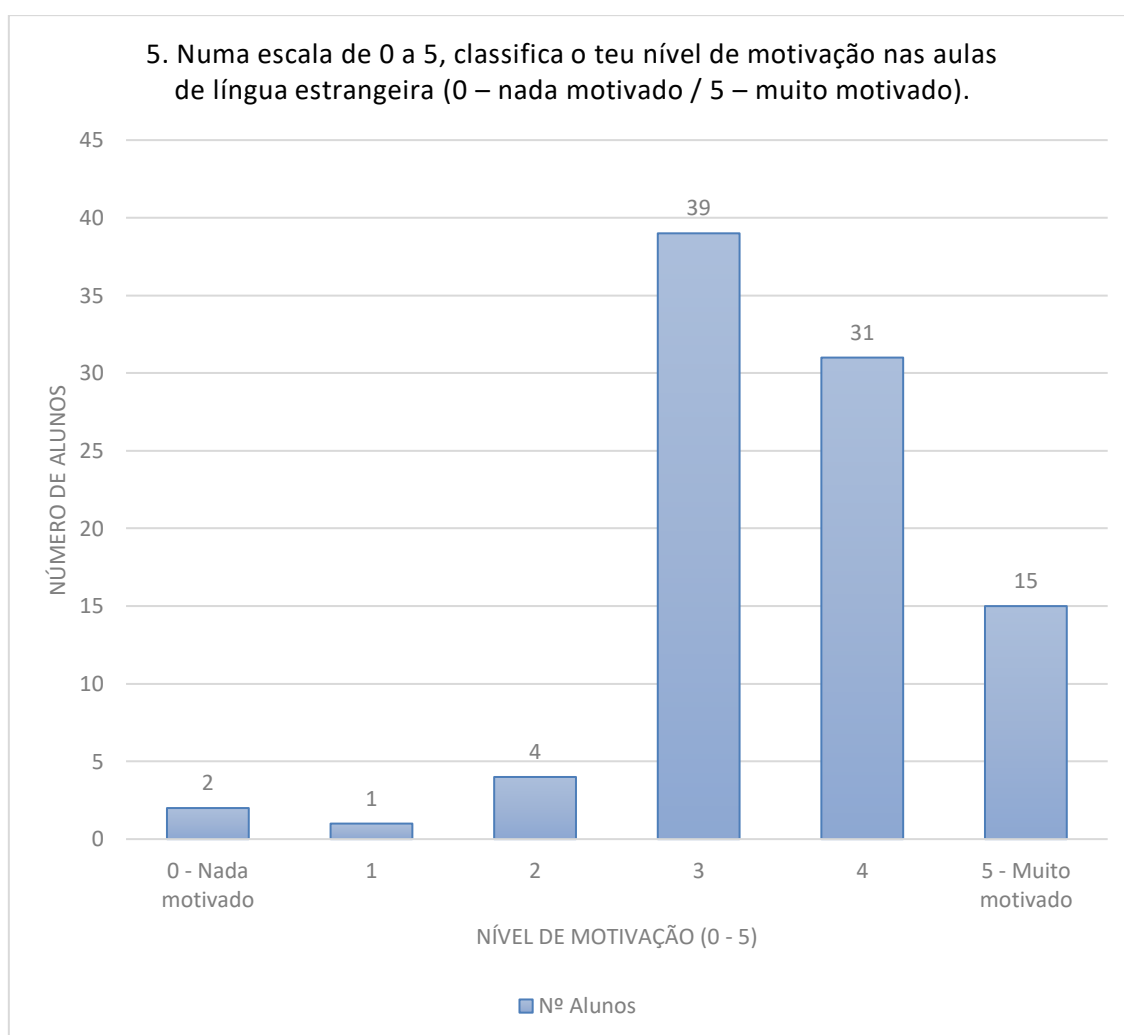


Figura 2. Resultados da questão 5 do questionário inicial aplicado a todas as turmas

Por um lado, verifica-se que não é demasiado baixo, ainda que alguns alunos tenham escolhido o nível 0 (2,1%), o nível 1 (1,1%) e o nível 2 (4,3%). O número de respostas numa escala é sempre discutível entre par ou ímpar. Ainda que não haja indicações claras sobre qual o melhor método, é certo que “Con un número par de respuestas se elimina la posibilidad de que los sujetos *se evadan* escogiendo la respuesta central” (Morales, Urosa & Blanco, 2003, p. 59). Por este motivo, optei por uma escala par. Ainda assim, notou-se uma forte tendência da parte dos inquiridos em escolher o nível 3, que, caso se desconsidere o nível 0 (o que até acredito que tenha sido feito por alguns alunos), pode ser considerado como intermédio. Efetivamente, foi na turma de Inglês usada para amostra deste estudo que se revelaram os resultados mais preocupantes, sendo que 65% dos estudantes se colocou no nível 3 relativamente ao seu nível de motivação nas aulas de língua estrangeira (Figura 3).

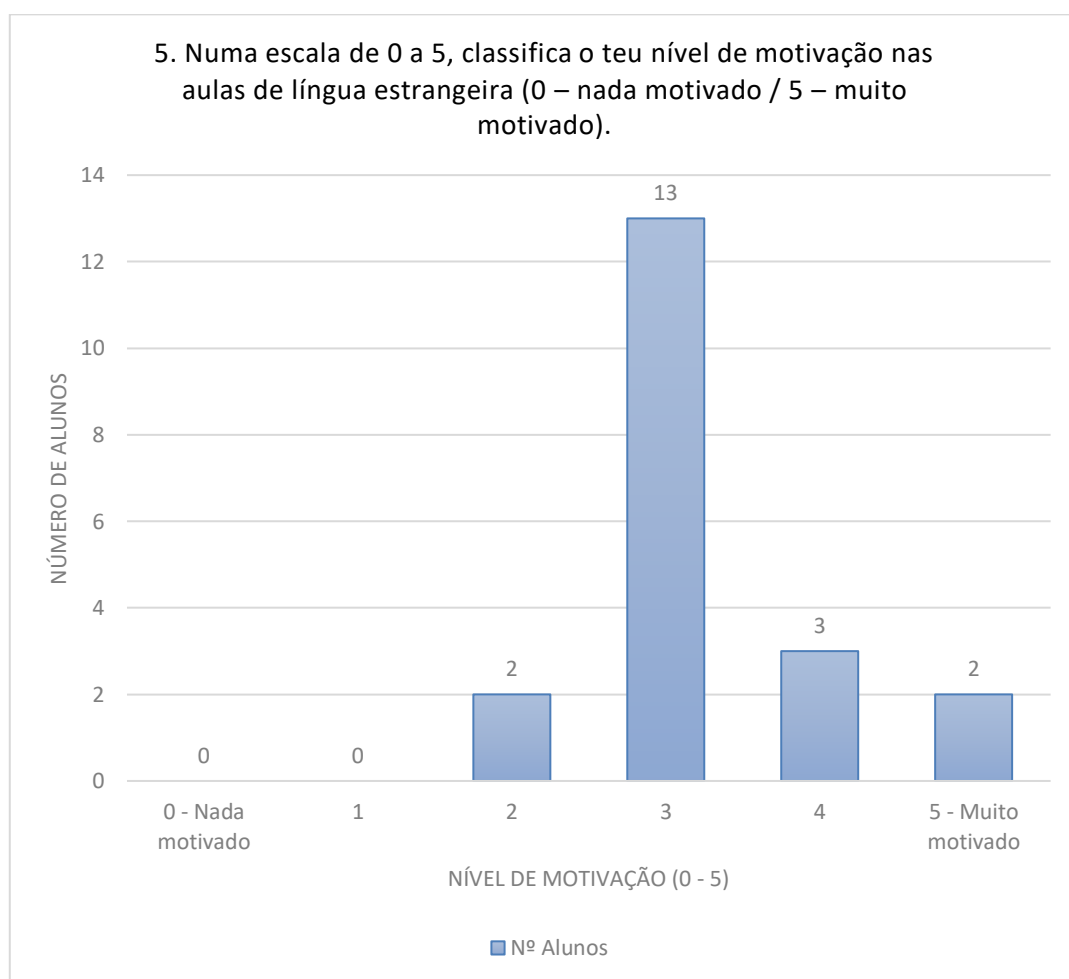


Figura 3. Resultados da questão 5 do questionário inicial aplicado na turma do 10º ano (Inglês)

No que diz respeito às justificações dadas pelos alunos para o nível de motivação que consideravam ter, as respostas variavam bastante. Por um lado, houve respostas como “Aprender línguas é positivo” ou “Gosto de aprender novas línguas e de conhecer novas culturas”. Por outro lado, também houve respostas que davam conta que as matérias estudadas eram desinteressantes e repetitivas, e havia respostas como “Não gosto” ou “Não entendo e tenho muitas dificuldades”.

É também importante referir que 98% dos estudantes considerou que o telemóvel pode ser uma ferramenta de aprendizagem e que 92% dos alunos considerou o uso do telemóvel em sala de aula como positivo. Estes dados foram muito importantes para este estudo, já que a aplicação escolhida para o plano de ação a implementar implica a utilização de telemóveis. Quanto à sugestão de atividades feita pelos alunos, destaco, obviamente, que muitos deles referiram que gostariam de usar mais o telemóvel para jogos e pesquisas e que, inclusive, muitos deles fizeram referência ao Kahoot.

Todo o processo de observação de aulas em conjunto com os dados recolhidos através do referido questionário, levaram-me a elaborar o meu plano de ação na área selecionada. Com estes dados, pude comprovar que era possível desenvolver uma estratégia para melhorar os níveis de motivação dos alunos. Deste modo, consegui fazê-lo de forma mais concreta e com objetivos bastante claros. Porém, é de realçar que, ao longo deste processo, fui alterando os objetivos deste estudo, de acordo com o que me foi sendo possível executar.

1.3. Objetivos e questões de investigação

Após longas reflexões e depois de passar por várias etapas no projeto de investigação-ação, cheguei finalmente à definição de objetivos concretos de acordo com as várias questões de investigação que elaborei, que foram igualmente sendo melhoradas ao longo do tempo. Dada a complexidade do estudo e de acordo com o que foi possível concretizar com o plano de ação criado, houve a necessidade de criar três questões de investigação, que são as seguintes:

1. Como pode o Kahoot fazer parte de uma unidade didática?
2. Que implicações tem o uso do Kahoot para o professor na sua planificação e utilização?

3. Pode o Kahoot motivar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua estrangeira?

Como já foi referido anteriormente, a questão da motivação é algo muito abrangente. Para além disso, é muito complicado verificar de forma efetiva se os níveis de motivação e de participação dos alunos realmente aumentam ou não. Isto levou-me a realizar um estudo sobre o Kahoot que incluísse não só o ponto de vista do aluno, mas também do professor, uma vez que considero que esta aplicação ainda é uma novidade para muitos e que este estudo pode ser uma ajuda para outros docentes que queiram usar esta ferramenta. Consequentemente, com esta investigação-ação pretendia-se:

1. Exemplificar a integração do Kahoot em diferentes unidades didáticas;
2. Mostrar os desafios enfrentados durante a utilização da ferramenta escolhida para a ação;
3. Combater a falta de motivação dos alunos nas aulas de língua estrangeira;
4. Verificar se o Kahoot motiva ou não a aprendizagem de uma língua estrangeira do ponto de vista dos alunos.

Estão, então, apresentados os objetivos deste estudo e as questões que guiaram esta investigação.

Capítulo II - Fundamentação teórica

Neste segundo capítulo, serão abordados os principais temas deste relatório com base na bibliografia que consultei para sustentar o meu projeto de investigação-ação e respetivo plano de ação. Assim, começarei por explorar o tema da motivação, que considero central. Seguidamente, revelarei alguns pontos de vista sobre o jogo como material didático em sala de aula. Em terceiro lugar, apresentarei o Kahoot! e terminarei este capítulo mostrando alguns estudos que já foram feitos sobre o Kahoot como jogo motivador em sala de aula.

2.1. Motivação

A motivação é, desde logo, a raiz de muitas das nossas ações. Como diz Lemos (2005), “A motivação para a competência é um dos principais motivos humanos e está na base de atitudes e comportamentos essenciais para a aprendizagem e desenvolvimento, tais como a curiosidade e a exploração” (p. 197). No que diz respeito à motivação no contexto educativo, há que ter em conta que “A missão do Ensino e da educação é a de formar *peçoas*, indivíduos capazes de enfrentar os desafios do futuro numa perspetiva integral” (Justino, 2010, p. 99). A motivação é, desde sempre, uma das maiores preocupações de qualquer professor, já que é óbvia a sua importância para a concretização dessa mesma missão. Renandya (in press) diz-nos exatamente isso: “Those who have had years of teaching experience would say without hesitation that student motivation is central to any kind of learning and plays a particular important role in language learning” (p. 5). Temos plena noção do quanto a motivação influencia o desempenho dos alunos, ou seja, “a motivação leva os indivíduos a fazer coisas que facilitam a aprendizagem e melhoram o desempenho” (Lemos, 2005, p. 194). Sem motivação, será muito improvável que os alunos aprendam algo com sucesso. Tem de haver sempre algum tipo de motivação (extrínseca ou intrínseca) por detrás do bom desempenho de um aluno, mesmo que este não goste ou não se identifique com as matérias lecionadas (neste caso, extrínseca).

Neste ponto, é importante referir o que se entende por motivação. Segundo a definição existente no *Longman Dictionary of Applied Linguistics* (1985):

Motivation n. the factors that determine a person's desire to do something. In Second Language and Foreign Language learning, learning may be affected differently by different types of motivation. Two types are sometimes distinguished:

a) Instrumental motivation: wanting to learn a language because it will be useful for certain "instrumental goals", such as getting a job, reading a foreign newspaper, passing an examination.

b) Integrative motivation: wanting to learn a language in order to communicate with people of another culture who speak it. (citado em Labrador, 2007, p. 58)

Estes dois tipos de motivação são também frequentemente designados como motivação intrínseca e extrínseca. "O conceito de motivação intrínseca aplica-se ao sistema motivacional que sustenta a actividade que é realizada como um fim em si mesma, pelas características inerentes à própria actividade" (Lemos, 2005, p. 207). Isto significa que a realização de uma actividade não irá trazer quaisquer consequências ou benefícios. A pessoa executa a actividade simplesmente porque realizá-la é o seu objetivo. No caso de alunos que se encontrem intrinsecamente motivados, estes realizam as tarefas propostas, por exemplo, porque gostam de aprender ou porque consideram essas actividades divertidas. Estes alunos não dependem da obtenção de um prémio ou recompensa no final da actividade. Apenas disfrutam da tarefa durante a realização da mesma. Pelo contrário, a "motivação extrínseca refere-se à actividade que é realizada tendo em vista algo exterior à actividade, como consequência ou um resultado" (2005, p. 207). Neste caso, fazer algo implica a existência de uma consequência, normalmente uma recompensa. Recordando o exemplo dos alunos que conseguem obter bons resultados apenas pela sua boa capacidade de memorização, esses alunos têm como objetivo a obtenção de bons resultados, mesmo que determinadas áreas não sejam as suas preferidas. Até mesmo o desejo de obter bons resultados, no caso da aprendizagem de línguas estrangeiras, pode ter algum motivo em concreto, como por exemplo, uma viagem ou um emprego no estrangeiro. Também há casos em que o aluno se esforça para obter bons resultados apenas porque os seus pais ou encarregados de educação lhe prometem algo (uma prenda ou algo que esse aluno ambiciona ter). Para esses alunos, a motivação para realizar algo reside na obtenção de um prémio.

Normalmente, notamos nos nossos grupos de alunos que a motivação extrínseca é mais comum do que a intrínseca. À primeira vista, até nos parece que esse tipo de motivação é melhor, já que os alunos vão empenhar-se mais para alcançar um prémio no final. Contudo, isto não significa que este tipo de motivação implique melhores resultados que a anterior. “Antes, a motivação intrínseca associa-se a níveis elevados e a motivação extrínseca a níveis baixos de elaboração e envolvimento cognitivos” (Lemos, 2005, p. 208). Seguidamente, é explicado que esta diferença se deve ao facto de a motivação extrínseca provocar uma certa dependência e uma potencial diminuição da motivação intrínseca. Ao acreditar que haverá sempre uma recompensa pela concretização de cada tarefa, os alunos nunca sentirão motivação intrínseca pela realização de algo. Tudo o que fizerem terá como objetivo a obtenção de algum benefício e não a aprendizagem em si mesma. Por outro lado, isto também não significa que a intrínseca seja melhor do que a extrínseca. Apesar de desaconselhada em contextos de aprendizagem, a motivação extrínseca como método é um bom ponto de partida. No caso de alunos que não se sintam motivados nem intrínseca nem extrinsecamente, é bom partir desta última, já que esta poderá envolver os alunos em atividades que, à primeira vista, seriam desinteressantes para eles. É preferível estimular o envolvimento dos alunos dessa forma do que não ter qualquer tipo de motivação nesse grupo de alunos (Lemos, 2005). Para além disso, uma pode conduzir à outra e, quem sabe, talvez os alunos descubram a sua motivação intrínseca para a aprendizagem de algo que seja ou passe a ser do seu interesse.

Para além de tudo isto, há que estar consciente que a motivação é um processo contínuo e não algo que, uma vez conquistado, permanece sem alterações. Lemos (2005) defende que “a motivação não pode ser encarada como uma questão de estímulo inicial, esperando que depois de ter «despertado» a atenção dos alunos, eles se mantenham interessados e empenhados por si próprios” (p. 220). Para que um aluno se sinta motivado são necessários vários e diferentes estímulos a fim de promover continuidade do seu processo de motivação. É essencial cativar a atenção dos alunos para o mais importante em cada aula, mas sobretudo é ainda mais importante mantê-la. Tal como defende Labrador (2007), “Once we have generated that initial motivation, we have to maintain and preserve it” (p. 60). Para isso, é necessário transformar o processo de ensino-aprendizagem, fazendo com que seja algo agradável, desafiador e até mesmo divertido. Labrador (2007) sugere que o que se pode fazer para criar esse ambiente agradável “is to

break the monotony of the lessons” (p. 60). Não se pode permitir que a aprendizagem seja um processo demasiado previsível e monótono.

Quando um professor tem uma rotina de ensino, ou seja, se segue meticulosamente o manual ou material previamente estruturado ao qual os alunos têm acesso, estes irão sempre saber o que virá a seguir e perderão o interesse. Muitas vezes, alguns alunos já preveem que o professor vai pedir para fazer os exercícios de uma determinada página do manual, por exemplo. Então, eles fazem esses exercícios todos rapidamente, mesmo que o professor ainda não lhes tenha pedido. Aparentemente, não é algo negativo, já que dá a entender que o aluno está interessado em aprender ou praticar certos conteúdos. Porém, há uma série de consequências que em nada são positivas. O primeiro problema surge logo durante a realização desses exercícios, pois enquanto o aluno os executa, não está a prestar atenção ao que está a acontecer na aula. Em segundo lugar, o aluno realiza as tarefas com rapidez, mesmo sem que lhe seja pedido, porque quando o professor o fizer, o aluno já vai poder aproveitar esse tempo de uma forma negativa e nada produtiva. Por um lado, pode fazer outras atividades mais relacionadas com os seus gostos, mas que nada têm a ver com o conteúdo da aula em questão. Por outro lado, pode também conversar com os colegas, distraíndo-se a si próprio e aos que o rodeiam, o que prejudica o desempenho geral desse grupo de alunos. Estes são apenas alguns exemplos daquilo que pode acontecer se um professor deixar que as suas aulas sejam monótonas, e eu constatei frequentemente este tipo de situações durante o processo de observação. Ao longo destes dois anos de Mestrado, aprendi que há que incutir diferentes ritmos a cada aula e apresentar diferentes tipos de atividades. E, pela experiência no estágio, verifiquei que há cada vez mais uma necessidade maior de cativar o máximo de atenção dos alunos, e isso é algo que exige um grande esforço da parte do professor, mas que vale a pena. Em suma, se não se encarar a motivação para a aprendizagem como um processo contínuo no qual se deve investir com bastante frequência, teremos grupos de alunos desmotivados e, consequentemente, perturbadores.

Normalmente, os alunos desmotivados “São passivos, não se esforçam, evitam desafios, desistem facilmente, usam repetidamente as mesmas estratégias ineficazes e mostram-se aborrecidos, deprimidos, ansiosos ou mesmo irritados” (Lemos, 2005, p. 193). Muitos destes comportamentos foram os que encontrei durante o meu processo de observação, principalmente nas turmas de Inglês, pelo que a associação dos mesmos à

falta de motivação foi imediata. Não tive quaisquer dúvidas de que aqueles alunos não gostavam das aulas de língua estrangeira, principalmente porque sentiam que não estavam à altura do nível de língua em que se encontravam. Inclusive os próprios alunos admitiam essa sua posição quando eram confrontados pelo seu comportamento menos adequado ou pela sua fraca participação durante as aulas. Devo dizer que, frequentemente, os alunos desistiam mesmo em tarefas básicas. Para além disso, não queriam participar nas aulas. Porém, também não se esforçavam para melhorar o seu desempenho.

Todo o docente ambiciona possuir grupos de alunos motivados para aprender, até porque possibilitam um sentimento de realização pessoal. Contudo, não existe nenhum grupo de alunos que, na sua totalidade, se encontre completamente motivado para a aprendizagem. Winke (citado em Renandya, in press) afirma que “Although motivated learners are every teacher’s dream, the reality is that we can’t expect every student to be equally motivated; some are more motivated while others are less so” (p. 7). Qualquer professor detém turmas bastante heterogéneas, ou seja, há alunos que se mostram completamente interessados em aprender algo novo todas as aulas, enquanto que outros demonstram nitidamente a sua falta de motivação e, conseqüentemente, a sua falta de atenção nas aulas. Frequentemente, o problema reside no facto de os alunos não encontrarem um propósito ou um bom motivo pelo qual precisem de aprender ou de saber os conteúdos de uma determinada disciplina, o que acontece com bastante frequência no caso das línguas estrangeiras. Alguns alunos não se sentem motivados para aprender línguas estrangeiras porque não se apercebem da utilidade dessa aprendizagem para o seu futuro e são vários os motivos que podem levar os alunos a perder a motivação para aprender. Justino (2010) fala-nos das várias vertentes que podem influenciar a qualidade das aprendizagens:

O que faz a diferença é cada vez mais a qualidade das aprendizagens, a forma como se ensina e se aprende em contexto de sala de aula, o nível de qualificação dos pais e dos professores, o ambiente social e cultural em que as crianças crescem, a eficácia dos valores sociais, as expectativas de todos face ao futuro e o sistema de oportunidades que a sociedade tem ou não tem a capacidade de criar. (p. 33)

De qualquer forma, cabe ao professor grande parte da responsabilidade de motivar os alunos. Não é única e exclusivamente sua, mas é o professor que tem maiores possibilidades de conseguir que o processo de motivação do seu grupo de alunos dê bons frutos. Justino (2010) diz-nos também isso: “Os professores têm um papel central nos processos de aprendizagem: são eles que ensinam e terão de ser eles a fazer aprender.” (p. 81). Assim, o professor deve procurar e/ou criar atividades que sejam interessantes para os alunos. É necessário que o processo de ensino-aprendizagem seja algo prazeroso para as duas partes, quer para os alunos, quer para o respetivo docente. Uma estratégia que pode ser eficaz neste sentido é o jogo em sala de aula, como iremos perceber no próximo subcapítulo.

2.2. O jogo como material didático em sala de aula

No seguimento do subcapítulo anterior, pode-se dizer que o jogo é uma das formas de transformar o processo de ensino-aprendizagem num processo prazeroso para discentes e docentes. Ainda assim, a palavra “jogo” é uma palavra que dá origem a uma discussão com variados pontos de vista, principalmente quando relacionada com “aprendizagem”.

Antes de passar ao aprofundamento do tema em si, revela-se importante apresentar algumas definições de “jogo” que, sem dúvida, ajudarão a compreender melhor o papel do jogo em sala de aula. Sanuy (citado em Chacón, 2008) apresenta uma definição de “jogo”:

la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades (p. 1)

Andreu-Andrés e García-Casas (s.d.) entendem que “La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia (...)” (p. 122). Todos concordamos que, geralmente, quando dizemos aos nossos alunos que vamos fazer um jogo durante a aula, a maioria manifesta entusiasmo e curiosidade. A palavra “jogo” em si mesma desperta de imediato a atenção da maioria dos discentes,

independentemente do que seja apresentado posteriormente. Gee (2010) define jogos como “sistemas de regras nos quais os jogadores tentam atingir os seus objectivos, por vezes os objectivos impostos pelos criadores do jogo, por vezes os seus próprios objectivos e outras vezes uma mistura dos objectivos dos criadores e seus” (p. 222). Como professores, quando usamos o jogo como material didático, pretendemos sempre potenciar a aprendizagem dos nossos alunos para que aprendam sempre mais e melhor, sempre com qualidade, sendo esse o nosso grande objetivo. Porém, nem sempre é esse o objetivo principal dos alunos. “La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Su meta puede ser practicar la lengua, divertirse y/o ganar el juego” (s.d., p. 124). De qualquer forma, Andreu-Andrés e García-Casas acreditam que os discentes utilizarão sempre a língua estrangeira para alcançar o(s) seu(s) objetivo(s), seja ele qual for, o que acaba por ir ao encontro dos nossos objetivos como docentes.

Atualmente, ainda há muitos professores que não se sentem confortáveis em utilizar jogos em sala de aula, sejam eles físicos ou virtuais. Chacón (2008) diz que “por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas” (p. 1). Frequentemente, também há quem não acredite que “jogo” e “aprendizagem” são compatíveis, ou seja, que é possível aprender a jogar. Isto acontece porque, normalmente, se associa a palavra “jogo” a “divertimento” e a palavra “aprendizagem” a “trabalho” e nem sempre esta distinção tem de ser necessariamente tão limitada, tal como explica Gee (2010): “Os jogos são a prova de que isto se trata de uma ideia errada. Dão origem a uma aprendizagem profunda que é, por si só, parte integral do divertimento” (p. 79). Gee (2010) acredita que, para muitos, a escola gira apenas à volta de conteúdos, o que explica o motivo pelo qual ainda há alguns docentes que preferem seguir o respetivo manual em vez de arriscarem na utilização de jogos. Porém, defende que “os jogos também incluem imensos conteúdos, sendo que os ‘ensinam’ de maneira radicalmente diferente se compararmos com os conteúdos na escola” (2010, p. 16).

A mudança é necessária e cada vez mais os grupos de alunos que temos exigem essa mudança. Tem-se vindo a notar um esforço da parte das editoras de manuais escolares para melhorar a apresentação dos mesmos, incluindo atividades mais atrativas e interessantes para os alunos. Ainda assim, é sempre necessário adaptar o que os manuais, até porque são materiais inacabados que o professor deve adaptar de acordo com

o grupo de alunos com o qual vai trabalhar. Gee (2010) diz-nos que o manual é uma fonte de aborrecimento para os alunos que, por si só, não faz muito sentido (p.15). A dada altura do ano letivo, nota-se que alguns alunos já estão cansados de utilizar o manual, que apresenta sempre o mesmo tipo de atividades. Há que fugir da regra, daquilo que é o normal e que sempre se fez, há que arriscar e experimentar novos métodos e estratégias de ensino. Como professores, devemos adaptar-nos à realidade e adaptar os materiais que utilizamos aos grupos de alunos que temos, de modo a tornar a aprendizagem mais interessante e desafiante. Neste sentido, penso que seria interessante refletir um pouco acerca da palavra “escola” desde a perspetiva da filosofia grega:

La escuela antigua resultaba pesada, en contra de su significado, escuela viene del griego *scholé* “tiempo de recreo, época de descanso”, que es el verdadero sentido que le dio la filosofía de los griegos, porque en los días o en las horas de recreo es cuando se dedicaban al cultivo del espíritu. (Labrador & Morote, 2008, p. 71)

Seguindo esta linha de pensamento, compreende-se que a aprendizagem é compatível com a diversão e, conseqüentemente, com o jogo. Cada vez mais se acredita que os videojogos, como um dos vários tipos de jogos, devem ser utilizados em sala de aula, principalmente quando se pensa no fator motivação, que é tão importante, como foi possível verificar no subcapítulo anterior. Gee (2010) diz que “Os bons videojogos contrariam muitas das crenças que defendemos. Provam que o prazer e o envolvimento emocional são essenciais para o pensamento e a aprendizagem” (p. 13). Acrescenta ainda que os videojogos nos mostram o quão cruciais são a colaboração e a cooperação com os outros para que haja aprendizagem. Para além disso, “os bons videojogos são espaços de resolução de problemas, o que dá origem a uma aprendizagem profunda, melhor do que a proporcionada, hoje em dia, nas nossas escolas” (2010, p. 26).

Os jogos, no geral, adquirem assim um papel importante e relevante no processo de ensino-aprendizagem, na medida em que permitem trabalhar aspetos como a participação, a criatividade, a colaboração, a cooperação, a sociabilidade. Ao mesmo tempo, sabe-se que o jogo acende a chama da competição que pode trazer tanto de positivo como de negativo às aulas. Por um lado, a competição pode ser positiva na medida em que vai

fazer com que os alunos se empenhem mais, participem mais, com o objetivo de ganhar, de serem os melhores. “Por outro lado, a competição ou a rivalidade pode conduzir a disputas, agressividade e, em consequência disso, queda dos desempenhos” (Fenouillet & Lieury, 1997, p. 35). Por isso é que é importante ter sempre em mente que não se deve simplesmente apresentar um jogo aos alunos só porque é mais divertido, porque cativa a sua atenção ou porque eles gostam. Quando usado em sala de aula, o jogo deve ter objetivos didáticos muito claros. Labrador e Morote (2008) alertam para isso mesmo, lembrando que não se deve deixar de lado os objetivos didáticos específicos que qualquer jogo usado em sala de aula tem. É aqui que se revela a importância da planificação e preparação do jogo, cuja realização é da responsabilidade do professor. É de realçar ainda que, como dizem Labrador e Morote (2008), “Todos los juegos pueden servir para evaluar en un momento determinado cualquier contenido de una unidad didáctica” (p. 77). Porém, não é apenas na fase de preparação que o professor tem um papel importante. Em qualquer jogo, o professor tem ainda um papel central na execução e na avaliação do mesmo. Como dizem Andreu-Andrés e García-Casas (s.d.), apesar de deixar de ser o centro das atenções, o professor deve assumir vários papéis de modo a permitir que os alunos alcancem o objetivo principal do jogo. Labrador e Morote também nos explicam isso mesmo:

Del mismo modo que el profesor toma un papel secundario de orientador, guía, facilitador... en muchas de las actividades comunicativas que se dan en el aula, durante los juegos, el profesor debe adoptar ese mismo papel secundario, orientando, animando y guiando a los alumnos para que consigan el objetivo propuesto e incluso explicando algún juego que desconozcan. (2008, p. 80)

Os jogos possibilitam ainda a aprendizagem através do erro. É normal errar, seja em que contexto for, por isso é importante que os alunos aprendam a lidar com o erro e a vê-lo desde uma perspetiva positiva. Labrador e Morote (2008) lembram que é normal que os alunos desanimem quando falham, quando não ganham um jogo, mas é aqui, mais uma vez, como professores, “tenemos que recordarles que *están jugando y jugando* se aprende del error” (p. 80).

Tendo em conta todas as vantagens que os jogos proporcionam, deve-se também pensar na possibilidade de usar jogos em formato digital nas aulas. Cada vez mais os alunos que temos estão mergulhados na era do digital, estando frequentemente conectados à Internet, seja para comunicar com amigos ou para jogar. Por este motivo, acredito que se usarmos jogos em formato digital nas nossas aulas, estes poderão motivar ainda mais os nossos alunos do que qualquer jogo material por ir ainda mais ao encontro daquilo que é comum entre a geração de alunos que temos. Tendo em conta que eles estão constantemente conectados e a utilizar os seus dispositivos móveis, decidi integrar uma aplicação digital nas minhas aulas durante o estágio integrado no meu projeto de investigação-ação. Gee (2010) também aborda e explica a importância deste mundo tecnológico para os nossos jovens, na medida em que “As tecnologias digitais modernas levam-nos efectivamente a um mundo de produção específico. (...) Este tipo de produção pode ser, para muitos jovens, um meio essencial para a aquisição de competências cruciais para o nosso mundo global, moderno e tecnológico” (p. 224).

Conjugando estes aspetos com os que foram abordados ao longo deste subcapítulo, verificamos que os jogos proporcionam diversos tipos de aprendizagem, não só no âmbito da aprendizagem de uma língua estrangeira ou de conteúdos de uma determinada disciplina, mas também naquilo que diz respeito à formação de futuros adultos. Como professores, devemos ter sempre em conta de que estamos a preparar jovens para o futuro, que os nossos alunos de hoje serão os adultos de amanhã. Por isso, devemos perspetivar sempre o melhor para eles e para o futuro, no geral. Como já verificamos, os jogos têm um papel crucial nesse sentido. Entendemos, assim, que “Los juegos son un símbolo de la vida y una preparación para la misma; a través del juego el estudiante se habitúa a superar obstáculos con placer” (Labrador & Morote, 2008, p. 84).

2.3. A aplicação Kahoot!

O Kahoot! é uma plataforma online que foi criada em 2013 e que tem como objetivo tornar a aprendizagem divertida através de jogos. “Hi, we are Kahoot! We are on a mission to make learning awesome and unlock the deepest potential of each and every learner by making learning fun and engaging through games (Recuperado de <https://kahoot.com/company/>). Esta *app* está disponível em <https://kahoot.com/>, onde qualquer pessoa pode fazer o seu registo de forma gratuita e de uma forma bastante

simples. Depois de criada uma conta, basta fazer login e começar a utilizar o Kahoot! com o melhor que ele proporciona.

Uma das maiores facilidades do Kahoot! prende-se com o acesso a outros kahoots criados por outros utilizadores da *app*. Esse acesso permite colocar esses kahoots na nossa área pessoal para que os possamos editar. Isto significa que podemos pesquisar diferentes jogos criados por outras pessoas que se podem adequar na perfeição ao objetivo que estabelecemos. Por outro lado, caso não vá ao encontro de todas as nossas necessidades, também podemos adaptá-lo para que cumpra com os nossos requisitos. Finalmente, caso não encontremos nada que vá ao encontro daquilo que desejamos utilizar, podemos criar um kahoot nós mesmos, na modalidade que preferirmos.

Após o login, em <https://create.kahoot.it/> temos acesso ao nosso perfil. É aqui que podemos criar os nossos kahoots. Atualmente, verificamos a existência de duas modalidades diferentes: o *Quiz* e o *Jumble*.

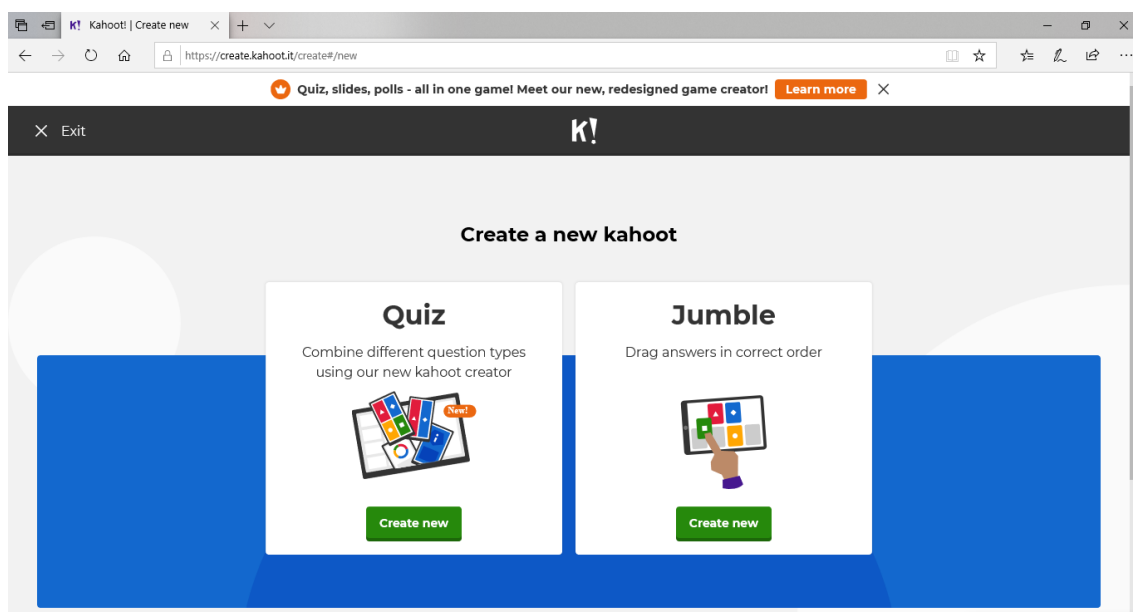


Figura 4. Página de criação de um Kahoot

Se consultarmos alguma bibliografia (Guimarães, 2015; Bottentuit Junior, 2017) sobre esta *app*, é ainda feita referência a outras duas modalidades: *Discussion* e *Survey*.

Criar um kahoot é fácil e bastante acessível. Para isso, basta clicar em *Create* e começar a elaborá-lo de acordo com o objetivo pretendido. Começa-se por dar um título ao kahoot e, posteriormente, criam-se as questões e opções de resposta. Por defeito, todas

as opções de resposta estarão incorretas, pelo que deveremos ser nós a assinalar qual é a resposta correta. Também por defeito, o tempo de resposta está definido para 20 segundos, mas pode ser alterado, se assim desejarmos. Este pode variar entre 5 e 240 segundos. Para além das perguntas e respostas, é ainda possível acrescentar a cada questão uma imagem ou um vídeo através de um link do Youtube.

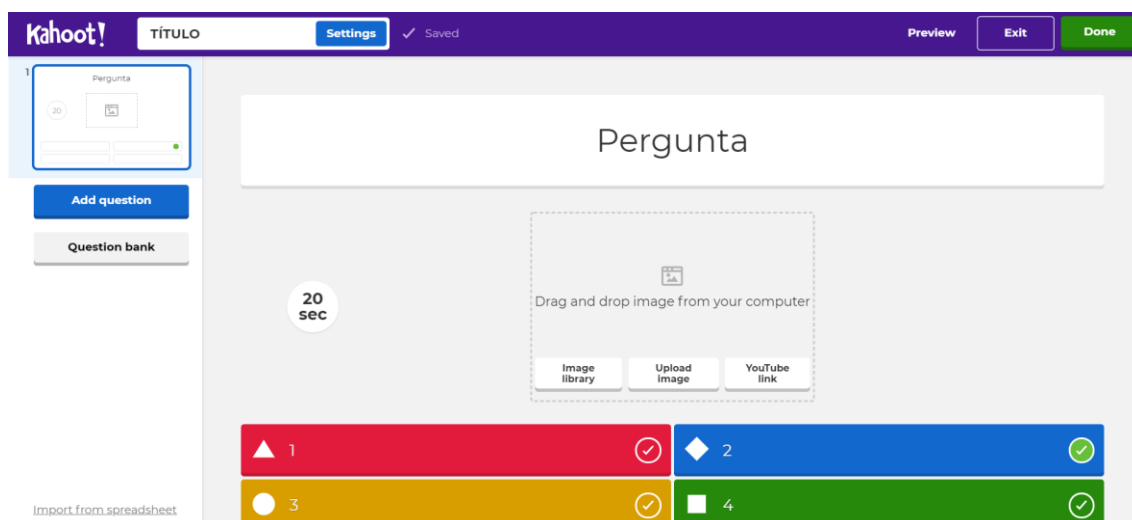


Figura 5. Exemplo de criação de um Kahoot

Podemos adicionar quantas questões desejarmos ao clicar em *Add question*. Quando terminarmos, clicamos em *Done* e o nosso kahoot é guardado automaticamente na nossa área pessoal. Antes disso, podemos ainda clicar em *Preview* a fim de testar o kahoot como se já o estivéssemos a usar em contexto real. Nesse caso teremos uma visualização dupla simultânea, quer do ecrã do professor que é projetado para os alunos, quer do ecrã dos dispositivos móveis dos alunos.

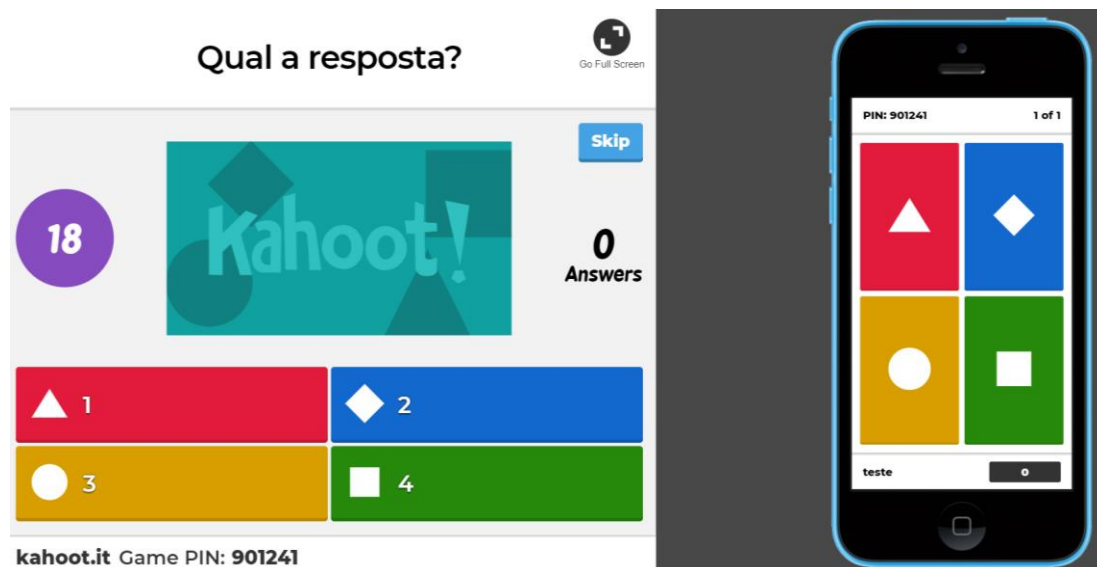


Figura 6. Exemplo do Preview de um Kahoot projetado e do Kahoot no telemóvel do aluno

Qualquer um, professores e alunos, pode utilizar a *app* desde que tenham um dispositivo com ligação à Internet. Porém, para jogarem, os alunos devem aceder ao Kahoot através de um endereço diferente daquele que é utilizado pelo professor - <https://kahoot.it/> -, onde lhes será pedido um PIN. Esse código será projetado através do computador do professor, que é gerado automática e aleatoriamente pelo site. Antes de apresentar o PIN, o professor escolhe o modo de jogo, ou seja, decide se os alunos vão responder individualmente ou em grupos, já que a *app* possibilita ambas as hipóteses. Após a colocação do PIN, o aluno deve escrever o seu *nickname*, de acordo com as instruções do professor. Isto porque, caso o Kahoot! esteja a ser usado com o objetivo de avaliar os conhecimentos do aluno, o *nickname* deve ser identificativo. Caso o Kahoot! fosse utilizado através do *Survey* ou *Discussion*, o *nickname* não deveria ser identificativo, já que se pretendia que as respostas fossem anónimas. À medida que os alunos completam estes dois passos, os seus *nicknames* vão aparecendo no ecrã projetado pelo professor. Se o professor não estiver satisfeito com os *nicknames* escolhidos pelos alunos e se, por isso, desejar “que o aluno altere o seu nickname, basta clicar com o cursor do rato em cima do respetivo nome que este será excluído da atividade” (Guimarães, 2015, p. 216), o que obriga o aluno a repetir os procedimentos de acesso ao Kahoot.

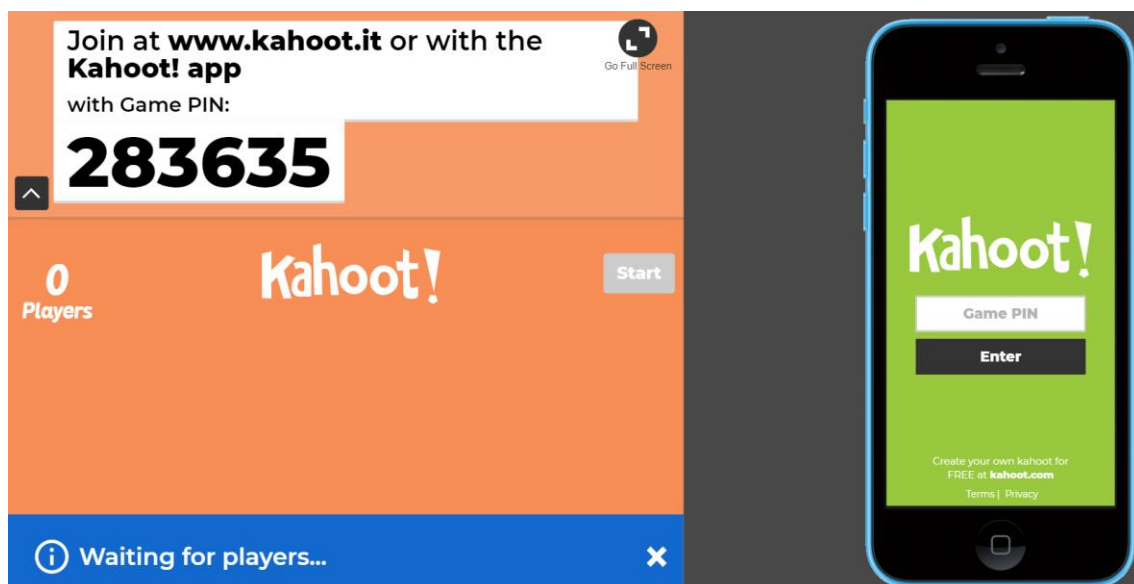


Figura 7. Exemplo de código de acesso ao Kahoot e respetiva visualização no telemóvel do aluno

O Quiz serve, sobretudo, para “avaliar conhecimentos através de um sistema de respostas de escolha múltipla.” (Guimarães, 2015). Uma das principais vantagens da utilização deste sistema de jogo é o feedback imediato que ele apresenta.

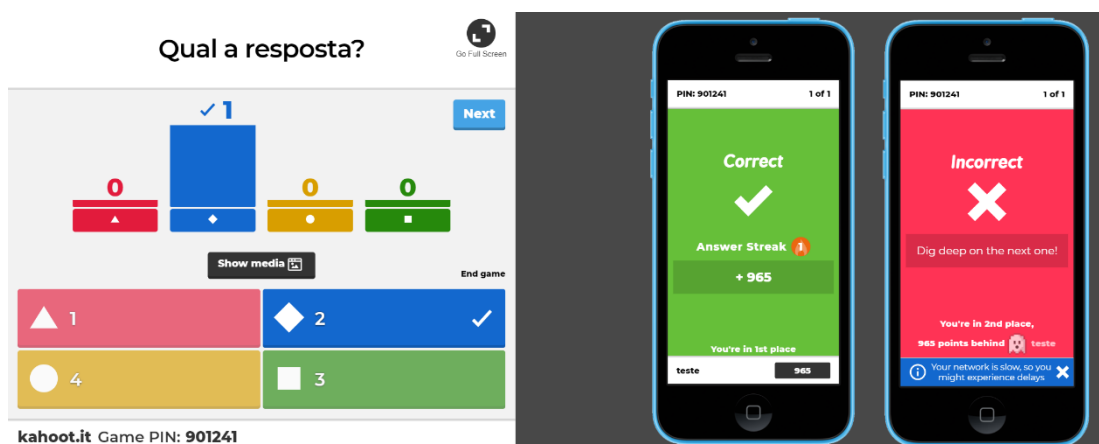


Figura 8. Exemplos de feedback dado pelo Kahoot após uma resposta

Por cada resposta dada, a *app* calcula uma pontuação, quer pelo acerto, quer pela rapidez de resposta. Para além disso, posiciona automaticamente os participantes num ranking, mostrando as suas posições no jogo de acordo com as suas pontuações, o que

possibilita um certo ambiente de competição em sala de aula, que, por sua vez, como vimos no subcapítulo anterior, pode ter vantagens e desvantagens. Outra das características da *app* que se costuma destacar é a música de fundo que tem, que acaba por cativar de certa forma a atenção dos alunos.

A modalidade *Jumble* é parecida com a *Quiz*. Porém, em vez de questões de escolha múltipla, são apresentadas quatro respostas aos alunos, que eles deverão ordenar. Em qualquer uma das situações, cabe ao professor verificar o que pretende avaliar ou para que finalidade pretende utilizar o Kahoot!.

Em qualquer uma das modalidades, as questões são projetadas num ecrã para que todos os alunos as possam ver. Nos telemóveis dos alunos, aparecem as diferentes hipóteses num sistema de cores e de símbolos que correspondem às respostas também projetadas, como já se verificou na figura 6.

Na modalidade *Discussion* era colocada apenas uma questão à audiência com várias opções de resposta. Porém, nenhuma delas era considerada correta ou as restantes incorretas. O objetivo era exatamente proporcionar um momento de discussão, de partilha de ideias e pontos de vista. Por outro lado, a modalidade *Survey* permitia o mesmo tipo de atividade, com a diferença no número de questões possíveis de colocar. Por outras palavras, enquanto que *Discussion* tem apenas uma questão e várias respostas, *Survey* pode ter várias questões e várias respostas.

No final de cada kahoot, os alunos podem responder a um *Quiz* onde dão a sua opinião sobre o Kahoot! em termos de diversão e de aprendizagem, ou seja, onde podem dar um feedback sobre a utilização do mesmo. As respostas com as suas opiniões também podem ser visualizadas na projeção à medida que vão sendo dadas. Um kahoot pode ser jogado inúmeras vezes, ou seja, sempre que o professor o deseje usar, e o professor tem ainda a possibilidade de o editar sempre que quiser, a fim de melhorá-lo ou de o adequar mais aos objetivos pretendidos. Após utilizá-lo, o professor tem acesso a um ficheiro em Excel com todas as respostas dos alunos. Este ficheiro permite quer uma visão global de todas as respostas dadas por todos os alunos, quer uma visão mais pormenorizada, que permite ver as respostas dos alunos por questão, incluindo o tempo de resposta e a pontuação de cada um.

Neste subcapítulo, limitei-me a apresentar em linhas gerais aquela que pode ser vista como uma ferramenta para aumentar os níveis de motivação dos nossos alunos. O

Kahoot tem um enorme número de funcionalidades que cada professor pode e deve explorar a fim de tornar a *app* ainda mais vantajosa e proveitosa para as suas aulas, principalmente agora que foi recentemente atualizada e melhorada. Pensando na atualidade, é evidente que os nossos alunos estão a viver numa era tecnológica, pelo que faz todo o sentido trazer este tipo de tecnologia para dentro da sala de aula. É uma forma de se ir ao encontro dos gostos e ambições dos alunos. Trabalhando com eles utilizando ferramentas que lhes sejam familiares, será muito mais motivador e será também mais fácil alcançar os objetivos didáticos estabelecidos. Já há estudos feitos relacionados com este tema que comprovam que os resultados dos alunos melhoram com a utilização deste tipo de ferramentas, como iremos perceber no próximo subcapítulo.

2.3.1. O Kahoot como jogo motivador em sala de aula

Neste subcapítulo tentar-se-á interligar tudo o que foi referido até agora, ou seja, desde a motivação até ao uso de jogos e de tecnologias em sala de aula, nomeadamente o Kahoot!. Há que entender em que medida o Kahoot! influencia o ambiente da sala de aula e, sobretudo, a aprendizagem dos nossos alunos.

Apesar de o Kahoot! existir desde 2013, considero que ainda não há muitos estudos sobre o mesmo, sobretudo em Português. Inclusive, a maioria da bibliografia que encontrei estava em Português do Brasil, havendo muito pouca em Português de Portugal. Ainda assim, é possível encontrar fontes suficientes com resultados esclarecedores sobre esta *app*.

Partindo, então, do problema inicial: a falta de motivação para a aprendizagem de línguas estrangeiras. A questão óbvia que se coloca é: Como motivar os alunos? Este processo pode passar por diversos caminhos, sendo que todos podem resultar muito ou nada bem. Por exemplo, ao pensar na geração de alunos que temos neste momento, à qual já chamam de “geração digital, geração z ou geração polegar” (Bottentuit Junior, 2017, p. 1609), provavelmente trazer as chamadas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) para a sala de aula é uma possível solução. É, até, bastante viável, até porque cada vez mais as escolas estão equipadas com bastantes recursos que nos permitem a inclusão dessas ferramentas nas aulas. Contudo, somos alertados para o facto de que “a tecnologia, por si só, não irá resolver nenhum problema educacional” (2017, p. 1617), principalmente se os próprios professores não estiverem motivados, envolvidos e devidamente formados

para que sejam capazes de integrar este tipo de recursos e de aproveitar todo o seu potencial didático. Para além disso, e tal como já foi referido em relação aos jogos, não é possível trazer os jogos e/ou as tecnologias para dentro da sala de aula apenas porque os alunos gostam de os/as utilizar. Claro que, como tem vindo a ser abordado nos últimos anos, se pretende colocar o aluno no centro do processo de ensino-aprendizagem, pelo que se deve igualmente ir ao encontro dos seus interesses e gostos pessoais. Deve-se ainda possibilitar que desenvolvam autonomia e capacidade de trabalhar de forma colaborativa, o que pode ser feito com recurso às TIC. Porém, não devem ser perdidos de vista os objetivos didáticos que se pretendem alcançar com a utilização desses recursos:

As tecnologias, se bem empregadas, podem ajudar o professor a atingir esses objetivos educacionais, pois permitem uma variedade de possibilidades, bem como oferecem aos alunos a oportunidade de ver e exercitar seus conhecimentos, sobretudo com o auxílio dos recursos multimídia (som, imagem, texto, vídeo, animação, etc.). (Bottentuit Junior, 2017, p. 1609)

Após apresentar o Kahoot!, Bottentuit Junior (2017) fundamenta aquelas que são as vantagens da utilização desta app na educação, recorrendo a Wang (2015) e a Guimarães (2015). As vantagens que enumera são as seguintes:

1. Aumento da motivação;
2. Melhoria do raciocínio;
3. Melhoria da concentração nas aulas;
4. Permite a inversão de papéis;
5. Trabalho colaborativo;
6. Uso das TIC em sala de aula;
7. Avaliação da aprendizagem em tempo real.

(Bottentuit Junior, 2017, pp. 1614 - 1615)

Como principais vantagens, para além das referidas anteriormente, pode-se ainda destacar que o Kahoot é uma ferramenta bastante flexível, na medida em que é fácil e

rápida de criar e é bastante intuitiva. Para além disso, os alunos não têm de fazer o *download* de nenhuma aplicação nem de criar uma conta ou iniciar sessão. Outra das grandes vantagens que tem prende-se com o facto de guardar os resultados de forma automática na nossa área pessoal, como também já foi visto anteriormente (Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019, p. 103).

Como em tudo, a utilização do Kahoot! como jogo motivador não traz apenas vantagens. Há também alguns inconvenientes com os quais é necessário saber como agir para não deturpar os objetivos didáticos que se propuseram. Para que seja possível utilizá-la, deve haver uma boa conexão à Internet, caso contrário poderá haver algumas falhas no jogo e os alunos podem desconectar-se automaticamente. Caso isto aconteça, é quase certo que os alunos ficarão mais agitados e será mais difícil controlá-los e voltar a cativar a sua atenção para o objetivo que se pretende. Muitas vezes essas falhas de rede impossibilitam que o aluno responda dentro do tempo limite estabelecido, o que acaba por ter o efeito contrário ao desejado, que seria motivar o aluno. É ainda de destacar que os carateres das perguntas e das respostas são limitados, o que muitos professores apontavam como inconveniente até mesmo no blog da própria *app*. No entanto, devido à recente atualização que sofreu, atualmente o Kahoot! já permite um número mais elevado de carateres, quer nas perguntas (120), quer nas respostas (75). Finalmente, outro dos inconvenientes tem a ver com o *nickname* escolhido pelos alunos. É muito comum que os alunos escolham nomes engraçados apenas para terem piada e serem o centro das atenções durante o jogo, o que acaba por perturbar o bom funcionamento do mesmo. No entanto, tudo depende das instruções que o professor der. Caso o professor não esteja de acordo com algum *nickname*, pode sempre excluir esse nome da lista que aparece no ecrã projetado, obrigando o aluno em questão a alterá-lo para que se possa prosseguir com a atividade, como já foi explicado no subcapítulo anterior.

Apesar de ser algo exigente e com algumas desvantagens que nos levam a ponderar a sua utilização em sala de aula, o Kahoot! revela-se muito produtivo e vantajoso a longo prazo. Tal como explica Bottentuit Junior (2017), a introdução desta ferramenta em sala de aula “consiste em certo trabalho de início, mas, em longo prazo, se converte em ganho para o professor” (p. 1618).

Ao analisar alguns estudos relacionados com o Kahoot!, verifica-se que o nível de satisfação para com o uso do mesmo é bastante elevado. Guimarães (2015) aborda os

resultados de um estudo realizado numa escola do Norte de Portugal no qual participaram 17 alunos do 8º ano na disciplina de Matemática. Nesse estudo, foi aplicado um questionário no qual as investigadoras “constataram que o Kahoot recolhia quase a unanimidade das preferências (94%) (...). Nas justificações apresentadas para tal escolha apareceram ideias como: competição, pensar rápido, jogo e divertido” (p. 221).

Llerena e Rodríguez (2017) realizaram um estudo na Universidad Técnica de Ambato (Equador) com dois grupos de alunos (“Experiment groups” ou EG), cada um deles constituído por 35 alunos, e com um grupo extra (“control group” ou CG) com o mesmo número de alunos. Todos eram alunos de nível B1 de Inglês, com idades entre os 20 e os 22 anos de idade e todos pertenciam a grupos sociais diferentes. A professora que conduziu a investigação utilizou o Kahoot para rever vocabulário com o EG. Os resultados obtidos através desta investigação foram os seguintes:

In terms of satisfaction with Kahoot!, 100% of the students indicate they found easy to use; 84% of them indicated that it kept them on task; in addition, 83% of the students indicated that they prefer to use technology in the classroom. 90% of them considered the use of Kahoot! was not a distraction. 95% of the students in the survey enjoyed the game in class. Finally 74% of the surveyed students agreed that the use of Kahoot! helped them to be prepared for the formal exams. (p. 446)

Na conclusão deste estudo, os autores referem ainda que este tipo de ferramentas proporciona um ambiente positivo na sala de aula e que os alunos demonstram uma competitividade amigável bem como uma aprendizagem cooperativa. Afirmam ainda que “This study was encouraging as it shows the positive effect that playing Kahoot! improves motivation and the students’ satisfaction is positive” (Llerena & Rodríguez, 2017, p. 447).

Também Bottentuit Junior (2017) explora um estudo feito por Salvino e Onofre (2015), no qual o Kahoot foi utilizado com um grupo de alunos do ensino médio com dois propósitos diferentes: o de rever conteúdos e o de avaliar os conhecimentos dos alunos. Após a utilização do Kahoot através de três *quizes* (o primeiro mais fácil e o segundo e o terceiro mais complexos), as autoras revelam que conseguiram presenciar “uma mudança positiva nos níveis comportamentais, maior concentração em sala de aula e também a

vontade de acertar as questões, além de mudanças atitudinais, ligadas ao despertar para novas possibilidades de uso das tecnologias em sala de aula” (p. 1617).

Por último, quero ainda apresentar um outro estudo, este de Mingo-López e Vidal-Meliá (2019) que foi realizado junto de um grupo de alunos do quarto ano de Economia da Universitat Jaume I (Espanha) na disciplina de Economia Ambiental. Os resultados deste estudo revelaram que:

la participación del alumnado en las actividades tiene un efecto positivo y estadísticamente significativo sobre su nota final (...) Adicionalmente comprobamos como el grado de atención y, sobre todo, de participación en clase mejoró con respecto a las primeras sesiones en las que no utilizamos Kahoot! (p. 108)

Também neste estudo foi feito um inquérito de satisfação, cujos resultados demonstraram que os alunos consideraram o Kahoot! uma ferramenta útil e que melhora o ambiente na sala de aula. Para além disso, mais de metade dos alunos “estaban totalmente de acuerdo en que la plataforma mejoró la motivación y el interés” (Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019, p. 109). Entre outras questões, os alunos foram ainda convidados a dar a sua opinião sobre as vantagens e desvantagens do uso do Kahoot! em sala de aula, e algumas das respostas obtidas foram as seguintes:

1. “Ayuda a recordar la teoría vista en clase. Se hacen más amenas las sesiones teóricas.”
2. “Incrementa el nivel de atención de los alumnos.”
3. “Es muy interesante y entretenido, además de que ayuda a recordar la teoría vista y a interactuar con los compañeros y la profesora.”
4. “Me parece un método innovador de repaso.”

(p. 112)

Com todos estes dados, o ponto de vista sobre estes estudos vai ao encontro da conclusão de Mingo-López e Vidal-Meliá (2019), que conseguiram verificar que existe

uma relação entre o uso do Kahoot! e a satisfação dos alunos, já que a ferramenta melhora o ambiente na sala de aula, bem como ainda consegue fazer com que a relação professor-aluno seja mais próxima, independentemente da disciplina em que é utilizada (p. 112). Afirmam ainda que, em qualquer disciplina, um maior número de alunos poderá beneficiar com este tipo de inovações docentes. “Assim, a utilização do jogo aliado à aprendizagem, através da utilização dos dispositivos móveis, aproxima a escola ao mundo tecnológico e competitivo dos alunos” (Guimarães, 2015, p. 221). Também nós podemos passar por este processo e provavelmente iremos verificar melhorias no nosso processo de ensino-aprendizagem. Este relatório pretende apresentar os resultados de um estudo idêntico, pelo que, nesse momento, iremos verificar se conclusões dos estudos apresentados vão ou não ao encontro do meu projeto de investigação-ação.

Capítulo III - Desenho do estudo

Dado que este relatório se baseia no meu projeto de investigação-ação, devo recordar que este processo teve início na observação de aulas das turmas que lecionei, tendo como objetivo encontrar uma situação problemática comum aos grupos de alunos em questão que requeria a atenção do docente. Tendo em conta essa fragilidade, verificou-se a necessidade de intervir, com o objetivo de melhorar nesse ponto (cf. Capítulo I). Posteriormente, debati com a professora orientadora as possibilidades de ação e recorri a alguma bibliografia, a fim de fundamentar as minhas escolhas (cf. Capítulo II). Assim, neste capítulo pretendo apresentar o meu plano de ação, de acordo com a fundamentação teórica já apresentada, e a metodologia utilizada para pô-lo em prática.

3.1. Plano de ação

Para que seja possível elaborar um plano de ação, é necessário algum tempo de observação e de estudo para que se possa proceder à planificação do mesmo. Segue-se a intervenção que implica, posteriormente, uma reflexão sobre essa intervenção para que se possam fazer alguns ajustes, caso seja necessário. Todos estes passos seguem o modelo de investigação-ação defendido por Kemmis e McTaggart (citado em Almeida et al., 2016, p. 6). Recordo que, neste relatório, com o plano de ação em questão, se pretende responder às questões:

1. Como pode o Kahoot fazer parte de uma unidade didática?
2. Que implicações tem o uso do Kahoot para o professor na sua planificação e utilização?
3. Pode o Kahoot motivar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua estrangeira?

Como já tinha referido anteriormente, com este projeto de investigação-ação pretendia apenas comprovar se o Kahoot poderia, efetivamente, motivar mais os alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras. Contudo, seria muito complicado comprovar de forma efetiva se os níveis de motivação dos alunos tinham realmente sofrido alguma alteração, com a agravante de o conceito de “motivação” ser bastante abrangente, como foi sendo explicado ao longo do subcapítulo 2.1. Por este motivo, decidi, após discussão com as professoras orientadora e coorientadora, incluir o ponto de vista docente para além

do ponto de vista dos discentes. Recordo que, tal como foi referido no subcapítulo 2.1. deste trabalho, o processo de ensino-aprendizagem deve ser motivante e prazeroso para ambas as partes, pelo que o Kahoot surge como um possível meio para atingir esse fim.

Relativamente ao processo de observação, que é o primeiro passo de todo este projeto, este já foi sendo descrito no subcapítulo 1.2., onde se verificou que havia uma necessidade de motivar os alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras, principalmente no caso das turmas de Inglês. Tendo em conta este facto, decidi elaborar um questionário com o objetivo de ter acesso ao ponto de vista dos alunos sobre os seus níveis de motivação, bem como para obter as suas opiniões sobre o uso do telemóvel em sala de aula, cujos resultados também já analisamos no subcapítulo 1.2. No próximo subcapítulo explorarei os critérios que tive em conta para a elaboração desse questionário. Os resultados levaram-me a compreender que os alunos efetivamente não se encontravam motivados, como também foi explicado (cf. subcapítulo 1.2.). Maioritariamente, os alunos que tinham níveis de motivação mais baixos justificavam-no com o facto de não gostarem ou de não entenderem a língua e, conseqüentemente, terem bastantes dificuldades. É importante relembrar que a maioria dos alunos considerou que o telemóvel pode ser usado em sala de aula como ferramenta de aprendizagem e considerou esse uso como positivo.

Considerando todos estes dados, permiti-me elaborar um plano de ação no qual utilizasse o Kahoot com o objetivo de motivar os alunos. Ainda assim, algo mais era necessário na medida em que, após a utilização do Kahoot, necessitaria de uma ferramenta que me revelasse dados concretos relativos aos níveis de motivação dos alunos. Para isso, concluí, em conjunto com a minha orientadora, que poderia gravar as aulas, bem como elaborar um inquérito de satisfação para que os alunos pudessem avaliar a utilização do Kahoot como ferramenta motivadora.

Para que todo este plano de ação se concretizasse, tive de me certificar de que teria todas as condições para o fazer. Assim, primeiramente, procurei saber se a escola possuía Internet para que todos se pudessem servir dela durante a utilização do Kahoot. Numa primeira fase, verifiquei que a comunidade escolar tinha acesso à rede *wireless* da escola. Porém, aquando da implementação do plano de ação em si, apercebi-me do oposto, ou seja, nem todos os alunos conseguiam aceder a essa rede. De qualquer forma, os obstáculos foram ultrapassados na medida em que muitos dos alunos possuíam um pacote

com dados de Internet nos seus próprios telemóveis, não necessitando de utilizar a rede *wireless* da escola.

Para além da questão relacionada com o acesso à Internet, precisei de informar a escola e os encarregados de educação que iria gravar algumas aulas, principalmente aquelas em que seria implementado o meu plano de ação. Para isso, em conjunto com as minhas professoras orientadoras de estágio, elaboramos um documento informativo que foi enviado aos encarregados de educação. As gravações foram feitas apenas em áudio. Com o aparecimento do novo Regulamento Geral de Proteção de Dados (RGPD), considerei que seria mais fácil obter autorização para gravar apenas em áudio do que em áudio e vídeo. Após expor o meu ponto de vista às professoras orientadoras, estas concordaram de imediato comigo, alertando-me acerca disso mesmo, ou seja, de que seria bastante complicado pedir e obter autorização para gravar as aulas em vídeo. Finalmente, procedi à construção do inquérito de satisfação, cujo processo de elaboração será explorado no próximo subcapítulo.

Tendo todas as condições reunidas, tive apenas como objetivo incluir, pelo menos, um Kahoot por Unidade Didática. Contudo, estando dependente daquilo que seriam os conteúdos a lecionar, apenas quando o sabia é que conseguia planificar a inclusão da *app* na respetiva Unidade Didática. Para todos os ciclos de intervenção que concretizei, apenas me servi da modalidade *quiz* do Kahoot por me parecer a mais apropriada de acordo com os conteúdos que pretendia lecionar e os objetivos que queria atingir. O Kahoot foi usado com grupos de alunos diferentes, com conteúdos diferentes e com usos diferentes, como iremos constatar no próximo capítulo. Porém, o facto de ter usado o Kahoot com grupos de alunos diferentes, nomeadamente em Espanhol, como já foi referido no subcapítulo 1.1.2., não constituiu necessariamente um aspeto negativo. Por um lado, efetivamente não me permitiu realizar dois ciclos de investigação com um sentido de continuidade, ou seja, com um só grupo de alunos. Por outro lado, sem dúvida constituiu uma mais valia na medida em que me permitiu utilizar a ferramenta escolhida com diferentes grupos de alunos que, obviamente, têm idades diferentes e perspetivas diferentes sobre a (sua) aprendizagem. Para além disso, é de recordar que o problema que me levou a intervir era mais evidente e mais preocupante na turma de Inglês do que nas turmas de Espanhol.

É importante referir que, para planificar as aulas, tive em conta os conteúdos programáticos vigentes no *Programa Nacional de Inglês nível continuação 10º, 11º e 12º*

anos (Moreira et al., 2001), o *Programa de Espanhol 3º ciclo - iniciação* e o *Programa de Espanhol nível continuação 10º ano* (Fernández, 2002). Para além dos Programas, tive também em conta as planificações anuais da escola para cada disciplina e ano, bem como aquilo que cada manual em vigor continha e proporcionava. Numa junção de todos os materiais e propostas disponíveis, procurava escolher, criar e adaptar da melhor forma possível tudo o que iria utilizar nas minhas aulas, incluindo o Kahoot, de diversas formas, dependendo dos próprios conteúdos e objetivos didáticos, sempre tendo como fim despertar a atenção dos alunos e, consequentemente, motivando-os.

3.2. Metodologia

Como tem sido referido até aqui, este relatório reflete um projeto denominado investigação-ação. Uma vez que o presente subcapítulo abordará as metodologias em que se baseou o meu projeto, parece-me importante clarificar o próprio conceito de projeto de investigação-ação. De uma forma muito resumida, este tipo de investigação consiste na identificação de uma área que, neste caso, para o estudante em estágio, seja prioritária para a intervenção no centro educativo onde se encontra a estagiar. Segue-se a planificação, ou seja, a conceção de um plano de ação para melhorar essa mesma área, plano esse que apresenta o como e quando a estratégia será implementada, bem como os instrumentos a ser usados para a recolha de dados que possam vir a comprovar melhorias ou, pelo menos, alguma mudança. (Kemmis e McTaggart citado em Almeida et al., 2016).

O plano de ação que será descrito nos próximos capítulos foi implementado ao longo de dois ciclos de intervenção, que serão devidamente explorados e explicados. A sua aplicação em dois ciclos surge numa sequência coerente e pedagógica, na qual o segundo ciclo existe para algum necessário reajuste do plano de ação. Este reajuste pretende melhorar o próprio plano de ação para que se alcancem mais facilmente os objetivos propostos. Portanto, após a primeira implementação do plano de ação, esta será objeto de investigação e de reflexão para que se apreendam os aspetos mais e menos positivos da sua colocação em prática. Feita esta reflexão, o plano de ação é melhorado e aplicado com esses reajustes.

Como foi referido no subcapítulo anterior, irei proceder à apresentação das ferramentas que utilizei para recolha de dados. Em primeiro lugar, durante o processo de observação, fui registando o que ia acontecendo em sala de aula. Ainda que tenha tentado,

várias vezes, utilizar as fichas de observação propostas, preferi fazer observações holísticas de modo a colocar a minha atenção sobre tudo o que acontecia nas aulas. Como é óbvio, é impossível registar tudo ao pormenor, mas este tipo de recolha de dados pareceu-me mais produtivo, uma vez que me permitia registar dados sobre diversas situações, em vez de me focar apenas num tipo de situação. Foi neste contexto que me apercebi da falta de motivação dos alunos e que decidi criar o questionário inicial (Anexo 1).

O questionário foi criado com o objetivo de confirmar o ponto de vista dos alunos, o que, posteriormente, permitiu identificar claramente e delimitar o problema identificado. Para além disso, foram ainda feitas questões relativas ao uso do telemóvel em sala de aula que também se revelaram essenciais para o processo de investigação. Este questionário foi construído apenas com base nas aprendizagens do ano anterior, na Unidade Curricular Investigação Educacional, na qual aprendemos algumas regras para a construção de questionários.

Primeiramente, considerei que os alunos se sentiriam mais à vontade em responder a um questionário anónimo, pelo que preferi colocar algumas questões que me permitissem delimitar os inquiridos em questões de género, idade, ano de escolaridade e línguas estrangeiras que estudavam. Todos estudavam Inglês, mas nem todos estudavam Espanhol, o que me ajudou a separar as respostas nesses dois grupos de alunos distintos. Seguidamente, coloquei a questão principal, cujos resultados me conduziram na construção do meu plano de ação: “Numa escala de 0 a 5, classifica o teu nível de motivação nas aulas de língua estrangeira (0 – nada motivado / 5 – muito motivado).”. Nesta questão optei por uma escala par, o que, como já foi referido no subcapítulo 1.2., inesperadamente, não resultou da forma esperada, já que me pareceu que alguns alunos consideraram o nível 3 como um nível intermédio, como também já foi explicado no subcapítulo 1.2.

Devo dizer que, após a aplicação do questionário, verifiquei que poderia ter colocado esta questão em duplicado, ou seja, para cada uma das línguas estrangeiras estudadas individualmente, já que, posteriormente, me apercebi de que os níveis de motivação nas turmas de Espanhol eram ligeiramente superiores aos existentes nas turmas de Inglês. Após esta questão, os alunos podiam justificar o nível de motivação escolhido por eles como sendo aquele em que se encontravam.

Posteriormente, coloquei duas questões sobre o uso do telemóvel em sala de aula que apresentavam apenas duas opções de resposta, uma vez que eram questões muito objetivas. Como já referi, já tinha em mente a utilização do Kahoot, pelo que era importante para mim conhecer o ponto de vista dos alunos em relação a este tema. Finalmente, decidi incluir uma questão de resposta aberta para que os alunos pudessem sugerir atividades que gostariam de realizar nas aulas de línguas estrangeiras. Ainda que o questionário tenha sido construído com o objetivo de confirmar o problema encontrado no processo de observação, sabia que a *app* escolhida poderia não ser a melhor, pelo que as respostas dos alunos a esta questão me poderiam guiar por outro caminho.

No que diz respeito à elaboração do inquérito de satisfação feito após cada utilização do Kahoot, devo referir, primeiramente, que a *app* permite que os alunos respondam a um questionário no final do mesmo para que os alunos deem a sua opinião sobre a sua utilização. Porém, optei por construir um inquérito de satisfação que fosse mais ao encontro do meu plano de ação, dos meus objetivos e das minhas questões de investigação. Para a sua construção, foquei-me nas minhas questões de investigação a fim de, através destes inquéritos, obter os dados necessários para responder a essas mesmas questões. Isto significa que, no geral, as questões colocadas estavam diretamente relacionadas com o tema da motivação e da aprendizagem. Com o tempo, apercebi-me de que deveria adaptar os inquéritos ao contexto e à forma como o Kahoot era usado em cada Unidade Didática. Para a construção da estrutura deste inquérito, baseei-me no que já tinha feito com o questionário inicial, ou seja, a base era praticamente a mesma. Isto significa que, em todos os inquéritos, as primeiras questões eram sobre o nome, ano de escolaridade, data. Seguidamente, era perguntado em que aula de língua estrangeira tinha sido aplicado o Kahoot, sendo que apenas existiam duas hipóteses de resposta: Inglês ou Espanhol. As questões 5 e 6 do inquérito foram sendo adaptadas e melhoradas de acordo com os diferentes usos do Kahoot ao longo do projeto de investigação-ação. Finalmente, a última questão era “Gostarias de voltar a utilizar o Kahoot?”, pelo que apenas havia duas possibilidades de resposta: sim ou não. Estes inquéritos serão oportunamente mencionados e estudados mais de perto no próximo capítulo deste relatório.

Para analisar todos estes dados, não foram criadas nenhuma grelhas nem critérios, ao contrário do que era desejado. No caso do questionário inicial, este foi analisado essencialmente de forma quantitativa, uma vez que pretendia conhecer o ponto de vista

dos alunos, sendo que a maioria acabaria por me mostrar se a minha ideia em relação ao problema encontrado estava ou não correta. Para isso, foram elaborados gráficos com os dados obtidos, como os que já vimos no subcapítulo 1.2. As questões de resposta aberta, como é óbvio, foram analisadas de um ponto de vista qualitativo. Para isso, fiz um registo de todas as respostas para que me fosse possível resumir a opinião da maioria dos alunos, já que muitos deles responderam de forma semelhante.

No que diz respeito aos inquéritos de satisfação, estes também foram maioritariamente analisados de forma quantitativa, ainda que, nas questões de resposta aberta, tal como nos questionários, tenham sido analisados de forma qualitativa.

Finalmente, é necessário fazer referência às gravações feitas em áudio. Inicialmente, ponderei acerca da criação de alguns critérios que me permitissem analisar as gravações. O objetivo seria, efetivamente, verificar se os alunos se encontravam mais motivados, quer com a utilização do Kahoot, quer nos momentos pós-Kahoot. Para além disso, pretendia verificar se a *app* tinha conseguido transmitir-lhes algum tipo de conhecimento que os ajudasse a participar de forma ativa nos momentos seguintes da(s) aula(s). Porém, as gravações não captaram tudo o que esperava. Numa primeira fase, cheguei a pensar que já não iriam ser úteis e que apenas poderia apresentar resultados com base nos inquéritos de satisfação. Contudo, foi neste ponto que, em acordo com as professoras orientadora e coorientadora, me apercebi de que poderia utilizá-las com dois objetivos distintos. Por um lado, o de captar o máximo possível acerca do tema principal, ou seja, sobre motivar os alunos com a utilização do Kahoot. Por outro lado, utilizá-las a fim de revelar o papel do professor na apresentação e utilização da *app* durante as aulas, o que implica também que seja explorado um pouco daquilo que foi a minha experiência como docente na planificação e na construção de cada Kahoot, bem como na sua integração em cada (planificação de) Unidade Didática.

Para terminar este capítulo, é importante recordar e reconhecer que este foi um estudo feito em pequena dimensão e num curto espaço de tempo, pelo que nem tudo o que se previa foi possível concretizar. Estas limitações e dificuldades encontradas durante o meu ano de estágio serão também oportunamente abordadas na conclusão deste relatório. Ainda assim, apesar de nem tudo se ter realizado como desejava, considero ter as ferramentas suficientes e necessárias para obter os dados, analisá-los e retirar algumas conclusões sobre o objeto de estudo.

Capítulo IV – Ciclo 1 de investigação

Ao longo deste capítulo, irei explorar o mais detalhadamente possível o Ciclo 1 da investigação-ação que realizei na turma de 8º ano de Espanhol e na turma de 10º ano de Inglês. Assim, este capítulo está separado em dois subcapítulos principais: o primeiro abordará a intervenção realizada com a turma de Espanhol e o segundo as intervenções com a turma de Inglês.

Cada um destes subcapítulos está subdividido em quatro: do primeiro fará parte uma breve contextualização da atividade passando pelos temas e atividades feitas antes e após a utilização do Kahoot, caso seja pertinente; o segundo consistirá na descrição da atividade desde a sua planificação e elaboração até à sua aplicação; no terceiro serão apresentados os resultados; no quarto será feita uma breve interpretação dos resultados.

Ao longo deste capítulo, serão mencionadas e apresentadas as planificações em que foram integrados os kahoots, bem como alguns exemplos de kahoots utilizados e ainda os inquéritos de satisfação aplicados no final das aulas em que foi utilizado o Kahoot. Por este motivo, será conveniente consultar os anexos mencionados durante a leitura deste capítulo, já que facilitarão a compreensão das explicações sobre as diferentes intervenções deste ciclo de investigação. Para a redação dos subcapítulos que contêm a descrição da atividade, revelaram-se importantes as gravações em áudio, que ajudaram a descrever fielmente o que aconteceu durante a utilização do Kahoot, principalmente do ponto de vista docente.

Dado que, como já foi referido, este foi um projeto de investigação-ação de pequena dimensão, é óbvio que houve pormenores que deveriam ter sido melhor planificados. Contudo, há que recordar que este foi o primeiro e único ano de estágio e também o primeiro projeto de investigação-ação realizado por mim, pelo que houve um período de adaptação ao meio educativo em que estava inserida e de aprendizagem de tudo o que era necessário para concluir esse tempo prático com sucesso. Para além disso, a necessidade de capacidade gestão de tempo evidenciou-se na medida em que foi necessário conseguir planificar aulas ao mesmo tempo que elaborava o plano de ação e, posteriormente, ao mesmo tempo que este era posto em prática.

4.1. Ciclo 1 da disciplina de Espanhol

4.1.1. Contextualização

A minha primeira introdução do Kahoot numa Unidade Didática deu-se com uma turma do 8º ano, numa aula de Espanhol que lecionei no dia 12 de março de 2019. O tema atribuído a esta Unidade Didática era *La Salud* (Anexo 2), pelo que era necessário introduzir algum vocabulário sobre o corpo humano. Por ser um nível de iniciação, no momento de planificação, decidi utilizar o Kahoot para introduzir esse vocabulário (Anexo 3). Para isso, incluí no Kahoot imagens das várias partes do corpo humano para que, entre as quatro opções de resposta, os alunos escolhessem a correta, ao mesmo tempo que já estavam a aprender o vocabulário em questão (Anexo 4).

Como foi referido no subcapítulo 2.2., o professor tem um papel muito importante em tudo aquilo que um jogo implica, mas principalmente na sua execução, e isso fui aprendendo com o meu projeto de investigação-ação. Neste caso, o Kahoot foi aplicado numa fase inicial da aula, após escrever o sumário da aula. Com o auxílio das gravações em áudio, consegui ter uma melhor perceção daquilo que fiz e disse ao longo da aula, sobretudo no momento de utilização do Kahoot.

4.1.2. Descrição da atividade

Durante a planificação da aula, em conjunto com a minha professora orientadora de estágio, verifiquei que esta atividade não era suficiente para que os alunos aprendessem e assimilassem o conteúdo em questão, o que implicou que utilizasse uma ficha de trabalho no momento pós-Kahoot. Esta consistia num crucigrama com as partes do corpo humano, sendo que a escolha deste tipo de atividade baseou-se na preocupação em manter os níveis de motivação atingidos durante o Kahoot. Ao mesmo tempo, a ficha serviu para criar um registo escrito do conteúdo lecionado que, ao mesmo tempo, permitiria aos alunos o estudo do mesmo em qualquer momento.

No momento de aplicação da *app*, comecei por dizer aos alunos que iam fazer um jogo no Kahoot, sendo que no caso desta turma não tive necessidade de apresentar a ferramenta em questão porque, através do questionário inicial, verifiquei que já a conheciam. Por este motivo, passei de imediato às instruções, ou seja, pedi-lhes que se juntassem em pares (ou em grupos de 3, caso fosse necessário) e que utilizassem apenas

um telemóvel por par (ou grupo). Em todas as intervenções em que utilizei o Kahoot, optei sempre por agrupar os alunos em pares por dois motivos: por um lado, porque era mais fácil para mim controlar um número de respostas menor, pois caso algum aluno ou par de alunos deixasse de jogar de repente, eu rapidamente dar-me-ia conta e tentaria entender o que tinha acontecido (se tinha havido algum problema de conexão, por exemplo, ou se tinham deixado de jogar de livre vontade para utilizarem o telemóvel para outros fins); por outro lado, apesar de ter tentado saber se todos tinham acesso à Internet, a verdade é que alguns não tinham, como já referi no subcapítulo 3.1., portanto para os alunos era mais fácil juntarem-se, formando um equilíbrio entre os que não tinham acesso à Internet e os que tinham.

Depois de estarem formados os pares e grupos, informei-os de que iria mostrar o PIN e que, depois, teriam de escrever um *nickname* que deveria ser o nome deles ou, pelo menos, as iniciais dos nomes deles, para que eu soubesse quem era quem. Da pouca experiência que já tinha com o Kahoot enquanto aluna, sabia que poderiam surgir nomes estranhos que os alunos consideram engraçados, mas isso iria desestabilizar o ambiente e quebrar o ritmo. Ainda assim, apesar das instruções dadas, e apesar de estas terem sido repetidas, houve um par de alunos que não seguiu as instruções, por isso tive de alterar o seu *nickname* para que se pudesse prosseguir com a atividade. Como podemos verificar, o professor tem um papel muito importante na definição de regras e tem de ser bastante firme nas suas instruções para que os alunos as sigam e, mesmo assim, há sempre a possibilidade de haver alguém que não o faça.

Antes de começar cada Kahoot, tive sempre o cuidado de rever os *nicknames* a fim de saber quais pertenciam a quem. Após essa verificação, dei início ao Kahoot. Durante o Kahoot, houve sempre algum ruído, que considero normal, dado o entusiasmo que os alunos manifestam durante a utilização da *app*. Contudo, fui tentando que os alunos falassem mais baixo, até porque poderiam influenciar as respostas uns dos outros. Também quero destacar que, durante o Kahoot, os alunos comunicaram maioritariamente em português. No final do jogo, pedi que voltassem a colocar os telemóveis no lugar habitual para que pudessemos prosseguir com a aula. Algo que apenas notei quando analisei as gravações foi que não houve uma conclusão do jogo, não houve destaque para quem ganhou, por exemplo. Como é óbvio, o importante aqui não era a competição nem verificar quem era o melhor, mas ainda assim com certeza seria motivador congratular os

vencedores ou até mesmo todos os alunos, até porque realizaram o jogo com bastante êxito.

4.1.3. Apresentação dos resultados

No que diz respeito aos resultados obtidos em termos de investigação, infelizmente, aquando desta primeira intervenção, ainda não tinha concluído a construção do inquérito de satisfação, pelo que me foi impossível utilizá-lo. Porém, é importante realçar que foi claramente visível o entusiasmo dos alunos durante a sua participação no Kahoot. Para além disso, na aula seguinte, quando pedi que recordassem o que tinha sido feito na aula anterior, a primeira coisa de que se lembraram foi do Kahoot e perguntaram se íamos voltar a utilizar a *app*. Do meu ponto de vista, isto demonstra que os alunos gostaram de usar o Kahoot e que gostariam de repetir a experiência.

4.1.4. Interpretação dos resultados

Quando refleti acerca desta primeira utilização do Kahoot, reconheci que este tinha sido muito longo, já que continha 27 questões, e, ao mesmo tempo, foi demasiado fácil, ou seja, o nível de desafio foi muito baixo. O vocabulário em questão era, maioritariamente, parecido com o mesmo em português, e a associação de imagens a palavras foi bastante fácil. Ainda assim, continuava a ser necessária a ficha de trabalho que mencionei para que houvesse um registo escrito do vocabulário aprendido. Também deveria ter havido uma maior interação durante o jogo, ainda que, nas gravações, tenha verificado que houve um esforço para que isso acontecesse, que no momento me pareceu suficiente. No geral, os resultados demonstram que o Kahoot, neste caso, se revelou um bom recurso para introduzir vocabulário, mas efetivamente devo admitir que o jogo era bastante fácil.

De acordo com as reações dos alunos nesta primeira intervenção, posso afirmar que o Kahoot efetivamente motiva a aprendizagem, mas há ainda outras intervenções por analisar que nos poderão ajudar a responder de forma ainda mais evidente à questão de investigação “Pode o Kahoot motivar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua estrangeira?”.

Independentemente dos resultados deste projeto de investigação-ação, há que estar consciente de que nada é literal e de que nunca devemos generalizar. Ao longo do

subcapítulo 2.3.1. foram apresentados alguns estudos feitos sobre a utilização do Kahoot que revelaram resultados bastante positivos (Guimarães, 2015; Llerena & Rodríguez, 2017; Bottentuit Junior, 2017; Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019), mas isso não significa que a *app* seja a solução para tudo. Poderá haver situações em que utilizar o Kahoot não seja o melhor material didático.

Neste subcapítulo, verificou-se igualmente a forma como o Kahoot pode fazer parte de uma Unidade Didática, bem como as implicações e preocupações que traz ao professor, na medida em que implica uma previsão daquilo que pode acontecer na aula e ainda a preparação de atividades que permitam manter os níveis de motivação atingidos com a utilização do Kahoot (cf. subcapítulo 2.1.).

4.2. Ciclo 1 da disciplina de Inglês

Primeira intervenção

4.2.1. Contextualização

No caso da disciplina de Inglês, pus em prática o meu plano de ação com a turma do 10º ano, que era a que revelava os níveis mais baixos de motivação e um grau elevado de dificuldades. Desta vez utilizei dois kahoots diferentes em duas das aulas que lecionei, que estavam inseridas na Unidade Didática intitulada de *English goes mobile* (Anexo 5), sendo que a primeira aula foi no dia 20 de março de 2019 e a segunda no dia 22 de março de 2019. Apesar do tema, foi dada uma especial ênfase ao conteúdo gramatical, que neste caso era o *Past Simple*.

Ao contrário do que tinha feito com a turma de Espanhol do 8º ano, com esta turma decidi utilizar o Kahoot já numa fase final da aula e não no início. Sabendo que os alunos tinham bastantes dificuldades, preferi introduzir o conteúdo gramatical através de uma música que todos conheciam por ser bastante atual. Assim, neste caso, o Kahoot surgiu numa fase posterior da aula e serviu para rever o *Past Simple*, recordando principalmente algumas das formas irregulares.

4.2.2. Descrição da atividade

Para a elaboração deste Kahoot, tive a preocupação de manter o tema da música, ou seja, a infância, e criei frases para as quais eles deveriam escolher a forma correta do

verbo irregular que, primeiramente, lhes era apresentado no infinitivo (Anexo 6). Para isso, foi necessária uma seleção de alguns dos verbos irregulares, até porque seria impossível incluí-los todos. Quanto às opções, apenas uma era a correta, sendo que muitas das hipóteses eram até formas verbais que nem sequer existem. Ainda assim, notei alguma dificuldade da parte dos alunos em escolher a opção correta.

Relativamente à execução da atividade, após finalizar as atividades anteriores relacionadas com a música já referida, informei os alunos que iam fazer um jogo e comecei a dar as instruções habituais. Disse-lhes que iam jogar em pares e que precisavam dos telemóveis deles, sendo que deveria haver apenas um telemóvel por par. Logo após estas instruções, alguns dos alunos perguntaram se o jogo era um Kahoot, o que acabou por eliminar a necessidade de apresentar a *app*, tal como já tinha acontecido com a turma do 8º ano. Durante os agrupamentos em pares ou grupos de 3, houve algum ruído que, entretanto, tive de controlar para que me fosse possível fornecer mais algumas instruções sobre o jogo. Quando o consegui fazer, expliquei que iriam aparecer verbos no infinitivo e que, depois, deveriam escolher a forma correta desse verbo no *Past Simple* a fim de completarem a frase projetada. Acrescentei ainda que as frases eram sobre a infância, tal como a música, para que entendessem que utilizamos o *Past Simple* para falar de situações num passado acabado. Entretanto, tive de repetir as instruções para me certificar de que todos sabiam o que fazer e, seguidamente, projetei o PIN do jogo e pedi que colocassem os nomes deles ou as iniciais dos seus nomes no *nickname*, tal como pedi à turma do 8º ano. Nesta fase de organização e preparação do jogo, houve bastante ruído, principalmente porque, apesar das instruções, houve novamente um par de alunos que escreveu um *nickname* indevido. Como é óbvio, houve uma chamada de atenção e os alunos tiveram de alterar para que se iniciasse o jogo.

Como sempre, antes de iniciar o Kahoot, revi os *nicknames* e, de seguida, dei início ao jogo. Desta vez, já houve um esforço maior por melhorar a questão da interação, sendo que fui lendo as questões e explicando as respostas. Devo realçar que foi havendo bastante ruído durante a atividade, pelo que tive de fazer pausas durante o jogo para gerir o ambiente de sala de aula. Entendo que o ruído seja resultado do entusiasmo com que os alunos jogam, mas ao mesmo tempo, nesta turma, houve também um espírito demasiado competitivo da parte de alguns alunos, um dos problemas que este tipo de atividade nos pode trazer, como já foi abordado no subcapítulo 2.2.

4.2.3. Apresentação dos resultados

O inquérito de satisfação (Anexo 7) que utilizei após esta intervenção foi o primeiro que empreguei, sendo que depois o fui melhorando e adaptando a cada contexto ao longo da implementação do meu plano de ação. Por este motivo, é ainda um inquérito relativamente básico e pouco desenvolvido, no qual a questão central aborda apenas a questão da motivação e não outros parâmetros, que surgem posteriormente noutros inquéritos aplicados mais tarde. Os resultados deste inquérito revelam que, em 24 inquiridos, aproximadamente 71% dos alunos classificou o Kahoot muito motivador (17 alunos), ou seja, escolheram o nível 5 na questão 4, enquanto que 6 alunos escolheram o nível 4 e apenas 1 aluno escolheu o nível 3. Quanto à questão 5, aproximadamente 88% dos alunos considerou que a aprendizagem através do Kahoot era mais fácil do que através do manual, por exemplo. Finalmente, todos os alunos responderam “Sim” à questão 6, ou seja, 100% dos alunos gostaria de voltar a utilizar a *app*.

4.2.4. Interpretação dos resultados

Num momento reflexivo, que decorreu antes e durante a reunião pós-observação de aula, em conjunto com a professora supervisora e com a professora orientadora de estágio, verifiquei que podia ter pedido a alguns alunos que lessem as questões e as opções de resposta, o que os poderia ter ajudado na medida em que, ao pronunciarem e ao ouvirem as diferentes formas verbais, talvez fosse mais fácil chegar à resposta correta. Por outro lado, durante todo o jogo foi possível ver o entusiasmo e a enorme vontade de jogar e de ter o maior número de respostas corretas, ou seja, os alunos demonstraram que estavam motivados para participar naquele jogo. Recordo que Llerena e Rodríguez (2017), quando revelam os resultados do seu estudo (cf. subcapítulo 2.3.1.) referem que o mesmo “was encouraging as it shows the positive effect that playing Kahoot! improves motivation and the students’ satisfaction is positive” (p. 447).

No que diz respeito aos resultados obtidos nesta intervenção, considero-os bastante positivos, sobretudo se os compararmos com os resultados obtidos no questionário inicial (cf. subcapítulo 1.2.). Verifiquei que os alunos gostaram verdadeiramente de utilizar o Kahoot e que, de facto, aprenderam algo com ela. Como é óbvio, não esperava que aprendessem todos os verbos irregulares no *Past Simple*, mas sei que esta foi uma forma de os fazer olhar para essa lista de verbos, o que acaba por ajudar na sua memorização e

aprendizagem. Do meu ponto de vista, o uso do Kahoot nesta aula teve um bom resultado do modo como foi feito, ainda que não tenha conseguido concluir a planificação desta aula, ou seja, não houve tempo para a última atividade, mesmo prevendo aproximadamente a duração do jogo através do Kahoot. Por este motivo é importante referir que o professor deve ter em conta que a utilização desta *app* implica algum tempo de aula, ou seja, o docente deve prever, não só a duração máxima do jogo em si, como também deve contabilizar o tempo de preparação até que se inicie a atividade em si.

Segunda intervenção

4.2.5. Contextualização

A primeira utilização do Kahoot com este grupo de alunos revelou resultados bastante positivos, mas há ainda uma segunda utilização que deve ser tida em conta. Esta deu-se na aula do dia 22 de março de 2019, na qual o foco estava direcionado para uma atividade de produção escrita (Anexo 8). Nesta aula, dei outro uso ao Kahoot, diferente dos dois anteriores. O tema central era *Studying Abroad*, pelo que utilizei um vídeo no qual vários jovens partilhavam a sua experiência ao mesmo tempo que mostravam alguns lugares importantes da cidade em que se encontravam, que neste caso era Glasgow, na Escócia. Decidi, por isso, utilizar o Kahoot para a atividade de compreensão audiovisual para que fosse diferente das atividades habituais, em que os alunos recebem uma ficha de trabalho para responder a uma série de questões ou para classificar afirmações como verdadeiras ou falsas. Do meu ponto de vista, considerei que, sabendo que iriam responder a perguntas no Kahoot, os alunos prestariam ainda mais atenção ao vídeo com o objetivo de, posteriormente, ganhar o jogo.

4.2.6. Descrição da atividade

Para a construção deste Kahoot, inclui várias informações que estavam presentes no vídeo, fazendo perguntas sobre o que cada jovem ia apresentando ao longo do vídeo. Para além disso, considerei que poderia ainda aproveitar para incluir algumas formas verbais no Past Simple, dando dois usos simultâneos ao Kahoot em questão (Anexo 9). Deste modo, consegui trabalhar o tema dessa aula ao mesmo tempo que revia o conteúdo gramatical estudado na aula anterior.

Relativamente à sua aplicação, esta aconteceu sensivelmente a meio da aula em questão. Em primeiro lugar, após escrever o sumário e relembrar o que tinha sido feito na aula anterior, procedi então à projeção do vídeo, sendo que antes pedi aos alunos que tomassem nota daquilo que considerassem mais importante ao longo do vídeo, uma vez que posteriormente iriam jogar um Kahoot sobre o mesmo. Após a visualização do vídeo, pedi que, em pares, comparassem as informações que tinham retirado do vídeo, e foi aqui que me dei conta de que os alunos não estavam habituados a realizar este tipo de atividade. Para além disso, era necessário fornecer-lhes alguma orientação mais específica, por exemplo, dizendo que deveriam registar os locais referidos ao longo do vídeo. É neste ponto que a reflexão assume um papel importantíssimo, já que me levou a reconhecer que a planificação desta atividade, e da própria aula até, deveria ter sido melhor pensada. Ainda assim, prossegui com o que tinha planificado a fim de verificar o que os alunos tinham apreendido do vídeo.

Como era habitual, dei as instruções necessárias, informando que deveriam agrupar-se em pares ou em grupos de 3 e que os *nicknames* não deveriam ser nomes engraçados, mas sim os seus nomes ou as iniciais, pelo menos. Porém, uma vez que era a segunda vez que estavam a utilizar o Kahoot, os alunos ficaram um pouco agitados durante a organização dos pares e dos grupos e, por isso, foi necessário intervir e acalmá-los. De seguida, avisei-os de que, durante o jogo, deveriam prestar atenção não só às informações que surgiam no vídeo como também às formas verbais, que estavam todas no *Past Simple* e que poderiam ser formas regulares ou irregulares, ou seja, os alunos tinham de escolher a resposta certa de acordo com a forma verbal e com a informação correta dada como resposta a cada pergunta (cf. Anexo 9). Após a introdução do PIN e dos *nicknames*, dei início ao jogo. Para cada pergunta, tentei sempre explicar aos alunos como deveriam ter chegado à opção de resposta correta, dando ênfase às duas partes da resposta. Depois do Kahoot, tal como estava planificado, foi proposta uma atividade de produção escrita para a qual os dados presentes no vídeo e no Kahoot eram essenciais.

4.2.7. Apresentação dos resultados

Este inquérito de satisfação (Anexo 10) já contém algumas alterações em relação ao que foi aplicado na aula e intervenção anterior. Possivelmente, devido aos problemas encontrados em relação à planificação e execução da mesma, os quais irei apresentar no

próximo subcapítulo, os resultados deste inquérito são também um pouco diferentes dos obtidos no inquérito anterior. Neste caso, à questão 5, cerca de 70% dos alunos classificaram o Kahoot utilizado nessa aula como muito cativante, escolhendo o nível 5 da escala apresentada na questão 5.1, e 65% dos alunos escolheram também o nível 5 para a afirmação “Levou-me a aprender novos conteúdos” na questão 5.2. Em 23 inquiridos, 22 alunos consideraram a aprendizagem através do Kahoot mais fácil do que através de fichas de trabalho em resposta à questão 6. As respostas mais comuns à questão 6.1, na qual deviam justificar a sua resposta à pergunta anterior, foram:

1. “Porque é mais ativo” (4 respostas);
2. “Porque é divertido” (6 respostas);
3. “Porque é cativante” (3 respostas);
4. “Porque é interativo” (4 respostas).

Finalmente, todos os alunos revelaram que gostariam de voltar a utilizar o Kahoot.

4.2.8. Interpretação dos resultados

Esta foi uma das aulas sobre a qual mais refleti dadas as inúmeras dificuldades e limitações que foram encontradas. Em primeiro lugar, e como já foi referido, a (boa) planificação das atividades é essencial e, neste caso, ainda que a planificação em si tivesse potencial, a execução da mesma não teve o resultado esperado. No que diz respeito à primeira atividade, a análise da gravação áudio da aula permitiu comprovar que os alunos deveriam ter sido orientados de uma forma mais cuidada e pormenorizada. Como não foi isso o que aconteceu, muitos deles tiveram bastantes dificuldades em entender o vídeo e, consequentemente, não registaram nada sobre o mesmo, o que resultou numa “bola de neve”. Dado que não tinham registado nada, também responderam ao Kahoot com bastante dificuldade. Em relação à última atividade da aula, que era de produção escrita, esta também poderia ter tido melhores resultados se os dados contidos no Kahoot tivessem sido registados pelos alunos. Na verdade, pensei nessa hipótese e ia mesmo concretizá-la, mas não o fiz essencialmente por falta de tempo.

Relativamente ao Kahoot produzido e utilizado, efetivamente houve uma preocupação em motivar os alunos para uma atividade de compreensão audiovisual bastante diferente da habitual. Para além disso, houve o cuidado de incluir o *Past Simple* para que os alunos o relembrassem, mais uma vez. Contudo, devo admitir que talvez tenha

sido demasiado exigente para o grupo de alunos em questão, ou seja, pedir-lhes que prestassem atenção a dois conteúdos diferentes ao mesmo tempo dificultou, sem dúvida, o processo, o que se refletiu um pouco nos inquéritos de satisfação preenchidos nesta aula.

No geral, acredito que alguns alunos tenham sentido mais dificuldades durante a participação neste Kahoot, o que conduziu a resultados diferentes no inquérito de satisfação. Ainda assim, os resultados permaneceram bastante positivos, o que é de valorizar. De facto, o Kahoot não resolve problemas, não é uma solução por si só já que há todo um trabalho a desenvolver por detrás da sua utilização. Contudo, esta é uma ferramenta que potencia e motiva bastante a aprendizagem, neste caso, de línguas estrangeiras, como aconteceu no estudo apresentado por Llerena e Rodríguez (2017), mas que acredito que possa acontecer igualmente com tantas outras disciplinas, como já se verificou através de outros estudos também apresentados no subcapítulo 2.3.1. (Guimarães, 2015; Bottentuit Junior, 2017; Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019).

4.3. Conclusões do Ciclo 1 de investigação

Este primeiro ciclo de investigação permitiu-me comprovar que, efetivamente, o Kahoot pode motivar a aprendizagem de línguas estrangeiras. Dado que os resultados, no geral, se revelaram positivos, não haverá grandes diferenças entre os ciclos de investigação realizados. Tal como até aqui, o Kahoot continuará a surgir adaptado à Unidade Didática em que se insere de modo a ir ao encontro dos objetivos didáticos que se estabeleçam. Estes parâmetros, por si só, já marcam alguma diferença entre os ciclos de investigação.

Capítulo V – Ciclo 2 de investigação

Ao longo deste capítulo, irei explorar o mais detalhadamente possível o Ciclo 2 da investigação-ação que realizei. Desta vez, apliquei-o na turma de 11º ano de Espanhol e continuei a minha investigação com a turma de 10º ano de Inglês. Assim, à semelhança do capítulo anterior, este está separado em dois subcapítulos principais: o primeiro abordará a intervenção realizada com a turma de Espanhol e o segundo a intervenção com a turma de Inglês.

Tal como no capítulo anterior, cada um destes subcapítulos está subdividido em quatro: do primeiro fará parte uma breve contextualização da atividade; o segundo consistirá na descrição da atividade; no terceiro serão apresentados os resultados; no quarto será feita uma breve interpretação dos resultados.

Mais uma vez, serão mencionadas e apresentadas as planificações em que foram integrados os kahoots, bem como alguns exemplos de kahoots utilizados e ainda os inquéritos de satisfação aplicados no final das aulas em que foi utilizado o Kahoot, pelo que será conveniente consultar os anexos mencionados durante a leitura deste capítulo.

5.1. Ciclo 2 da disciplina de Espanhol

5.1.1. Contextualização

No segundo ciclo de intervenção, comecei por integrar o Kahoot numa das aulas que lecionei à turma do 11º ano de Espanhol. A Unidade Didática em que foi integrado tinha como título *El medio ambiente* (Anexo 11) e a aula foi lecionada no dia 3 de maio de 2019. Desta vez, ao contrário do que fiz com a turma do 8º ano, não utilizei o Kahoot para introduzir vocabulário, mas sim para o rever e fi-lo um pouco por aquilo que aprendi da experiência com o 8º ano no Ciclo 1 de investigação.

Quando planifiquei a Unidade Didática e respetivas aulas, recordei um pouco o que tinha acontecido com o 8º ano, em que utilizei o Kahoot para introduzir vocabulário, o que implicou que posteriormente usasse uma ficha de trabalho para que ficassem com esse mesmo vocabulário registado. Desta vez, decidi inverter a ordem do processo, sendo que, a primeira aula, no dia 2 de maio, serviria para introduzir algum vocabulário através da compreensão leitora de algumas notícias sobre problemas ambientais e, no dia seguinte, o Kahoot serviria para rever e aprender mais algum vocabulário (Anexo 12).

5.1.2. Descrição da atividade

Para a elaboração deste Kahoot, tive em conta o vocabulário aprendido na primeira aula e uma seleção de termos e expressões que estavam em falta nas notícias analisadas. As questões eram bastante simples e algumas delas até eram bastante parecidas, o que não significa que eram fáceis (Anexo 13). Pelo contrário, exigiam bastante atenção da parte dos alunos para que não respondessem por impulso.

Em relação à aula em que foi utilizado, o Kahoot foi integrado numa fase inicial da aula, apenas após o registo do sumário e depois de recordar o que tinha sido feito na aula anterior. Quando avancei para a introdução da atividade com o Kahoot, não me lembrei que, neste grupo de alunos, nem todos conheciam a *app* e comecei por dar as instruções habituais, organizando a turma da forma habitual, mas apercebi-me de que alguns alunos estavam com dificuldades em aceder à plataforma. Foi neste momento que verifiquei que alguns alunos estavam a tentar fazer o *download* da *app*, o que não era de todo necessário, pelo que reformulei as instruções de modo a ser mais objetiva e para que todos entendessem o que era necessário fazer. Depois dessa explicação, tudo decorreu de uma forma mais rápida e pudemos, finalmente, dar início ao jogo.

Mais uma vez, tentei criar alguma interação durante o jogo através da leitura das questões e da explicação das respostas. Contudo, ainda não foi suficientemente bom, já que deveria ter dedicado mais tempo à correção das questões e deveria ter havido igualmente um registo daquilo que foi incluído no Kahoot. Por outras palavras, por um lado o Kahoot motiva e ajuda os alunos a aprender mais facilmente, como se comprovou através dos resultados deste estudo e de outros estudos abordados no subcapítulo 2.3.1. Por outro lado, por experiência própria reconheço que o papel que o docente é muito importante para que o Kahoot seja uma atividade verdadeiramente produtiva, caso contrário poderá aproximar-se do erro sendo visto apenas como um mero jogo que não proporciona aprendizagem.

5.1.3. Apresentação dos resultados

Relativamente ao ponto de vista dos discentes sobre a utilização do Kahoot, este foi, como habitual, recolhido através de um inquérito de satisfação (Anexo 14). Este foi novamente reformulado e adaptado ao uso que foi feito do Kahoot nesta aula. Quanto aos seus resultados, na questão 5.1., 96% dos alunos classificaram o Kahoot como muito

motivador, escolhendo o nível 5 da escala apresentada; na questão 5.2., 92% dos alunos classificaram a *app* como muito divertida; na questão 5.3., 79% dos alunos consideraram que o Kahoot ajudou muito a lembrar o vocabulário aprendido. Relativamente à questão 6, 17 dos 24 alunos que foram inquiridos consideraram a aprendizagem mais fácil através do Kahoot do que através de fichas de trabalho ou de apresentações em PowerPoint. Na alínea 6.1., justificaram a sua escolha, sendo que as respostas mais comuns foram:

1. “Porque é mais interativo” (4 respostas);
2. “Porque motiva mais” (5 respostas);
3. “Porque facilita a memorização” (3 respostas);
4. “Porque é mais divertido” (5 respostas).

À semelhança do que aconteceu nas intervenções anteriores, a totalidade dos alunos revelou que gostaria de voltar a utilizar o Kahoot.

5.1.4. Interpretação dos resultados

Apesar de esta intervenção não ter sido realizada com o mesmo grupo de alunos que no Ciclo 1, cujos motivos foram expostos no subcapítulo 1.1.2., considero que esta intervenção foi bastante positiva e os resultados do inquérito comprovam isso mesmo. Ainda que da minha parte enquanto docente ainda se tenham evidenciado alguns pontos a melhorar, penso que para os alunos foi uma boa experiência e que, sem dúvida, motivou a sua aprendizagem ao cativar a sua atenção num nível mais elevado que o habitual. Notei que houve um esforço da parte deles em utilizar o vocabulário durante o restante tempo de aula que tiveram comigo, o que me deixou bastante satisfeita.

Comparativamente ao estudo apresentado por Llerena e Rodríguez (2017) no subcapítulo 2.3.1., também esta intervenção deu uso ao Kahoot para rever vocabulário e, em ambos os casos, os resultados foram bastante positivos. A meu ver, este estudo ajuda a comprovar que a planificação e aplicação do Kahoot desta intervenção foram efetivas e que permitiram a obtenção de bons resultados, bem como elevados níveis de satisfação para com o uso da *app*.

5.2. Ciclo 2 da disciplina de Inglês

5.2.1. Contextualização

Neste ciclo 2 de intervenção nas aulas de Inglês, utilizei apenas um Kahoot integrado na Unidade Didática que tinha como título *Smart tech* (Anexo 15). A *app* foi utilizada na primeira de três aulas que lecionei dentro deste tema. Tendo em conta o vocabulário que era necessário aprender, e considerando o facto de os alunos terem bastantes dificuldades, decidi utilizar o Kahoot para introduzir algum vocabulário relacionado com o mundo tecnológico.

5.2.2. Descrição da atividade

Para a sua elaboração, utilizei sobretudo o vocabulário que estava no manual dos alunos e incluí algumas imagens para que as associassem aos termos correspondentes (Anexo 16). Quando soube o tema que iria lecionar, e ao verificar tudo o que teria de incluir, considerei que seria mais simples para os alunos incluir o Kahoot numa fase inicial da aula, como introdução ao tema, para que aprendessem mais facilmente o vocabulário em questão, uma vez que iriam precisar dele para as restantes atividades a aula.

Quanto à sua aplicação, o Kahoot surgiu então após o registo do sumário e após uma breve interação oral na qual os alunos deveriam dar a sua opinião sobre a escola do futuro, considerando o tipo de tecnologias que poderá vir a existir e a ser utilizado em sala de aula. Após uma partilha de opiniões bastantes interessantes, avancei então para a atividade com o Kahoot. Como habitual, pedi que se agrupassem em pares ou em grupos de 3 e pedi que, no *nickname* colocassem as iniciais dos seus nomes. Uma das mudanças que se revelou nesta intervenção em relação às restantes foi uma melhoria em relação à interação que tanto faltou nas restantes intervenções, como fomos constatando ao longo dos subcapítulos anteriores. Desta vez, fui capaz de recolher opiniões dos alunos sobre cada ferramenta tecnológica que poderá vir a ser utilizada nas escolas do futuro, e foi muito interessante conhecer os seus pontos de vista. No final do Kahoot, os alunos receberam uma ficha de trabalho com um texto de opinião sobre as escolas do futuro (Anexo 17). Nessa ficha de trabalho, os alunos puderam trabalhar algum do vocabulário aprendido através do Kahoot.

5.2.3. Apresentação dos resultados

Como é óbvio, nesta última intervenção também foi aplicado um inquérito de satisfação (Anexo 18) a fim de perceber se os níveis de motivação tinham aumentado ou diminuído ou se se tinham mantido em relação aos inquéritos anteriores. Na questão 5.1., 50% dos alunos considerou o Kahoot muito motivador (nível 5) e 36% escolheu o nível 4 na escala apresentada; na questão 5.2., apenas 32% dos alunos escolheram o nível 5 para a frase “Ajudou-me a aprender novo vocabulário”, ainda que 55% tenham escolhido o nível 4; na questão 5.3., novamente 50% dos alunos inquiridos considerou que foi mais fácil realizar os exercícios propostos depois do que aprendeu com o Kahoot. Relativamente à questão 6., 20 dos 22 alunos inquiridos considerou a aprendizagem mais fácil através do Kahoot do que através do manual ou de apresentações em PowerPoint, e apresentaram justificações como “É mais motivador” ou “É mais interativo”. Finalmente, como em todos os inquéritos, todos os alunos revelaram que gostariam de voltar a utilizar o Kahoot.

5.2.4. Interpretação dos resultados

Os dados obtidos através dos inquéritos de satisfação revelaram que todas as intervenções com o Kahoot nesta turma foram positivas e os resultados foram muito agradáveis, ainda que não na totalidade, já que havia sempre um par de alunos que estava completamente desinteressado nas aulas e se recusava a realizar uma série de atividades. Ainda assim, através do processo de observação e também da análise da gravação áudio da aula, consegui ter a perceção de que a maioria dos alunos gostou de utilizar esta *app*, principalmente desta última vez, provavelmente até por influência do tema, que acredito que também despertou a atenção de muitos. Sempre foi evidente que os alunos gostavam de utilizar o Kahoot até porque, noutras aulas, os alunos perguntavam se iam jogar, ou se na aula seguinte lhes fosse perguntado o que tinha sido feito na aula anterior, a primeira atividade de que falavam era sobre o Kahoot.

Os resultados deste inquérito de satisfação sobre esta última intervenção revelaram valores menos satisfatórios do que os obtidos no Ciclo 1 de investigação. Ainda assim, é possível verificar que os alunos gostam da *app* e que muitos deles sentem que aprendem mais quando esta ferramenta é utilizada em sala. Acredito que a constante utilização do Kahoot tenha tornado a ferramenta um pouco desinteressante para alguns deles, o que se

refletiu nas respostas aos inquéritos. Porém, é de realçar que após a utilização do Kahoot, quando os alunos eram questionados acerca da motivação, os níveis mais escolhidos eram o 4 e o 5, ao contrário do que aconteceu no questionário inicial, no qual o nível mais escolhido por estes alunos era o nível 3, como foi revelado no subcapítulo 1.2.

Conclusão

O projeto de investigação-ação desenvolvido durante o meu ano de estágio e descrito neste relatório é fruto de um ano letivo de muito trabalho e de muita pressão, mas que revelou que o esforço compensa. Em primeiro lugar, este ano de estágio permitiu-me contactar com pessoas extraordinárias no âmbito do ensino e da educação e permitiu-me contactar com adolescentes e jovens da forma que mais gosto, que é no processo de ensino-aprendizagem. Desde muito cedo decidi que queria enveredar pelos caminhos do ensino e este ano de estágio deu-me a possibilidade de comprovar que é realmente esta a minha vocação e aquilo que gosto de fazer. Sinceramente, é pena que nos seja proporcionado apenas um ano letivo de estágio, pois é uma experiência muito gratificante e que nos providencia uma “bagagem” bastante abrangente para o nosso futuro profissional. Mesmo tendo sido pouco tempo, foi intenso o suficiente para ficar registado na minha vida para sempre, de onde retiro grandes aprendizagens, com a certeza de que continuarei a colecionar outras tantas ao longo da minha carreira docente. O estudo descrito neste relatório foi o que mais lições me deu e os parágrafos que se seguem são as conclusões que dele retirei.

Primeiramente, é importante lembrar que este projeto surgiu da necessidade de aumentar a motivação dos alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras. A escolha deste tema baseou-se num longo processo de observação que se deu no início do ano letivo, sendo que não foi fácil e não foi na primeira nem na segunda tentativa que consegui definir o tema de forma concreta. Este foi um processo que passou por diferentes fases até chegar, com a ajuda da professora orientadora, àquele que é o tema que dá título a este relatório: “O Kahoot como ferramenta motivadora no processo de ensino-aprendizagem integrado numa unidade didática de língua estrangeira”.

Ao longo deste ano de estágio, procurei motivar os meus alunos para a aprendizagem de línguas estrangeiras através da utilização do Kahoot. Recordo que esta investigação pretende responder, não a uma, mas a três questões de investigação:

1. Como pode o Kahoot fazer parte de uma unidade didática?
2. Que implicações tem o uso do Kahoot para o professor na sua planificação e utilização?

3. Pode o Kahoot motivar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua estrangeira?

Numa primeira fase, procedi à revisão da literatura sobre o tema que escolhi de modo a sustentar e a guiar a minha investigação. Com base na teoria que consultei (Bottentuit Junior, 2017; Mingo-López & Vidal-Meliá, 2019; Guimarães, 2015; Llerena & Rodríguez, 2017), posso concluir que efetivamente o Kahoot pode motivar a aprendizagem, não só de línguas estrangeiras, mas de qualquer conteúdo em qualquer disciplina. Para além das questões de investigação, é importante relembrar os objetivos por que se pautou esta investigação, sendo eles os seguintes:

1. Exemplificar a integração do Kahoot em diferentes unidades didáticas;
2. Mostrar os desafios enfrentados durante a utilização da ferramenta escolhida para a ação;
3. Combater a falta de motivação dos alunos nas aulas de língua estrangeira;
4. Verificar se o Kahoot motiva ou não a aprendizagem de uma língua estrangeira do ponto de vista dos alunos.

Deste modo, procederei em seguida à apresentação das conclusões a que cheguei com este estudo.

Ambos os ciclos de investigação foram respondendo às questões de investigação. No que diz respeito à primeira, efetivamente ao longo dos capítulos anteriores foi possível perceber que o Kahoot pode fazer parte de qualquer Unidade Didática de várias formas, todavia não há nenhuma mais ou menos correta do que outra. É apenas necessário que se faça um bom uso desta ferramenta para que não seja apenas um jogo e, para isso, nunca se podem perder de vista os objetivos didáticos que se pretende atingir, independentemente da inclusão ou não de um Kahoot na Unidade Didática. Um Kahoot pode ser uma ferramenta de introdução de conteúdos (de vocabulário, por exemplo), pode servir para avaliar os conhecimentos dos alunos, pode substituir uma atividade de compreensão audiovisual, como verificamos no Ciclo 1 com a turma do 10º ano de Inglês, entre muitos outros possíveis usos.

Quanto às implicações que a utilização do Kahoot tem para um professor, essas efetivamente existem desde o momento da planificação da Unidade Didática e respetivas aulas, algo que concluí não só através da planificação das aulas em que incluí o Kahoot,

com também através da observação do que aconteceu nessas aulas, suportada pelas gravações em áudio posteriormente analisadas.

Há que refletir e ponderar acerca dos objetivos que se pretende atingir com a utilização do Kahoot. Adicionalmente, há que verificar em que momento da aula é que pode ser integrado, bem como o que se deseja que ele contenha, para que se possa proceder à sua elaboração. Relativamente à sua utilização, esta implica que o docente seja capaz de transformar o jogo numa ferramenta didática que terá potencial para motivar os alunos. Utilizar o Kahoot numa aula implica um esforço maior da parte do professor em fazer com que haja interação e uma participação ativa da parte dos alunos, para que não se limitem a participar apenas através dos seus dispositivos móveis. Isto significa que também exige ao docente uma maior capacidade de controlo e de gestão da sala de aula para que se tenha a certeza de que todos estão a participar na atividade e não a aproveitar-se da ocasião para utilizar os dispositivos móveis para outros fins. Tudo o que foi referido neste parágrafo é fruto de um conjunto de aprendizagens que este ano de estágio me proporcionou, sendo que experienciei tudo o que descrevi até aqui.

Finalmente, penso que a resposta à terceira questão de investigação é óbvia: sim, o Kahoot pode efetivamente motivar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua estrangeira, ou até mesmo qualquer outra aprendizagem de outras disciplinas. Contudo, é necessária uma especial atenção a tudo o que foi referido no parágrafo anterior para que efetivamente a utilização do Kahoot proporcione bons resultados. Reforço a ideia de que este projeto de investigação-ação foi desenvolvido num curto espaço de tempo e que, por falta de experiência, eu própria cometi alguns erros na planificação e utilização do Kahoot, o que me fez aprender a olhar para esta *app* de uma forma diferente, bem como a conhecê-la melhor de modo a aproveitar o melhor que tem para oferecer.

Ao comparar os dois ciclos de investigação, verifica-se a existência de resultados bastante satisfatórios. Relativamente aos ciclos realizados em Espanhol, estes não foram feitos num sentido de continuidade. Por este motivo, não foi possível efetuar grandes alterações no plano de ação, uma vez que este foi aplicado em duas turmas diferentes. Mesmo assim é de destacar os resultados bastante positivos obtidos em ambos os ciclos, ainda que no primeiro caso não tenha havido possibilidade de aplicar o inquérito de satisfação. Quanto aos ciclos de investigação de Inglês, contrariamente ao que era esperado, os resultados do Ciclo 1 foram melhores que os do Ciclo 2, como é se pode

verificar nos subcapítulos 4.2.3, 4.2.7. e 5.2.4. Porém, é importante realçar que, de qualquer forma, os níveis de motivação foram superiores ao longo das utilizações do Kahoot comparativamente aos níveis encontrados durante o 1º período do ano letivo, que foram comprovados pelas respostas dos alunos ao questionário inicial.

Em suma, considero os resultados deste projeto de investigação-ação bastante positivos, na medida em que se verificou que os alunos gostaram de utilizar o Kahoot e que muitos deles conseguiram aprender melhor utilizando esta *app*. Inclusive é de referir que foi muito gratificante receber um comentário de um aluno, no final de uma das aulas em que foi utilizado o Kahoot, que me disse que tinha gostado muito da minha aula nesse dia. Nesse momento, senti-me invadida por um sentimento de “missão cumprida” por, pelo menos, ter motivado um aluno. Como é óbvio, tenho plena noção de que, felizmente, consegui motivar mais que um aluno. Contudo, também tenho consciência de que é impossível agradar a todos e que é pouco provável que se consiga cativar a atenção de todos e motivar todos os alunos, pelo que saber que pelo menos um aluno se sentiu mais motivado naquela aula foi bastante satisfatório.

Limitações e dificuldades encontradas

Nem só de bons resultados foi constituído este projeto de investigação-ação, mas também de algumas limitações e dificuldades, que enumerarei de seguida.

Em primeiro lugar, foi complicado definir e delimitar a minha área de intervenção. O processo de observação é um processo demorado e que nem sempre nos revela aquilo que procuramos. Demorei algum tempo até conseguir encontrar uma área na qual pudesse intervir nas duas línguas estrangeiras, e mesmo assim o problema era mais evidente nas turmas de Inglês do que nas de Espanhol. Por esse motivo, considero que tive um pequeno atraso nesse processo de definição do projeto de investigação-ação devido a essas dificuldades.

Consequentemente, esse atraso produziu outros atrasos, nomeadamente na elaboração de um plano de ação. Neste contexto, foi um grande desafio conciliar a planificação de aulas com a planificação e aplicação do plano de ação, uma vez que tudo exige muito tempo para a sua elaboração. Devido a esse atraso, não me foi possível aplicar o inquérito de satisfação no Ciclo 1 de Espanhol, porque ainda não tinha concluído a sua elaboração.

Em terceiro lugar, houve também algumas dificuldades no que respeita à seleção de ferramentas de recolha de dados. A verdade é que esta é a primeira vez que elaborei e pus em prática um projeto de investigação-ação, pelo que tampouco conheço todas as ferramentas que estão ao nosso dispor para a recolha de dados. Por este motivo, procurei alguma orientação junto das professoras orientadora e coorientadora a fim de que me auxiliassem na escolha das ferramentas mais adequadas, de acordo com o meu plano de ação. Apesar de ter conseguido recolher alguns dados, concluí o meu projeto de investigação-ação com uma sensação de que faltava algo, de que poderia ter utilizado outras ferramentas a fim de fundamentar de uma maneira ainda mais precisa os resultados obtidos, pois tenho consciência de que os resultados recolhidos podem não ser suficientemente elucidativos.

Em quarto lugar, gostaria de ter criado ferramentas para a análise dos dados recolhidos. De facto, houve uma tentativa para o fazer, mas sem sucesso, não só porque não dispus do tempo que necessitava, mas também porque não consegui estabelecer critérios específicos que me permitissem avaliar os dados recolhidos.

Finalmente, queria também justificar o facto de não ter conseguido aceder a algumas fontes bibliográficas como gostaria. Apesar de ter feito uma busca exaustiva de bibliografia, inclusive de grandes autores, por exemplo na área da motivação, algumas das obras que gostaria de ter consultado não estavam disponíveis na estante para a requisição na biblioteca da faculdade, provavelmente por estarem requisitados por outros membros da comunidade académica. Por esse motivo, decidi basear-me noutras fontes bibliográficas que encontrei e que considerei que sustentavam de modo satisfatório a minha investigação para não atrasar o meu projeto nem a redação deste relatório.

Penso que também deve ser referido o facto de não ter tido colega de estágio durante a aplicação do meu plano de ação, o que não me permitiu uma troca de tarefas com o mesmo. Caso tivesse tido, o processo de recolha de dados teria sido mais fácil, sendo que teria tido o seu apoio para o fazer. Porém, devo destacar a disponibilidade demonstrada pelas professoras orientadoras do estágio para me ajudarem nesse processo.

Investigações futuras

Como já foi sendo referido, este projeto de investigação-ação foi um projeto de curta duração que não permitiu grandes ajustes do plano de ação essencialmente por falta

de tempo. Assim, tendo em conta o que foi sendo feito ao longo do passado ano letivo, pensei nalguns aspetos que poderiam ser melhorados e noutros que poderiam ser implementados a fim de melhorar a integração e utilização do Kahoot em sala de aula. Deste modo, seguem-se algumas propostas que poder-se-ão concretizar em investigações futuras:

1. Criar e utilizar o Kahoot de uma forma mais produtiva e não tão simples ou básicas como as deste projeto. Há que aumentar o nível de desafio, criar perguntas que levem os estudantes a pensar na resposta e não a responder de forma impulsiva;
2. Dar uso ao questionário pós-Kahoot que a própria *app* oferece a fim de conhecer a opinião dos alunos;
3. Avaliar de forma mais próxima e mais precisa os resultados dos alunos e os resultados do Kahoot como ferramenta motivadora. Podemos utilizar a *app* como instrumento de avaliação e, nesse caso, a contabilização de questões corretas e incorretas por aluno é crucial;
4. Criar ferramentas de avaliação sobre a utilização do Kahoot que permitam registar e monitorizar a evolução provocada ou proporcionada pela *app*, como por exemplo inquéritos de satisfação, à semelhança do que foi apresentado neste estudo, ou grelhas que permitam avaliar algum aspeto concreto que seja do nosso interesse (por exemplo, a expressão oral);
5. Permitir que sejam os alunos a criar o seu próprio Kahoot para que participem nos kahoots uns dos outros;
6. Criar e aplicar um questionário inicial e outro final para que se possam recolher dados concretos sobre as diferenças dos níveis de motivação dos alunos entre o início do ano e o final, após todas as utilizações do Kahoot.

Estas sugestões são fruto das várias aprendizagens que tive a possibilidade de adquirir durante a implementação do meu plano de ação, bem como de discussões com colegas e professores nos Seminários de Iniciação à Prática Profissional. Todas estas sugestões pretendem desafiar a partilha de opiniões e a vontade de concretização de novos estudos sobre este tema com o objetivo de motivarmos cada vez mais os nossos alunos.

Referências bibliográficas

- Almeida, J., Ellison, M., Anido, M., Lorenzo, M., Hurst, N., Santos, P., (...) Rodrigues, S. (2016). *Projetos de Investigação-ação – Orientações gerais para a elaboração do relatório de Estágio em ensino de Português e de Língua Estrangeira*. Porto, Portugal: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.
- Andreu-Andrés, M. & García-Casas, M. (s.d.). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Acedido em: 13/09/2019 de http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf.
- Bottentuit Junior, J. B. (2017). O aplicativo Kahoot na educação: Verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. In M. J. Gomes, A. J. Osório, & A. L. Valente (Organização), *Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds (Atas da X Conferência Internacional de Tecnologias de Informação e Comunicação na Educação – Challenges 2017, realizada em Braga de 8 a 10 de maio de 2017)* (1605 – 1620). Braga, Portugal: Universidade do Minho, Centro de Competência & Campus de Gualtar. Acedido em: 16/09/2019 de <http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/54072>.
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16. Acedido em: 13/09/2019 de <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>.
- Escola Secundária João Gonçalves Zarco (2019). *Projeto educativo 2018 – 2022*. Acedido em: 09/07/2019 de <https://www.zarco.pt/site/index.php/documentos-orientadores/>.
- Fernández, S. (2002). *Programa de Espanhol, nível de continuação, 10º ano Formação Geral*. Lisboa, Portugal: Ministério da Educação, Departamento de Ensino Secundário.

- Gee, J. P. (2010). *Bons videojogos + boa aprendizagem: colectânea de ensaios sobre os videojogos, a aprendizagem e a literacia*. Mangualde: Edições Pedagogo.
- Guimarães, D. (2015). Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In A. A. A. Carvalho (Organização), *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários* (203 – 223). Portugal: Ministério da Educação & Direção-Geral da Educação. Acedido em: 13/09/2019 de http://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/Recursos/Estudos/apps_dispositivos_mov eis2016.pdf.
- Justino, D. (2010). *Difícil é educá-los*. Lisboa: Fundação Francisco Manuel dos Santos.
- Labrador, A. (2007). Strategies to motivate in the language classroom. *Interlingüística*, 17, 57-62. Acedido em: 09/07/2019 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2316398>.
- Labrador, M^a. J. & Morote Magán, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE, *Glosas Didácticas, Revista electrónica internacional*, 17, 71-84. Acedido em: 13/09/2019 de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>.
- Lemos, M. S. (2005). Motivação e aprendizagem. In G. L. Miranda & S. Bahia (Organização), *Psicologia da Educação: Temas de desenvolvimento, aprendizagem e ensino* (193 – 231). Lisboa, Portugal: Relógio D'Água.
- Lieury, A. & Fenouillet, F. (1997). *Motivação e sucesso escolar*. Lisboa, Portugal: Editorial Presença.
- Llerena Medina, E. G. & Rodríguez Hurtado, C. P. (2017). Kahoot! A Digital Tool for Learning Vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, 12 (1), 441 – 449. Acedido em: 16/09/2019 de <https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/issue/view/Vol.%204.%20NO %2012%20%281%29>.
- Marçal Grilo, E. (2002). *Desafios da Educação – Ideias para uma política educativa no século XXI*. Lisboa, Portugal: Oficina do Livro.

- Martí Contreras, J. & Valls Lafuente (s.d.). *Motivación y juego en el aula. La implicación del alumno en las clases de E/LE*. Acedido em: 09/07/2019 de <http://www.uv.es/avales/Avaless/MartiII.pdf>.
- Mingo-López, D. V. & Vidal-Meliá, L. (2019). Actividades Kahoot! en el aula y satisfacción del alumnado. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC.*, 8 (1), 97 – 114. Acedido em: 16/09/2019 de <https://dialnet.unirioja.es/revista/22282/V/8>.
- Morales Vallejo, P., Urosa Sanz, B. & Blanco Blanco, A. (2003). *Construcción de escalas de actitudes tipo Likert*. Madrid, Espanha: La Muralla.
- Moreira, A., Moreira, G., Roberto, M., Howcroft, S., & Almeida, T. (2001). *Programa de Inglês, nível de continuação 10º, 11º e 12º ano*. Lisboa, Portugal: Ministério da Educação, Departamento de Ensino Secundário.
- Prats I Fernández, M., & Ojando Pons, E. (2015). ¿Pueden las TIC mejorar los resultados académicos? Diseños formativos y didácticos con soporte TIC que mejoran los aprendizajes: el caso de los contenidos digitales de ortografía de Digital-Text. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 85-102. Acedido em: 09/07/2019 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5294314>.
- Renandya, W. A. (in press). *Motivation in the language classroom*. Alexandria, Virginia: TESOL International Association. Acedido em: 31/07/2019 de https://www.academia.edu/6306712/Motivation_in_the_language_classroom.
- Sousa Gomes, C., Leitão Brocardo, J., Pedroso, J. V., León Acosta, J., Ucha, L. M., Encarnação, M., ... Valente Rodrigues, S. (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Ministério da Educação, Portugal. Acedido em: 19/07/2019 de https://dge.mec.pt/sites/default/files/Noticias_Imagens/perfil_do_aluno.pdf.

Anexos

Anexo 1: Questionário inicial aplicado a todas as turmas.

Anexo 2: Unidade Didática La Salud (Espanhol – 8º Ano) – Ciclo 1

Anexo 3: Planificação da aula do 8º ano em que foi integrado o Kahoot – Espanhol –
Ciclo 1

Anexo 4: Kahoot: Las partes del cuerpo humano – Exemplos de questões (simulação de
aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)

Anexo 5: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o primeiro Kahoot –
Inglês – Ciclo 1

Anexo 6: Kahoot: Childhood - Past Simple – Irregulars – Exemplos de questões
(simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do
ecrã dos alunos)

Anexo 7: Inquérito de satisfação – 1ª aula do 10º ano – Inglês – Ciclo 1

Anexo 8: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o segundo Kahoot –
Inglês – Ciclo 1

Anexo 9: Kahoot: Glasgow – Exemplos de questões (simulação de aplicação do Kahoot
em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)

Anexo 10: Inquérito de satisfação – 2ª aula do 10º ano – Inglês – Ciclo 1

Anexo 11: Planificação da aula do 11º ano em que foi integrado o Kahoot – Espanhol –
Ciclo 2

Anexo 12: Planificação da primeira parte da aula do 11º ano em que foi integrado o
Kahoot – Espanhol – Ciclo 2

Anexo 13: Kahoot: El medio ambiente – Exemplos de questões (simulação de aplicação
do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)

Anexo 14: Inquérito de satisfação – 11º ano – Espanhol – Ciclo 2

Anexo 15: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o Kahoot – Inglês –
Ciclo 2

Anexo 16: Kahoot: Smart Tech – Exemplos de questões (simulação de aplicação do
Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)

Anexo 17: Ficha de trabalho pós-Kahoot – 10º ano – Inglês – Ciclo 2

Anexo 18: Inquérito de satisfação – 10º ano – Inglês – Ciclo 2

Anexo 1: Questionário inicial aplicado a todas as turmas



Iniciação à Prática Profissional
Professora Estagiária: Helena Pinto



Questionário

A Motivação nas aulas de Língua Estrangeira

Através deste questionário pretendo conhecer o teu nível de motivação nas aulas de língua estrangeira, de modo a selecionar ferramentas que possam elevar os teus níveis de motivação e interesse pela disciplina nas áreas que te são menos apelativas.

O questionário é anónimo. Agradeço, desde já, a tua colaboração.

1. **Sexo:** Masculino: ☐ Feminino: ☐

2. **Idade:** _____

3. **Ano de escolaridade que frequentas:** _____

4. **Língua(s) estrangeira(s) que estudas:**

5. Numa escala de 0 a 5, classifica o teu nível de motivação nas aulas de língua estrangeira (0 – nada motivado / 5 – muito motivado).

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

a) Justifica.

6. Para ti, o telemóvel pode ser uma ferramenta de aprendizagem?

Sim ☐
Não ☐

7. Classificas o uso do telemóvel em sala de aula como:

Positivo	Negativo
☐	☐

8. Que tipo de atividades gostarias que te fossem propostas durante as aulas de línguas estrangeiras?

Obrigada pela tua colaboração!

Anexo 2: Unidade Didáctica *La Salud* (Espanhol – 8º Ano) – Ciclo 1



Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Escola Secundária João Gonçalves Zarco

PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

ESCUELA: Secundária João Gonçalves Zarco	
Tema (o título) de la unidad didáctica: La Salud	
Nivel: A2	
Grupo: 8º	Profesora en prácticas: Helena Pinto

Objetivos generales	Recursos Medios	Contenidos						Evaluación	Tº
		Procedimentales	Conceptuales				Actitudinales		
			Pragmático- discursivos	Nocionales	Gramaticales	Culturales			
• Conocer el vocabulario relacionado con la salud (las partes del cuerpo humano; enfermedades; tratamientos). • Hacer diálogos breves relacionados con síntomas, tratamientos y consejos. • Saber conjugar verbos regulares e	• Rotulador • Kahoot <i>Las partes del cuerpo humano</i> • PowerPoint <i>Clase 1</i> • Ficha de trabajo <i>La Salud – El cuerpo humano</i> • PowerPoint <i>Clase 2</i> • Ficha de trabajo <i>¡Lleva una vida sana!</i>	• Inferir las terminaciones de los verbos regulares en el Imperativo de la persona “tú”. • Comparar los usos del Imperativo en español con los de la lengua materna. • Reconocer el tipo de leguaje utilizado en los diálogos en el	• Hacer hipótesis. • Expresar dolor y malestar. • Hablar de síntomas. • Dar consejos.	• La salud • El cuerpo humano • Síntomas, enfermedades y tratamientos	• Imperativo ○ Afirmativo ○ Tú; ○ Vosotros	• Las costumbres alimentarias españolas.	• Cooperar con los compañeros y con la profesora. • Participar activamente en las actividades propuestas • Realizar los ejercicios propuestos por la profesora. • Respetar los turnos de habla.	• Plantilla de evaluación de la expresión escrita.	50 min + 100 min + 50 min



Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Escola Secundária João Gonçalves Zarco

irregulares en el Imperativo afirmativo de las personas "tú" y "vosotros".	• Video <i>¡Despierta!, ¡Desayuna!</i> (https://www.youtube.com/watch?v=Y3fTnh6cs) • Video <i>Cuida tu salud, descansa, limpia tu cuerpo. Cuidate.</i> (https://www.youtube.com/watch?v=TLjTDlleOm4) • Ficha de trabajo <i>El Imperativo</i> • Tarjetas (Imperativo) • Hojas en blanco • PowerPoint <i>Clase 3</i> • Ficha de trabajo <i>La Salud</i>	médico y producirlos.						
---	---	------------------------------	--	--	--	--	--	--

Anexo 3: Planificação da aula do 8º ano em que foi integrado o Kahoot – Espanhol – Ciclo 1



Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Escola Secundária João Gonçalves Zarco

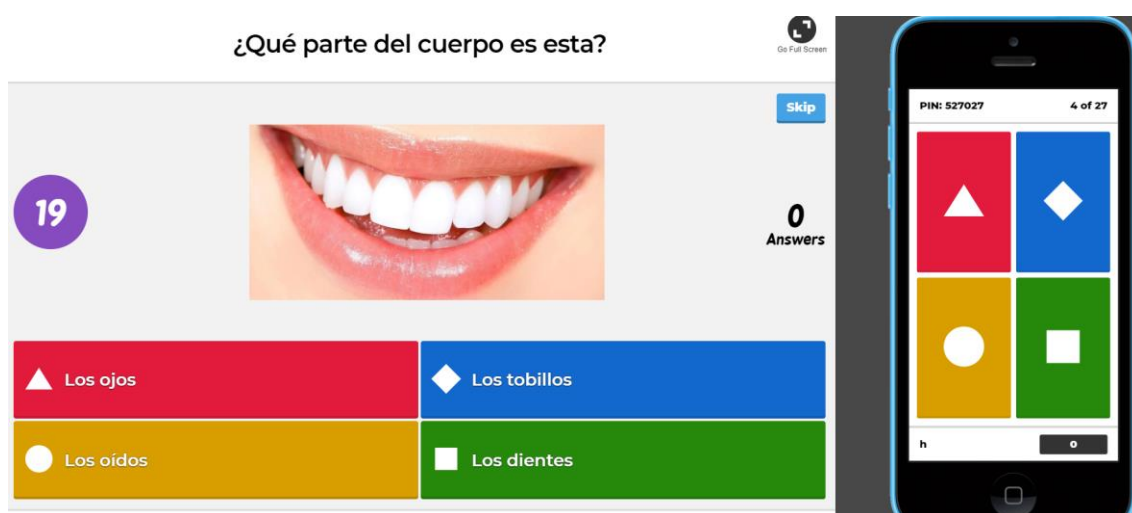
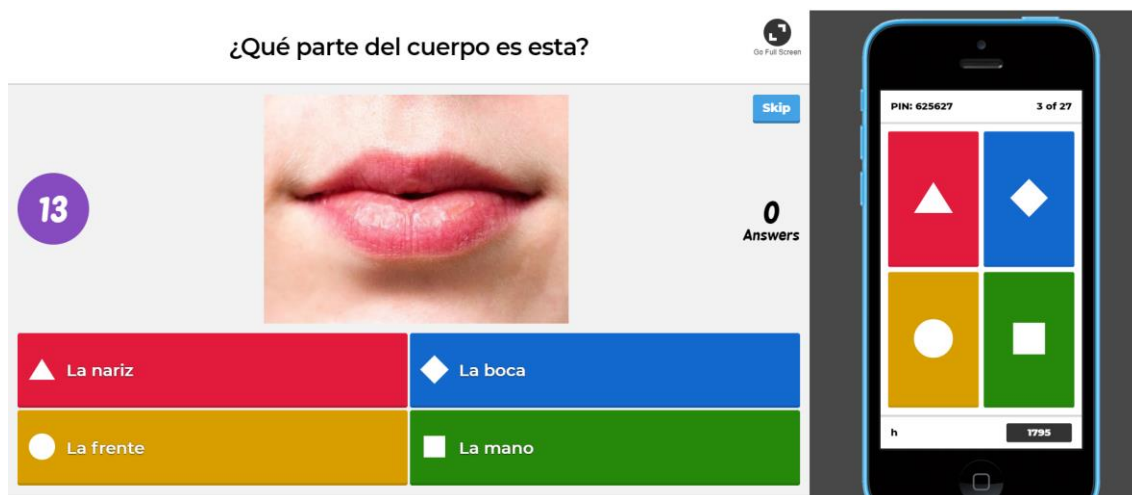
PLANIFICACIÓN DE CLASE

Escuela: Secundária João Gonçalves Zarco		Curso: 8º	Grupo: 1				Fecha: 12/marzo/2019 (09h10)	
Profesora: Helena Pinto			Clase nº: 45	Nombre de la Unidad didáctica en la que se inserta: La Salud	Tiempo estimado: 50 minutos			
PASO	Tº APROX.	FASE	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS/ TAREAS	ACTUACIÓN DE LOS ALUMNOS/ACTUACIÓN DEL PROFESOR	AGRUPAMIENTO	ACTIVIDADES COMUNICATIVAS DE LA LENGUA	RECURSOS MEDIOS MATERIALES
Uno	5 min (09h15)	Preparación	• Saludar correctamente a la profesora.	• Saludar.	PROFESORA: • La profesora saluda a los alumnos. ALUMNOS: • Los alumnos saludan a la profesora. PROFESORA: • La profesora dice a los alumnos que van a escuchar un diálogo para que descubran el tema de las siguientes clases. • La profesora proyecta algunas preguntas sobre el diálogo en la pizarra y lo reproduce la segunda vez. • La profesora proyecta las respuestas y destaca oralmente las palabras relacionadas con el tema de esa clase. ALUMNOS	Gran grupo	Interacción oral	Pizarra Rotulador
Dos	10 min (09h25)	Comprensión auditiva	• Inferir el tema de las próximas clases a través de la comprensión auditiva de una breve conversación.	• Escuchar un diálogo. • Contestar a preguntas.		Gran grupo	Comprensión auditiva Expresión escrita Interacción oral	Columnas PowerPoint <i>Clase 1</i>

					• Los alumnos escuchan el diálogo e infieren el tema de las siguientes clases. • Los alumnos copian las preguntas en sus cuadernos y contestan a esas preguntas mientras escuchan otra vez el diálogo. Al final, infieren el tema de la clase: las partes del cuerpo humano.			
Tres	3 min (09h28)	Preparación	• Apuntar sin errores en el cuaderno el número de la clase, la fecha y los contenidos.	• Apuntar la clase, la fecha y los contenidos	PROFESORA: • La profesora escribe el número de la clase, la fecha y los contenidos en la pizarra. ALUMNOS: • Los alumnos apuntan la clase, la fecha y los contenidos en sus cuadernos.	Gran grupo	-----	Rotulador
Cuatro	15 min (09h43)	Presentación	• Aprender el vocabulario sobre las partes del cuerpo a partir de un juego en Kahoot.	• Contestar a preguntas sobre las partes del cuerpo humano a través de la asociación de imágenes a palabras.	PROFESORA • La profesora presenta la actividad: un Kahoot sobre las partes de cuerpo humano. • La profesora pide a los alumnos que formen parejas (o grupos de tres) y que tengan un móvil por cada pareja. • La profesora empieza el juego y lee todas las preguntas e hipótesis de respuesta. La profesora graba la actividad en audio. ALUMNOS • Los alumnos forman parejas (o grupos de tres). • Los alumnos participan en el Kahoot sobre el cuerpo humano.	Parejas o grupos de tres Gran grupo	Interacción oral	Kahoot
Cinco	12 min (09h55)	Práctica	• Consolidar el vocabulario aprendido.	• Completar un crucigrama.	PROFESORA: • La profesora distribuye una ficha de trabajo.	Parejas Gran grupo	Expresión escrita	Ficha de trabajo <i>La Salud – El cuerpo humano</i>

					• La profesora les pide a los alumnos que completen el crucigrama del ejercicio 1. Después, proyecta la corrección. • La profesora pide a los alumnos que completen el diálogo del ejercicio 2 con las informaciones del recuadro al lado. Después, lo corrige oralmente. ALUMNOS • Los alumnos completan el crucigrama. Después, corrigen su escritura. • Los alumnos completan el diálogo del ejercicio 2. Después, comprueban sus respuestas.		Comprensión lectora Interacción oral	PowerPoint <i>Clase 1</i>
Seis	5 min (10h00)	Producción	• Interactuar oralmente con el compañero simulando un diálogo en el médico y utilizando las expresiones del texto y/o las proyectadas.	• Crear un diálogo oralmente	PROFESORA • La profesora proyecta las expresiones necesarias para que se produzca un diálogo en el médico. La profesora llama la atención para algunas expresiones que aparecen en el texto completado anteriormente. • La profesora pide a los alumnos que creen un diálogo sobre la marcha con las expresiones que están en el texto o proyectadas en la pizarra. ALUMNOS • Los alumnos crean sus diálogos en el médico sobre la marcha basándose en lo aprendido y con la ayuda de las expresiones proyectadas.	Parejas	Interacción oral	Ficha de trabajo <i>La Salud – El cuerpo humano</i> PowerPoint <i>Clase 1</i>

Anexo 4: Kahoot: *Las partes del cuerpo humano* – Exemplos de questões
(simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)



Anexo 5: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o primeiro Kahoot – Inglês – Ciclo 1



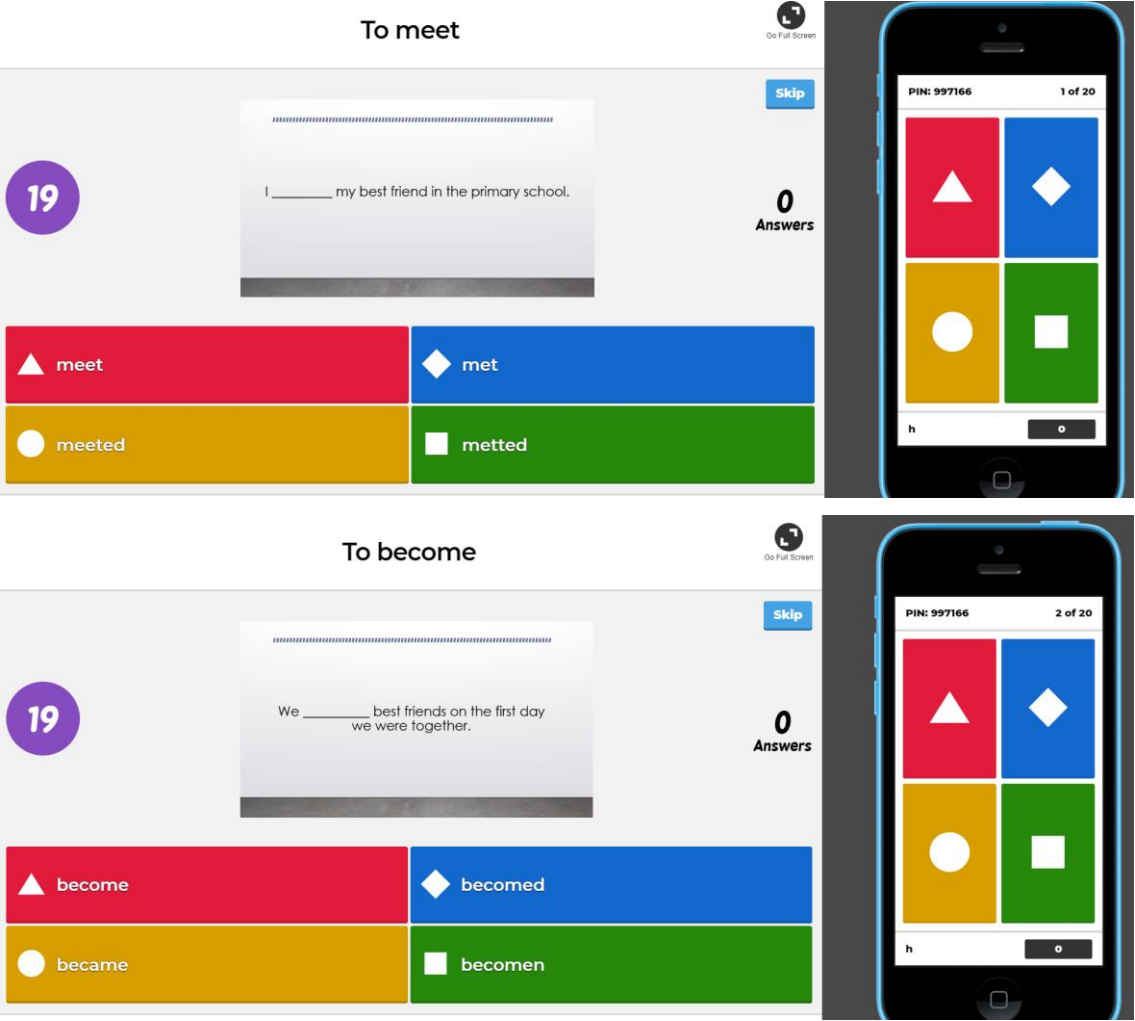
LESSON PLAN I: PRELIMINARY INFORMATION

SCHOOL: Escola Secundária João Gonçalves Zarco		STUDENT TEACHER: Helena Pinto
DATE: 20/03/2019	LENGTH OF LESSON: 50 minutes	TIME: 09h10
CLASS LEVEL: 10 th grade		CLASS SIZE: 27 students
SUMMARY: Past Simple: irregular forms.		
AIMS (The 4Cs)		
Content: (thematic ideas/concepts)		
To know the irregular forms of Past Simple.		
Communication: (Language of content theme; language needed for communication in tasks)		
To know how to refer to past events.		
Cognition: (Thinking skills development)		
- To identify the irregular forms of Past Simple; - To use the irregular forms of Past Simple;		
Culture: (Target culture(s); intercultural communication; perceptions of self and others)		
(No culture content)		
TIMETABLE FIT: This is the fourth lesson on Submodule 2.3. <i>English goes mobile: New Hands On.</i>		
IN-CLASS ASSESSMENT:		
- T will evaluate Ss' performance during the lesson; - T will evaluate Ss through Kahoot.		
ASSUMPTIONS:		
- Ss know the regular forms of Past Simple; - Ss know how to form negative and interrogative on Past Simple; - Ss know the uses of Past Simple.		
ANTICIPATED PROBLEMS AND SOLUTIONS:		
- Ss may speak too much in Portuguese. T will make the effort to speak in English during the whole class and to make them speak in English, too. - Ss may not remember how to form negative and/or interrogative: T will revise that content; - Ss do not know all the irregular forms of Past Simple: T will remind them that they have the list on the inside cover of their coursebook; - Some Ss may not have access to the internet: T will allow those Ss to join another pair(s) so that they can also play the Kahoot.		
AIDS/MATERIALS: Computer; PowerPoint presentation; Speakers; Projector; Worksheet; Coursebook; Board; Marker; Ss' notebooks; Kahoot; Ss' mobile phones; Song <i>7 Years</i> , by Lukas Graham.		

STAGES TIMINGS INTERACTION	STAGE PROCEDURES	PROCEDURAL AIMS	MATERIALS/AIDS
Welcoming (5 min) T >> Ss 09h15	a) T greets Ss b) T checks attendance	a) To get in contact with Ss b) To start the lesson	
Summary (3 min) 09h18	T writes the Summary on the board.	To highlight important content of the lesson	Board Marker
Intro (5min) 09h23	T shows Ss a picture of a child and asks them if they know who him is. Then, T reveals that he is Lukas Graham, the singer. T asks Ss if they know him and what they know about him. By comparing the images, the T asks some concept questions.	To introduce the following activity and content.	Board Computer Projector PowerPoint presentation
Lead-in (7min) T >> Ss Ss >> T 09h30	a) T gives Ss a worksheet with the lyrics of a Lukas Graham's song for Ss to complete it while they listen to the song. b) T corrects the exercise. T asks about the theme and the message of the song	a) To make Ss practice their listening skills. b) To check Ss' answers and to make them reflect about the meaning of the song.	Worksheet Board Computer Song Speakers
Presentation (10min) T >> Ss Ss >> T 09h40	a) T asks Ss to identify irregular verbs on Past Simple in the song. b) T corrects the tasks, asking Ss to also associate those forms with their infinitives. T reminds Ss that they have the list with the irregular verbs on the inside cover of their coursebook.	a) To establish a first contact with the irregular forms. b) To check the answers and to help Ss memorize the irregular forms.	Worksheet Board Coursebooks

	c) T tells Ss that the negative and the interrogative function the same way as with the regulars.	c) To recall the regular forms.	
Practice (10min) 09h50	a) T tells Ss they will play with Kahoot and asks them to have only one phone per pair or group of three. b) T starts the game and clarifies any doubts that may arise.	a) To organize the class for the game. b) To put the Ss practice the irregular Past Simple forms.	Kahoot Ss' mobile phones
Production (10min) T >> Ss Ss >> T 10h00	a) T asks Ss to write 5 sentences about their childhood. T gives them some guiding questions. If necessary, T explains what "childhood" means. b) In the last minutes, T asks Ss to read their sentences and T corrects their mistakes.	a) To put the Ss using the language. b) To correct their mistakes/the most common mistakes.	PowerPoint Ss' notebooks
Inquiry	T asks Ss' collaboration for a short inquiry/survey.	_____	_____

Anexo 6: Kahoot: *Childhood - Past Simple – Irregulars* – Exemplos de questões
(simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do
ecrã dos alunos)



Anexo 7: Inquérito de satisfação – 1ª aula do 10º ano – Inglês – Ciclo 1



Iniciação à Prática Profissional
Professora Estagiária: Helena Pinto



Inquérito de Satisfação

O uso do Kahoot nas aulas de Língua Estrangeira

Através deste questionário pretendo saber a tua opinião sobre o uso do Kahoot nesta aula.
As respostas serão anónimas e a tua identidade não será revelada.

Agradeço, desde já, a tua colaboração.

1. Nome: _____

2. Ano: _____

3. Aula de Língua estrangeira em que foi aplicado o Kahoot:

Inglês: ☐ Espanhol: ☐

4. Numa escala de 0 a 5, classifica o uso do Kahoot nesta aula.
Para mim, o Kahoot foi:

0 – Nada motivador – 5 - Muito motivador:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5. Consideras que a aprendizagem através do Kahoot é mais fácil do que através do manual ou outros meios que costumam ser utilizados?

Sim: ☐ É igual: ☐ Não: ☐

6. Gostarias de voltar a utilizar o Kahoot?

Sim: ☐ Não: ☐

Obrigada pela tua colaboração!

Anexo 8: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o segundo Kahoot – Inglês – Ciclo 1



LESSON PLAN II: PRELIMINARY INFORMATION

SCHOOL: Escola Secundária João Gonçalves Zarco		STUDENT TEACHER: Helena Pinto
DATE: 22/03/2019	LENGTH OF LESSON: 50 minutes	TIME: 08h15
CLASS LEVEL: 10 th grade		CLASS SIZE: 27 students
SUMMARY: Studying abroad: audio-visual comprehension. An informal email – writing activity.		
AIMS (The 4Cs)		
Content: (thematic ideas/concepts) To know some vocabulary on the theme 'studying abroad'.		
Communication: (Language of content theme; language needed for communication in tasks) - To know how to use Past Simple; - To talk about past events and experiences.		
Cognition: (Thinking skills development) - To recognize the irregular forms of Past Simple; - To produce an informal email.		
Culture: (Target culture(s); intercultural communication; perceptions of self and others) To know Scotland (Glasgow): to know some information about it and to know its important places.		
TIMETABLE FIT: This is the fifth lesson on Submodule 2.3. <i>English goes mobile: New Hands On.</i>		
IN-CLASS ASSESSMENT: - T will evaluate Ss' performance during the lesson; - T will evaluate Ss through Kahoot; - T will evaluate their collaborative work for the elaboration of an informal email.		
ASSUMPTIONS: Ss know the Past Simple (regular and irregular forms).		
ANTICIPATED PROBLEMS AND SOLUTIONS: - Ss may speak too much in Portuguese. T will make the effort to speak in English during the whole class and to make them speak in English, too. - Some Ss may not have access to the internet: T will allow those Ss to join another pair(s) so that they can also play the Kahoot. - Ss may have some difficulties in understanding what the students say in the video: T will ask them to take notes about the important information that appears on the Kahoot, not only to correct their answers, but also because they will need that information later.		
AIDS/MATERIALS: Computer; Speakers; Projector; Coursebook; Board; Marker; Ss' notebooks; Kahoot; Ss' mobile phones; Video: https://www.youtube.com/watch?v=YY43y3BrW1c		

STAGES TIMINGS INTERACTION	STAGE PROCEDURES	PROCEDURAL AIMS	MATERIALS/AIDS
Welcoming (5 min) T >> Ss 08h20	a) T greets Ss b) T checks attendance	a) To get in contact with Ss b) To start the lesson	
Summary (3 min) 08h23	T writes the Summary on the board.	To highlight important content of the lesson	Board Marker
Intro (5min) T >> Ss Ss >> T 08h28	a) T asks Ss what they did on the previous lesson. b) T tells Ss they will watch a video about studying abroad and asks them some questions about their own experience.	a) To create a connection between the previous lesson and the one that is being taught. b) To create a pre-viewing moment.	
Audio-visual comprehension (17min) T >> Ss Ss >> T S >> S (closed) 08h45	a) T tells Ss they will watch a video about four students who are living in Glasgow. T asks Ss to take notes about the important places and other important information they refer. T shows the video. Then, T asks Ss to check their notes with their partners. b) T tells Ss they will play a Kahoot to check their comprehension of the video. T asks them to be in pairs or groups of three and tells them they must check their notes while they are answering the questions. Besides the information, T tells them they will have to remember some irregulars on Past Simple, too.	a) To prepare Ss for the comprehension of the video, which will be done through a Kahoot. b) To check Ss' understanding of the video and to consolidate the irregular forms of Past Simple.	Computer Projector Video Speakers Kahoot Ss' mobile phones

Production (20min) T >> Ss Ss >> T 09h05	a) T tells Ss that they will have to imagine that they are those students and they want to write an email for their colleagues, who went to Germany, about their experience in Glasgow. The email will be written by everyone, but firstly they have to know how an informal email is structured. T asks Ss to open their coursebooks on page 93 and explains the structure of the informal email. b) T attributes each part of the email to each pair or group of three/four. Ss write about their part. T will monitor this task and clarify Ss' doubts. c) Then, T asks Ss to read their sentences and T asks some Ss to come to the board to write his/her group sentences. Everyone must write the whole email on their notebooks. T corrects Ss' mistakes. Everyone must contribute to the correction to have a good email in the end. d) T asks some Ss to read the email. T checks if everyone has copied the email.	a) To prepare Ss for the writing task. b) To prepare the email with the collaboration of all Ss. c) To produce the email as a whole. d) To present the final product.	Coursebook Ss' notebooks Board Marker
Inquiry	T asks Ss' collaboration for a short inquiry/survey.	_____	_____

Anexo 9: Kahoot: *Glasgow* – Exemplos de questões (simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)

What place did Matt show first?

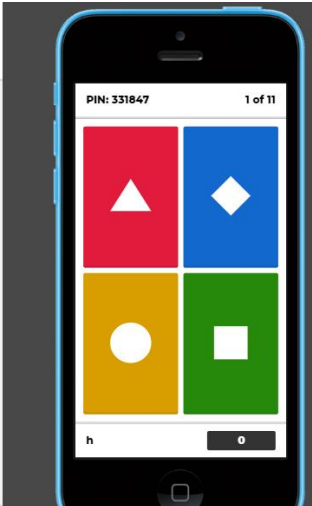
18



0 Answers

Skip

▲ He did show the <i>garden</i> .	◆ He showed the <i>Necropolis</i> .
● He shows the <i>Necropolis</i> .	■ He showed a <i>shopping</i> .



What was the weather like?

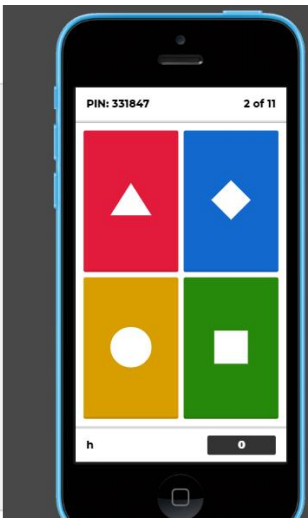
18



0 Answers

Skip

▲ It was <i>sunny</i> .	◆ It is <i>raining</i> .
● It was <i>unstable</i> .	■ It were <i>sunny and raining</i> .



Anexo 10: Inquérito de satisfação – 2ª aula do 10º ano – Inglês – Ciclo 1



Iniciação à Prática Profissional
Professora Estagiária: Helena Pinto



Inquérito de Satisfação

O uso do Kahoot nas aulas de Língua Estrangeira

Através deste questionário pretendo saber a tua opinião sobre o uso do Kahoot nesta aula.
As respostas serão anónimas e a tua identidade não será revelada.

Agradeço, desde já, a tua colaboração.

1. Nome: _____

2. Ano: _____

3. Data: _____

4. Aula de Língua estrangeira em que foi aplicado o Kahoot:

Inglês: ☐ Espanhol: ☐

5. Numa escala de 0 a 5 (0 = Nada / 5 = Muito), classifica o uso do Kahoot nesta aula.
Para mim, o Kahoot:

5.1. – Foi cativante:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5.2. – Levou-me a aprender novos conteúdos:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

6. Consideras que a aprendizagem através do Kahoot é mais fácil do que através de
fichas de trabalho? Sim: ☐ É igual: ☐ Não: ☐

6.1. Porquê?

7. Gostarias de voltar a utilizar o Kahoot?

Sim: ☐ Não: ☐

Obrigada pela tua colaboração!

Anexo 11: Planificação da aula do 11º ano em que foi integrado o Kahoot – Espanhol – Ciclo 2



Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Escola Secundária João Gonçalves Zarco

PLANIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

ESCUELA: Secundária João Gonçalves Zarco Tema (o título) de la unidad didáctica: El medio ambiente Nivel: A2/B1 Grupo: 11º Profesora en prácticas: Helena Pinto	
--	--

Objetivos generales	Recursos Medios	Contenidos						Evaluación	T
		Procedimentales	Conceptuales				Actitudinales		
			Pragmático-discursivos	Nocionales	Gramaticales	Culturales			
• Conocer el vocabulario relacionado con el medio ambiente. • Aprender el Condicional, practicando sus usos y formas. • Ser capaz de discutir sobre los problemas medioambientales actuales, haciendo	• Cuadernos • PowerPoints <i>El Medio Ambiente</i> • Noticias (A.; B.; C.) • Ficha de trabajo – <i>Comprensión lectora</i> • Kahoot • Smartphones de los alumnos • Video <i>Sostenibilidad</i> (https://www.youtube.com/watch?v=PcQUtLOhfyQ) • Ficha de trabajo – <i>Sostenibilidad</i> • Hojas en blanco	• Inferir las palabras que podrán formar parte de una noticia sobre un problema medioambiental específico. • Expresar los propios puntos de vista sobre problemas medioambientales y posibles soluciones para esos problemas. • Inferir las formas y los	• Describir imágenes • Hacer hipótesis • Dar opinión • Expresar acuerdo/ desacuerdo • Expresar posibilidad • Expresar deseos • Dar consejos	• Léxico relacionado con el medio ambiente	• El Condicional: verbos regulares e irregulares ○ Usos ○ Formas	• Los problemas ambientales en España.	• Cooperar con los compañeros y con la profesora. • Compartir ideas y discutir sobre ellas. • Respetar los turnos de habla. • Participar de forma responsable en el Kahoot.	• Kahoot sobre el medio ambiente – repaso del vocabulario • Texto publicitario	50 min + 10 min
sugerencias para combatirlos.		usos del Condicional.							

Anexo 12: Planificação da primeira parte da aula do 11º ano em que foi integrado o Kahoot – Espanhol – Ciclo 2

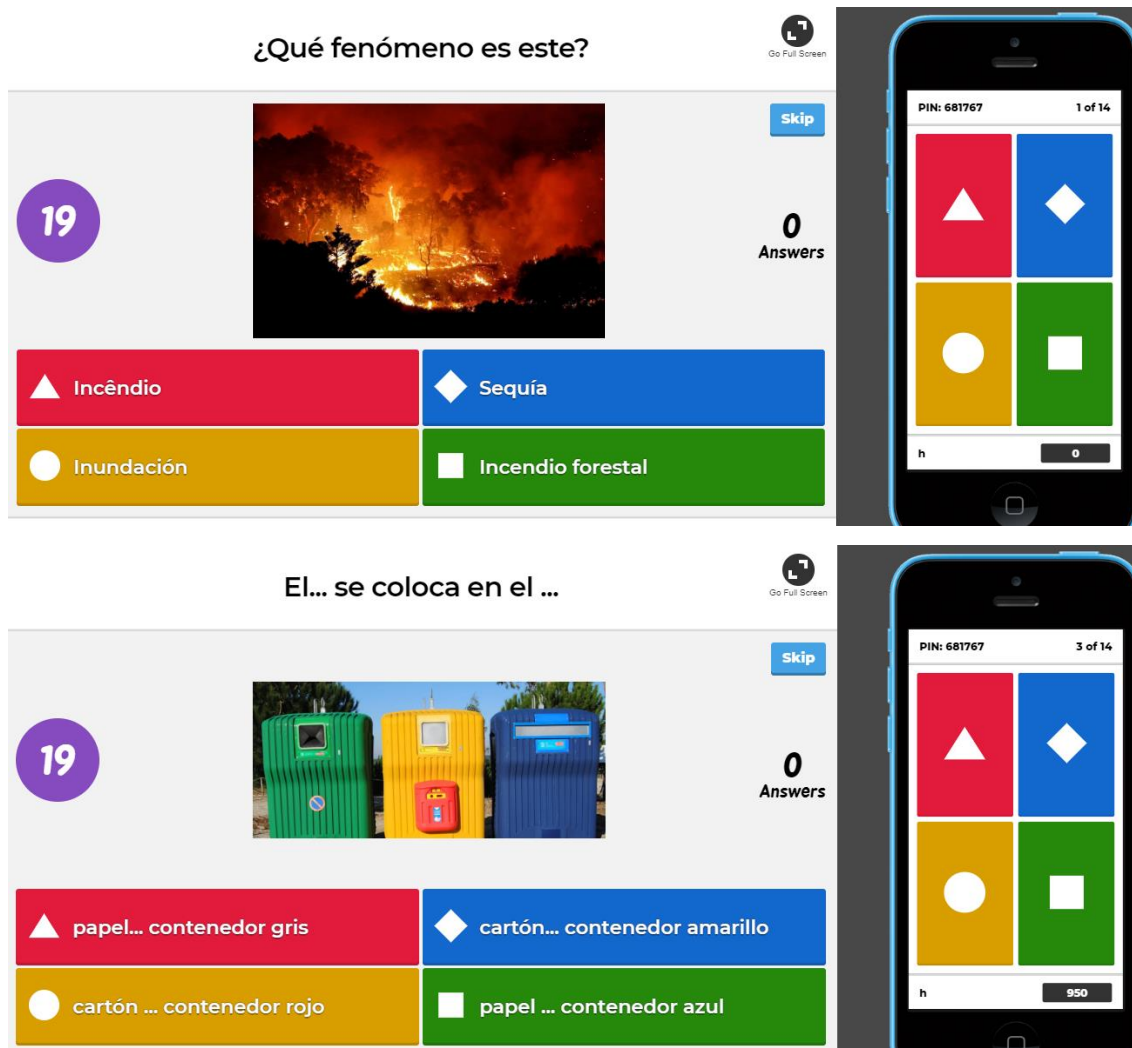


Faculdade de Letras da Universidade do Porto
Escola Secundária João Gonçalves Zarco

PLANIFICACIÓN DE CLASE

Escuela: Secundária João Gonçalves Zarco		Curso: 11º	Grupo: B					Fecha: 03/mayo/2019 (09h10)
Profesora: Helena Pinto			Clases nºs: 133 y 134	Nombre de la Unidad didáctica en la que se inserta: El medio ambiente	Tiempo estimado: 100 minutos			
PASO	Tº APROX.	FASE	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES DIDÁCTICAS/ TAREAS	ACTUACIÓN DE LOS ALUMNOS/ACTUACIÓN DEL PROFESOR	AGRUPAMIENTO	ACTIVIDADES COMUNICATIVAS DE LA LENGUA	RECURSOS MEDIOS MATERIALES
Uno	7 min (09h17)	Preparación	• Saludar correctamente a la profesora. • Apuntar sin errores en el cuaderno el número de la clase, la fecha y los contenidos.	• Saludar. • Apuntar la clase, la fecha y los contenidos.	PROFESORA: • La profesora saluda a los alumnos. • La profesora escribe el número de la clase, la fecha y los contenidos. ALUMNOS: • Los alumnos saludan a la profesora. • Los alumnos apuntan la clase, la fecha y los contenidos.	Gran grupo	Interacción oral	Pizarra Rotulador
Dos	3 min (09h20)	Introducción	• Acordarse de lo aprendido en la clase anterior.	• Hablar sobre la clase pasada.	PROFESORA: • La profesora les pregunta a los alumnos que hicieron en la clase pasada (ayer). • La profesora les explica lo que van a hacer en esa clase.	Gran grupo	Interacción oral	-----
Tres	10 min (09h30)	Kahoot	• Repasar el vocabulario aprendido sobre el medio ambiente.	• Jugar un Kahoot con el vocabulario aprendido en la clase anterior.	ALUMNOS: • Los alumnos dicen que empezaron un nuevo tema: el medio ambiente. Los alumnos hablan de las actividades realizadas en la clase anterior. PROFESORA: • La profesora les explica que van a jugar un Kahoot para revisar el vocabulario aprendido en la clase del día anterior. La profesora les pide a los alumnos que se junten en pares o en grupos de tres. • La profesora empieza el juego. ALUMNOS • Los alumnos forman parejas (o grupos de tres). • Los alumnos participan en el Kahoot sobre el medio ambiente.	Pares o grupos	Interacción oral	Smartphones de los estudiantes Kahoot
Cuatro	15 min (09h45)	Visionado	• Reflexionar sobre los problemas medioambiental es como consecuencia de los malos hábitos de las personas.	• Ver un video. • Describir lo que se ve en el video y formular hipótesis para lo que es dicho en él. • Completar la transcripción de	PROFESORA: • La profesora les dice a los alumnos que van a ver un video sin sonido y que después tendrán que describir lo que han visto. Después del video, la profesora les pide que lo describan y que hagan hipótesis sobre la conversación que hay en él.	Individual Parejas Gran grupo	Comprensión visual Comprensión audiovisual Expresión escrita Interacción oral	Video – <i>Sostenibilidad</i> Ficha de Trabajo - <i>Sostenibilidad</i>

Anexo 13: Kahoot: *El medio ambiente* – Exemplos de questões (simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)



Anexo 14: Inquérito de satisfação – 11º ano – Espanhol – Ciclo 2



Iniciação à Prática Profissional
Professora Estagiária: Helena Pinto



Inquérito de Satisfação

O uso do Kahoot nas aulas de Língua Estrangeira

Através deste questionário pretendo saber a tua opinião sobre o uso do Kahoot nesta aula.
As respostas serão anónimas e a tua identidade não será revelada.

Agradeço, desde já, a tua colaboração.

1. Nome: _____

2. Ano: _____

3. Data: _____

4. Aula de Língua estrangeira em que foi aplicado o Kahoot:

Inglês: ☐ Espanhol: ☐

5. Numa escala de 0 a 5 (0 = Nada / 5 = Muito), classifica o uso do Kahoot nesta aula.
Para mim, o Kahoot:

5.1. – Foi motivador:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5.2. – Foi divertido:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5.3. – Ajudou-me a relembrar o vocabulário aprendido:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

6. Consideras que a aprendizagem através do Kahoot é mais fácil do que através de fichas de trabalho ou de apresentações em PowerPoint?

Sim: ☐ É igual: ☐ Não: ☐

6.1. Porquê?

7. Gostarias de voltar a utilizar o Kahoot?

Sim: ☐ Não: ☐

Obrigada pela tua colaboração!

Anexo 15: Planificação da aula do 10º ano em que foi integrado o Kahoot – Inglês – Ciclo 2



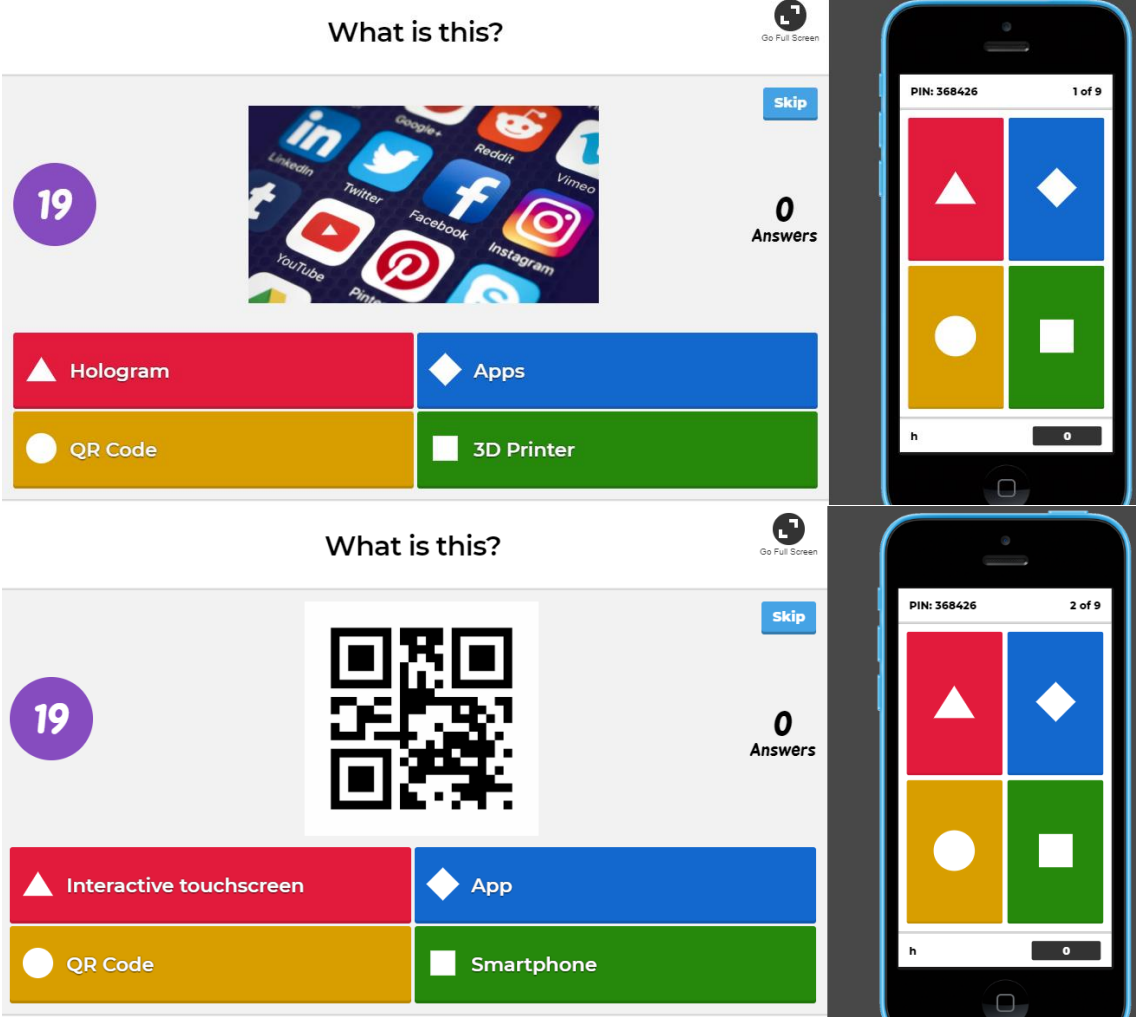
LESSON PLAN I: PRELIMINARY INFORMATION

SCHOOL: Escola Secundária João Gonçalves Zarco		STUDENT TEACHER: Helena Pinto
DATE: 24/05/2019	LENGTH OF LESSON: 50 minutes	TIME: 08h15
CLASS LEVEL: 10 th grade	CLASS SIZE: 27 students	
SUMMARY: Smart Tech: Vocabulary enlargement about technological tools. The school of the future – reading comprehension.		
AIMS (The 4Cs)		
<u>Content:</u> (thematic ideas/concepts)		
To know vocabulary related to smart tech.		
<u>Communication:</u> (Language of content theme; language needed for communication in tasks)		
- To talk about technological tools by talking about the future of schools; - To read and interpret a text about the future of schools.		
<u>Cognition:</u> (Thinking skills development)		
- To imagine how the future of schools will be; - To identify the right definitions of the smart tech tools.		
<u>Culture:</u> (Target culture(s); intercultural communication; perceptions of self and others) (There is no culture content suitable for this lesson)		
TIMETABLE FIT: This is the first lesson on Submodule 3.2. <i>Smart Tech: New Hands On.</i>		
IN-CLASS ASSESSMENT:		
- T will evaluate Ss' performance during the lesson; - T will evaluate Ss through Kahoot; - T will evaluate Ss through the worksheet.		
ASSUMPTIONS:		
Ss know some vocabulary related to smart tech by their own experience.		
ANTICIPATED PROBLEMS AND SOLUTIONS:		
Some Ss may not have access to the internet: T will allow those Ss to join another pair(s) so that they can also play the Kahoot.		
AIDS/MATERIALS: Computer; Projector; Board; Marker; Kahoot; Ss' mobile phones; Worksheet <i>What will schools of the future look like?</i>		

STAGES TIMINGS INTERACTION	STAGE PROCEDURES	PROCEDURAL AIMS	MATERIALS/AIDS
Welcome (5 min) T >> Ss 08b20	a) T greets Ss. b) T checks attendance.	a) To get in contact with Ss. b) To start the lesson.	_____
Summary (3 min) 08b23	T writes the Summary on the board.	To summarize the content of the lesson	Board Marker
Intro (5min) T >> Ss Ss >> T 08b28	T asks Ss how they think the school will be in the future.	a) To introduce the new topic.	_____
Kahoot (17min) T >> Ss Ss >> T 08b45	a) T tells Ss they will play a Kahoot in order to learn some vocabulary about technological tools. T asks them to be in pairs (or groups of three) and to have only one smartphone per pair/group. T tells Ss how it works and gives them the PIN. b) T starts the Kahoot. T asks some Ss to read the right answers of the Kahoot.	a) To prepare Ss for the Kahoot. b) To make Ss understand the vocabulary about technological tools by associating it to their corresponding images.	Kahoot Computer Ss' smartphones
Reading (18min) T >> Ss Ss >> T S >> S (closed) 09b03	a) T gives Ss a worksheet with a text. T asks them to read it individually. b) T asks some Ss to read the text aloud. Then, T asks Ss to do exercise 1. Then, T corrects it on the board. c) T tells Ss they have to find in the text some of the vocabulary they learnt through the Kahoot and do exercise 2. Then, T corrects it orally. d) T asks Ss to do exercise 3. Then, T	a) To let Ss prepare themselves for the reading and comprehension activities. b) To let Ss practice their reading skills and to check Ss' answers. c) To consolidate some of the vocabulary learnt through the Kahoot. d) To consolidate some of the vocabulary learnt through	Worksheet <i>What will schools of the future look like?</i> Board Marker

	corrects it orally.	the Kahoot, by associating it to their definitions.	
Closure (2min) T >> Ss Ss >> T 09h05	T tells Ss they will be doing a debate on the following lesson. Ss should prepare themselves.	To end the lesson by presenting the activities of the next lesson.	_____
Inquiry	T asks Ss' collaboration for a short inquiry/survey.	_____	_____

Anexo 16: Kahoot: *Smart Tech* – Exemplos de questões (simulação de aplicação do Kahoot em sala de aula: vista do ecrã projetado e do ecrã dos alunos)



Anexo 17: Ficha de trabalho pós-Kahoot – 10º ano – Inglês – Ciclo 2



Ministério da Educação
e Ciência

Escola Secundária João Gonçalves Zarco-402011



CURSO DE RESTAURAÇÃO – RESTAURANTE/BAR 10º
CURSO DE TÉCNICO DE APOIO À GESTÃO 10º

Disciplina: Inglês
Módulo 3: It's A Tech World

What will school of the future look like?

Name: _____ Date: _____

By Craig Beddis
May 9, 2018

I've already made a wild prediction that schools won't be around in 30 years. However, it gets me wondering about what sort of school I would design if I could put my kids into a system based on futuristic digital education.



That's when it's fun to start dreaming. I've always maintained that we aren't using technology in the best way, and that I imagine a future where machines, robots and AI all work to enhance human life and our day-to-day experiences. We should start building schools today that test how this technology would work in the classroom and make better use of what's already available to us. We could use virtual reality simulations to teach children about global warming, we could teach children another language using Skype, we could build schools with solar panelled rooftops, we could have interactive walls and desks through which we could submit our work, we could have 3D printers to create objects, we could have holograms for authentic materials. We could, but we haven't quite yet.

For all schools the environment itself is also something that isn't overlooked - and has a huge impact on how children feel about attending school in the first place, and that of course influences how they may feel about continuing with further education. Imagine a school designed with enormous windows, huge amounts of natural light and built using breathable materials. This wouldn't just help teach core subjects like science and maths, but would ensure mental health and wellbeing are also woven into the heart of the school.

In a world where we can use video games to teach maths, robotics to help children with autism through classes and automated marking systems to free up teacher's time to be more creative and available to children, how are we stuck with overcrowded classrooms? Why is it that children and teachers don't have the time they need and deserve to learn and to teach?

To me it seems crazy that we have not already employed these technologies in classrooms to help teachers. In a classroom of 30 children with one teacher and perhaps one teaching assistant, when a handful of children fall behind both them and the rest of the class suffer. One of the groups will get less attention, or progress more slowly. Perhaps there is one child in the class that understands much more quickly than the other 29, then it seems odd that they can't go on to explore the topic at the speed and complexity they wish.

(Adapted from: <https://www.hadean.com/blog/schools-of-the-future>)

Ano letivo 2018/2019

Docente: Albina Soares Carmeiro
Professora Estagiária: Helena Pinto



1. Are the sentences True (T) or False (F)? Correct the false ones.

- a. The author believes that we are already using technology in the best way.

- b. Schools should test how this technology would work in the classroom.

- c. We have all the technological tools in schools.

- d. The environment has no impact on children's school performance.

- e. Children and teachers don't have the time they need to learn and to teach.

2. Find in the text the technological tools that match with the definitions below.

- a. A device in which material is joined or solidified under computer control to create a three-dimensional object. _____

- b. A photographic recording of a light field used to display a fully three-dimensional image. _____

- c. A computer program that you can use to make voice calls or video calls on the internet. _____

3. Match each technological tool to its definition below.

- 1) Interactive touchscreen _____

- 2) App _____

- 3) QR Code _____

- 4) Mobile-connected notebook _____

- a. A machine-readable optical label that contains information about the item to which it is attached.

- b. A computer display screen that is sensitive to human touch, allowing a user to interact with the computer by touching pictures or words.

- c. A notebook which is reusable just by pushing a button.

- d. A small, specialised programme downloaded onto mobile devices.

Anexo 18: Inquérito de satisfação – 10º ano – Inglês – Ciclo 2



Iniciação à Prática Profissional
Professora Estagiária: Helena Pinto



Inquérito de Satisfação

O uso do Kahoot nas aulas de Língua Estrangeira

Através deste questionário pretendo saber a tua opinião sobre o uso do Kahoot nesta aula.
As respostas serão anónimas e a tua identidade não será revelada.

Agradeço, desde já, a tua colaboração.

1. Nome: _____

2. Ano: _____

3. Data: _____

4. Aula de Língua estrangeira em que foi aplicado o Kahoot:

Inglês: ☐ Espanhol: ☐

5. Numa escala de 0 a 5 (0 = Nada / 5 = Muito), classifica o uso do Kahoot nesta aula.
Para mim, o Kahoot:

5.1. – Foi motivador:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5.2. – Ajudou-me a aprender novo vocabulário:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

5.3. – Foi mais fácil realizar os restantes exercícios depois do que aprendi com o Kahoot:

0	1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐	☐

6. Consideras que a aprendizagem através do Kahoot é mais fácil do que através do manual ou de apresentações em PowerPoint?

Sim: ☐ É igual: ☐ Não: ☐

6.1. Porquê?

7. Gostarias de voltar a utilizar o Kahoot?

Sim: ☐ Não: ☐

Obrigada pela tua colaboração!