



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Gamificação na sedimentação do conhecimento sobre funções sintáticas no 6.º ano do Ensino Básico

Departamento de Formação de Educadores e Professores

Mestrado em Ensino do 1ºciclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2ºCiclo do Ensino Básico

2023, Mariana Sofia César Borges



**Escola Superior
de Educação**

Politécnico de Coimbra

Mariana Sofia César Borges

Gamificação na sedimentação do conhecimento sobre funções sintáticas no 6ºano do
Ensino Básico

Relatório Final em Ensino do 1ºCiclo do Ensino Básico e de Português e História e
Geografia de Portugal no 2ºCiclo apresentado ao Departamento de Formação de
Educadores e Professores da Escola Superior de Educação de Coimbra para obtenção
do grau de Mestre

Trabalho realizado sob a orientação da Professora Doutora Natália de Jesus Albino
Pires

Maio, 2023

Agradecimentos

Chegando ao fim esta etapa importante, tenho de agradecer a toda a gente que me apoiou, que me orientou e me motivou ao longo desta fase. Todas as pessoas a quem irei agradecer contribuíram para o meu crescimento tanto a nível pessoal como a nível profissional. Em primeiro, aos meus pais e às minhas irmãs, por todo o esforço e por todo o apoio incondicional que sempre me deram ao longo destes cinco anos. Obrigada por toda a paciência que tiveram comigo, toda a compreensão, motivação e, principalmente, todo o amor e carinho que sempre me transmitiram. À Inês, à Sara e à minha Mariana por toda a motivação, apoio e companheirismo que me deram ao longo de todos estes anos. Obrigada por tudo! Às minhas amigas de Coimbra, principalmente à Joana e à Guiomar, por todo o apoio, amizade e por todas as aventuras nestes últimos dois anos. Não posso deixar de agradecer à minha madrinha e ao meu avô que fizeram sempre de tudo para estarem presentes no meu percurso académico. A toda a turma do 6º ano por me terem proporcionado momentos maravilhosos ao longo do ano letivo e, principalmente, por terem contribuído neste projeto. À professora Natália Pires, por ter sido incansável, por me ter orientado e tranquilizado ao longo destes dois anos. Resta-me agradecer a sua disponibilidade e vontade de me ajudar! A todos os professores da Escola Superior de Educação de Coimbra por todas as aprendizagens.

Gamificação na sedimentação do conhecimento sobre funções sintáticas no 6ºano do Ensino Básico

Resumo: O seguinte relatório consiste numa proposta didática relacionada com a gramática para a consolidação de conteúdos sobre funções sintáticas. Este relatório tem por base a aprendizagem através dos jogos didáticos, ou seja, uma aprendizagem ativa. Com este processo desejo que os alunos adquiram motivação para o desenvolvimento da gramática. Este trabalho foi desenvolvido no decorrer da prática educativa do Mestrado em Ensino do 1.ºCiclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2.ºCiclo do Ensino Básico. A turma onde se desenvolveu a investigação encontrava-se no 6.ºano de escolaridade e os conteúdos abordados com a turma foram as funções sintáticas: o sujeito, predicado, complementos direto e indireto, vocativo, complemento agente da passiva, complemento oblíquo e modificador do grupo verbal. A investigação apresentada teve por base uma primeira parte com a explicação dos conteúdos gramaticais e uma segunda parte dedicada a execução do jogo didático. O grande objetivo desta investigação é demonstrar que a aprendizagem através de jogos virtuais pode contribuir para a consolidação de conteúdos e, a cima de tudo, cativar os alunos pela gramática.

Palavras-chave: gramática; jogo didático; funções sintáticas; tecnologia.

Gamification in the sedimentation of knowledge about syntactic functions in the 6th year of Basic Education

The following report consists of a grammar-related didactic proposal for the consolidation of content on syntactic functions. This report is based on learning through didactic games, i.e. active learning. With this process I want students to acquire motivation for the development of grammar. This work was developed during the educational practice of the Master in Teaching of the 1st Cycle of Basic Education and Portuguese and History and Geography of Portugal in the 2nd Cycle of Basic Education. The class where the investigation was developed was in the 6th year of schooling and the contents addressed with the class were the syntactic functions: the subject, predicate, direct and indirect complements, vocative, agent complement of the passive, oblique complement and modifier of the verbal group. The research presented was based on a first part with the explanation of the grammatical contents and a second part dedicated to the execution of the didactic game. The main objective of this research is to demonstrate that learning through virtual games can contribute to the consolidation of content and, above all, captivate students by grammar.

Keywords: grammar; didactic game; syntactic functions; technology.

Sumário

INTRODUÇÃO	6
A IMPORTÂNCIA DA GRAMÁTICA.....	9
A importância da gramática	11
A importância da gramática no ensino da língua portuguesa	12
Gramáticas a utilizar	13
Ensino da gramática: que estratégias utilizar	14
A TECNOLOGIA NO ENSINO	17
As tecnologias no ensino	19
As tecnologias na mudança da educação em sala de aula	19
O compromisso pedagógico com a utilização da tecnologia.....	21
O professor: recomeçando com a tecnologia.....	23
A educação: sair do tradicional para o digital	25
METODOLOGIA.....	31
Metodologia	33
Caracterização da turma	36
Descrição da atividade.....	36
DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DADOS	43
Análise de dados.....	45
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
Considerações finais	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	60
Referencias Bibliográficas.....	62
ANEXOS	68
Anexo 1 - Exercícios de funções sintáticas	70
Anexo 2 - Exercícios de funções sintáticas	71

Lista de Tabelas

TABELA 1- PLANIFICAÇÃO DO 1º DIA DE INTERVENÇÃO.....	39
TABELA 2- PLANIFICAÇÃO DO 2º DIA DE INTERVENÇÃO.....	42

Lista de Gráficos

GRÁFICO 1- TIPOS DE SUJEITO	46
GRÁFICO 2- COMPLEMENTO OBLÍQUO	46
GRÁFICO 3- COMPLEMENTO DIRETO.....	47
GRÁFICO 4- COMPLEMENTO OBLÍQUO.	47
GRÁFICO 5- COMPLEMENTO INDIRETO	48
GRÁFICO 6- COMPLEMENTO AGENTE DA PASSIVA	48
GRÁFICO 7- MODIFICADOR DE LUGAR.....	49
GRÁFICO 8- MODIFICADOR DE TEMPO	49
GRÁFICO 9- MODIFICADOR DE MODO.....	50
GRÁFICO 10- VOCATIVO.....	50
GRÁFICO 11- GOSTO PELA ATIVIDADE	52
GRÁFICO 12- INTERESSE PELA ATIVIDADE.....	52
GRÁFICO 13- MUDANÇAS NA ATIVIDADE	53
GRÁFICO 14- ASPETOS POSITIVOS DA ATIVIDADE	54
GRÁFICO 15- ASPETOS NEGATIVOS DA ATIVIDADE.....	55

Lista de Imagens

IMAGEM 1- EXERCÍCIOS DE FUNÇÕES SINTÁTICAS 1	70
IMAGEM 2- EXERCÍCIOS DE FUNÇÕES SINTÁTICAS 2	71

INTRODUÇÃO

O presente relatório foi realizado no âmbito da unidade curricular de Prática Educativa, pertencente ao Mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2º Ciclo do Ensino Básico. Este estudo teve como finalidade analisar a aprendizagem do estudo de funções sintáticas no 6º ano de escolaridade e aprofundar o estudo da tecnologia ligado ao ensino.

A escolha deste tema deve-se ao facto de começarmos a ter noção de que a tecnologia está cada vez mais inserida no dia a dia dos alunos e que os professores podem tirar grande proveito dela. O ritmo de trabalho dos alunos melhora significativamente se os trabalhos/atividades estiverem ligados à tecnologia e não ao tradicional. Deste modo, consideramos que a exploração de recursos digitais na área do português, neste caso mais explícito na área das funções sintáticas, podia ser uma mais-valia, tanto para as crianças porque iriam ter melhor proveito das atividades e uma maior motivação, como para os professores.

Ao longo do estágio curricular e da observação realizada foi possível verificar que muitas crianças não conseguem obter os resultados esperados por falta de motivação. Deste modo, utilizando a plataforma digital Plickers, criou-se um método de motivar os alunos e conseguir resultados positivos na aprendizagem dos mesmos. É um método motivador, interessante, diferente e, principalmente, dinâmico. O principal objetivo era que as crianças trabalhassem os conteúdos planificados com interesse, uma vez que a forma de os abordar seria mais ativa.

Os dados apresentados ao longo do relatório foram recolhidos através de questionários às crianças de apenas uma turma do 6º ano.

No que diz respeito à estrutura do relatório, este encontra-se dividido em três partes: o primeiro capítulo que diz respeito ao ensino da gramática; o segundo capítulo sobre a tecnologia e a sua importância no ensino; e por fim, o terceiro capítulo que apresenta a metodologia, a descrição da atividade implementada e a discussão de dados.

Por último, serão apresentadas as considerações finais do relatório.

A IMPORTÂNCIA DA GRAMÁTICA

A importância da gramática

As crianças, quando chegam ao 1º ciclo, já conhecem o básico no que diz respeito à língua portuguesa e à sua estrutura gramatical o que permite às crianças usá-la oralmente seja na escola, com os professores e amigos, ou em casa com a família. Normalmente, as crianças aos três anos já dominam as frases simples que são compostas pelo sujeito, verbo e objeto. É sempre a partir desta fase que as crianças vão desenvolvendo o léxico. Ao iniciarem a escolaridade básica o nível de compreensão das crianças já é mais significativo, ainda assim o meio escolar ainda vai ajudar a desenvolver o léxico das crianças. Podemos, assim, dizer que

a criança possui uma mestria verbal que lhe permite expressar-se oralmente com desenvoltura e interagir adequadamente com qualquer interlocutor falante da mesma língua. Revela sensibilidade a eventuais erros articulatórios na sua própria produção ou na produção alheia e uma especial apetência para jogos de palavras e sílabas (invenções de rimas). Tal sensibilidade é um indicador claro do desabrochar da consciência linguística, motor do conhecimento explícito e a grande ponte de ligação entre o oral e o escrito. (Sim-Sim et al., 1997, p.43)

Isto quer dizer que as crianças antes de chegarem ao ensino do primeiro ciclo já conseguem distinguir o singular do plural, já conseguem conjugar verbos e já distinguem o masculino do feminino. Ainda assim, vários autores afirmam que o ensino da gramática tem um papel fundamental no desenvolvimento intelectual das crianças. O estudo da gramática deve ser considerado transversal, porque indiretamente está ligado à sedimentação de outros saberes. É através do estudo da gramática que as crianças podem ter uma maior segurança na forma como escrevem e como falam. Através do ensino da gramática, o professor, consegue modelar o discurso das crianças adequando ao contexto. É também através do ensino da gramática, que os alunos começam a compreender o que leem e ouvem de modo muito mais aprofundado, tendo uma melhor capacidade para a interpretação de textos. Contudo, é de salientar que os alunos adquirem conhecimentos que lhes permite usar a língua portuguesa, mas há diferenças na forma como a dominam. Assim que o conhecimento implícito da língua se acomoda e as crianças começam a alargar o domínio das estruturas completas da língua portuguesa pode afirmar-se que a criança tem capacidades de distanciamento da língua para além do

objetivo de comunicação. Assim, a exploração da gramática desempenha um papel fundamental no crescimento intelectual das crianças. Embora elas não incluam novas construções gramaticais na escola, o estudo da gramática e da escrita promove a consciência sobre o uso da linguagem, permitindo que se desenvolva a capacidade de aplicar as suas habilidades de forma intencional. As crianças vão desenvolver-se para um estado mais avançado na fala.

Assim, a escola tem um papel importante e potenciador para o espírito reflexivo e crítico, isto é, ensinar a pensar e estimular a curiosidade das crianças. Para isso é preciso que os alunos tenham o domínio das regras de construção frásica e o domínio da língua padrão que é muito importante para o ensino da gramática.

A importância da gramática no ensino da língua portuguesa

Para que todas as crianças tenham domínio da norma padrão da língua portuguesa, é necessário que estas tenham conhecimento de que há várias regras. Quanto maior e aprofundado for o conhecimento da língua, melhor será o sucesso nas aprendizagens das crianças. É importante que as crianças tenham a capacidade de adquirir novos conhecimentos e que consigam usá-los em novas situações do dia a dia com uma complexidade acrescida. Para isso, é preciso que as crianças tenham um treino de compreensão oral, compreensão da escrita e dos conhecimentos da língua portuguesa. No que diz respeito à relação escrita/ gramática, compreende-se a importância de possuir conhecimentos linguísticos para os poder adequar ao desenvolvimento da escrita. Um texto é considerado correto quando segue as convenções linguísticas determinadas pelo uso da língua portuguesa. Para as crianças poderem ser falantes em diferentes contextos, isto é, formais ou informais, tem de ser leitores fluentes e produzir textos escritos com bastante qualidade, isto é, as modalidades de entendimento que envolvem uma variedade de processos mentais que levam à percepção do conhecimento previamente não explícito, bem como à investigação e descrição das normas e abordagens que devem ser alvo de um ensino organizado. Por vezes, ouvimos dizer à nossa volta, que o estudo da gramática é desinteressante e inútil para as crianças. É importante ensinar os aspetos do contexto linguístico, é igualmente importante transmitir os elementos do contexto físico. Ao reconhecer que o conhecimento da língua, quando apresentado no momento oportuno ao aluno, tem o poder de sustentar e impulsionar a maestria no uso da língua.

Gramáticas a utilizar

Segundo Lima (2002) a expressão “ensinar gramática” é bastante polémica produzindo algumas proibições visto que se deve estabelecer uma relação entre o ensinar e o aprender, para que os alunos tenham um papel ativo neste método. Cassany (1996) define gramática como “uma disciplina teórica que se debruça sobre as regularidades mais importantes dos usos da língua. Diz-nos ainda que o indivíduo que domina a gramática, para além de possuir conhecimentos teóricos sobre a língua, domina os seus usos em contexto.” A questão que se coloca agora é como ensinar gramática de uma forma motivadora e interessante para os alunos, proporcionando-lhes conhecimentos que usem na língua portuguesa em diversos contextos. Assim, é importante refletir sobre como é que os professores dão as aulas. Travaglia (2007) defende que o ensino da língua materna permite o desenvolvimento da competência comunicativa dos alunos. Sendo assim, um dos objetivos do ensino da gramática é que os alunos aprendam gramática, ou seja, o conhecimento da língua torna-se um fim em si mesmo e a escola deve desafiar os alunos a conhecerem aspetos da própria língua. Se os alunos tiverem uma boa noção da língua, alcançarão melhor o que é dito e entenderão o que é escrito num tom mais formal, compreenderão melhor artigos e poderão também usufruir de obras literárias de qualidade. Esta será uma das motivações para que os alunos alcancem o ensino da gramática, para que não sejam diferenciados em certos contextos e que lhes dá um utensílio a mais para lutar pelos seus proveitos. Dominando os saberes de como a língua funciona, os alunos serão capazes de identificar, por exemplo, quais as palavras ou expressões mais apropriadas a usar de acordo com a formalidade da situação ou com seus interlocutores. Consoante os casos, os alunos devem entender a estrutura, os usos e o funcionamento da língua nos seus diferentes domínios: fonológico, morfológico, lexical, sintático e semântico. De acordo com Cassany (1999), saber gramática e conhecer as formas de usar a língua são situações diferentes, uma vez que quem domina os usos da língua apresenta conhecimentos de gramática que são extremamente necessários. É importante saber gramática, sendo igualmente importante saber utilizá-la em contextos reais, uma vez que “saber lengua no consiste sólo en saber las palabras que se usan para cada función lingüística en cada género o tipo de texto, sino que también es necesario saber interpretar acertadamente la intención con que se utilizan” (Cassany, 1999, p.26).

Ensino da gramática: que estratégias utilizar

A aprendizagem da gramática consiste na descoberta de regras linguísticas e saber como funcionam as unidades da língua na construção de textos ou perceber os efeitos que os seus usos podem provocar na construção do discurso. Cabe à escola e, principalmente, ao professor oferecer condições aos alunos para adquirirem competências linguísticas de forma que estes as possam usar no seu dia a dia. Há muito anos que o ensino da gramática se resume à prática da resolução de exercícios em que abordam apenas regras e conceitos. Muitos professores, em sala de aula, não utilizam a metodologia adequada, pois afirmam que a gramática é uma lei inalterável tendo uma visão de gramática normativa. Segundo Travaglia (2000), a gramática é entendida, nessa aceção, “como um manual de regras de bom uso da língua a serem seguidas por aqueles que querem se expressar adequadamente”. Assim sendo, ao dar excessiva importância a este tipo de gramática, forma-se algumas complexidades tanto para a pessoa que ensina como para quem aprende, pois, este ensino beneficia a memorização de conceitos, o que dificulta todo o processo de aprendizagem quando os alunos não sabem em que contextos devem utilizá-los. Embora as regras sejam necessárias não deverão permanecer imóveis. Segundo Antunes (2012):

Como essas regras são destinadas a reger, a regular os usos que as pessoas fazem, nos mais diferentes contextos e com as mais diferentes finalidades, elas não podem ser absolutamente rígidas, imutáveis, inflexíveis. Elas têm de ser funcionais, no sentido de que assumem variações, por conta do que pretendem aqueles que as usam. (Antunes, 2012, p.72)

Por esta razão, a escola tem o dever de ajudar os alunos a aceitar as diferenças. Os professores têm a obrigação de estimular os alunos a perceber que, em cada situação, é necessário compreender de maneiras diferentes com normas diferentes e registos diferentes.

Os professores estão conscientes que o ensino da gramática deve proporcionar aos alunos uma nova visão para o desenvolvimento da leitura, escrita e compreensão. Ainda assim, a metodologia utilizada pelos mesmos apresenta muitas falhas/ lacunas. É perceptível que as aulas de gramática normativa muitas vezes requerem de motivação para os alunos,

tornando-se crucial instigar nos mesmo o desejo de contemplar a língua de forma mais profunda. Para isso, é essencial que o professor crie oportunidades que os levem a refletir sobre a estrutura linguística, enquanto proporcionam experiências de aprendizagem envolventes e importantes. Cabe ao professor procurar e adotar os recursos didáticos que possam garantir aos alunos um ensino eficaz e que leve os alunos a aprendizagens significativas, sendo capaz de lhes desenvolver a consciência linguística. Por esta razão, todas as estratégias e atividades propostas pelos professores devem ser de vários tipos abrangendo todas as áreas da gramática. Segundo Roldão *et al.*, (2009):

A estratégia enquanto conceção global de uma ação, organizada com vista à sua eficácia (...): o elemento definidor da estratégia de ensino é o seu grau de conceção intencional e orientadora de um conjunto organizado de ações para a melhor consecução de uma determinada aprendizagem. (Roldão *et al.*, 2009, p.57)

Assim sendo, para que ocorram mudanças no ensino tradicional, o professor deve tornar-se o mediador do conhecimento ao aluno, quebrando a distância entre o aluno e a gramática de uma forma interativa e criativa. Como diz Neves (2007), as aulas de gramática compreendem uma transmissão simples de conteúdos expostos, que se encontram no livro didático em vigor.

Ainda na mesma linha, Neves (2007) justifica que:

os professores têm um conceito de gramática como atividade normativa e descritiva, toda a programação escolar (desde a fixação de objetivos até à avaliação) reflete, na sua compartimentação, o desprezo pela atividade essencial de reflexão e operação sobre a linguagem. Contemplam-se, na verdade, ou as atividades de operação com a linguagem (redação, leitura, interpretação) ou as atividades de sistematização gramatical. Não se observa qualquer reserva de espaço para a reflexão sobre os procedimentos em uso, sobre o modo de relacionamento das unidades da língua, sobre as relações mútuas entre diferentes enunciados, sobre o propósito dos textos, sobre a relação entre os textos e seus produtores e /ou recetores, etc. (Neves, 2007, p.41)

A confirmação que a maioria dos professores prioriza a transmissão de normas gramaticais muitas das quais têm origens no passado. De acordo com Freire (2004), os alunos são vistos como recipientes passivos de informação a ser depositada, em vez de serem incentivados a serem ativos e a construírem o seu próprio conhecimento.

Compreendemos que o manual escolar é um material auxiliar dos professores, mas cabe ao mesmo selecionar as atividades relacionadas com a língua, para que as mesmas tenham significado para os seus alunos.

O que falta no ensino da gramática, de acordo com a didática, é a finalidade, pois quando se aprende algo que reconhecemos que é útil na nossa vida fica guardado dentro de nós de tal maneira que nunca esqueceremos. Ao invés de se fazer um ensino da gramática com caráter teórico e normativo deverá criar-se o ensino da gramática com base numa direção reflexiva – gramática reflexiva, que leva os alunos a esclarecer factos da estrutura e funcionamento da língua. Em vez de ensinar a teoria gramatical pronta a ser “consumida” pelos alunos, através de aulas expositivas, deverão ser acrescentadas atividades que os levem a encontrar factos já estabelecidos.

A TECNOLOGIA NO ENSINO

As tecnologias no ensino

Os professores precisam de estar preparados para integrar o uso de tecnologias em sala de aula. Precisam de interagir com os alunos de uma forma mais atualizada e mais moderna, pois os meios de comunicação que estão ligados à internet dão aos alunos um acesso direto à informação que permite que os alunos tenham uma facilidade em procurar conhecimentos. Assim, segundo Cró (1998), o professor deve observar o desenvolvimento individual, tanto da criança como do grupo, permitindo-lhe decidir qual a melhor intervenção e avaliando também a sua própria ação educativa. Por outro lado, deve planificar as melhores intervenções de acordo com cada criança, executando o plano de intervenção que melhor convém. De acordo com Wassermann e Faust (1994), para se transmitir conhecimentos, os educadores não precisam de ocupar uma posição central no processo de ensino. Pelo contrário, têm a capacidade de colaborar com cada aluno de forma individual, de orientar atividades em grupo e modelar comportamentos específicos, contribuindo, assim, para uma aprendizagem versátil. Neste cenário, é imperativo que os métodos de ensino se inclinem para a promoção da construção do conhecimento de uma maneira coletiva, com a valiosa intervenção da tecnologia. Assim, o papel do professor redefine-se como um participante ativo, agindo como elo que facilita e direciona esta construção conjunta. É possível verificar que com a utilização de novas tecnologias torna-se cada vez menor a utilização do quadro da sala de aula, dos manuais e o professor deixa de ser conteudista. Não se trata, contudo, de trocar o livro pelo texto tecnológico, o falar do professor e os recursos tradicionais pelo fascínio das novas tecnologias. Não nos podemos esquecer que os mais fortes e autênticos "recursos" da aprendizagem continuam a ser o professor e o aluno que, juntos, poderão descobrir novos caminhos para a obtenção do saber.

As tecnologias na mudança da educação em sala de aula

De um modo geral, sabemos que a educação precisa de mudar, ser repensada e arranjar alternativas em sala de aula para aumentar o entusiasmo, o interesse e a participação dos alunos. Uma grande mais-valia nesta mudança é o uso da tecnologia. A utilização do computador na educação já é uma mudança e encaminha os alunos para atividades mais criativas, críticas e atrativas. Com o uso do computador em sala de aula é também importante que o professor crie um ambiente de ensino e aprendizagem, que proporcione várias situações para que os alunos pesquisem e participem dando uso à tecnologia. O

uso do computador em sala de aula, bem aproveitado pelo professor, é uma “ferramenta” que intermedia a ação do professor e o aprender do aluno. O professor pode fazer uso de diversos tipos de aplicativos em sala de aula, pode escolher, dependendo dos objetivos da disciplina, do conteúdo que irá abordar e dependendo das características da turma. Cortelazzo (1999) classifica os softwares em: software de informação (só transmite a informação), tutorial (ensina procedimentos), de exercício e prática (exercícios de instrução programada), jogos educacionais (jogos de cunho pedagógico), simulação (simulam situações da vida real), solução de problemas (situações problemáticas para o aluno solucionar), utilitários (executam tarefas pré-determinadas), software de autoria (programas específicos), aplicativos (realizam uma tarefa com diversas operações). É uma lista extensa de softwares que ajudam na construção de conhecimento dos alunos e do próprio professor. Planificar uma aula com recurso ao uso das tecnologias exige mais atenção, mais preparação, uma preocupação acrescida pelos materiais que serão utilizados em sala de aula, um preparo dos conhecimentos prévios dos alunos para manipular estes recursos e um grande domínio da tecnologia por parte do professor. Para melhor avaliar os recursos computacionais a serem utilizados, sugere-se alguns critérios de qualidade e avaliação dos softwares quanto aos resultados da aprendizagem. Por exemplo, quanto tempo os alunos precisam para aprender os comandos? Que tipo de atividade será realizada com o uso desse software? É possível o trabalho de grupo? A interface permite o feedback com estratégias inteligentes e abertas a informações com assistência e decisões dos usuários? O software proporciona o desenvolvimento da autonomia do aluno, promovendo uma aprendizagem com graus de dificuldade controlada pelo próprio usuário? (Torres, 2000, p.39-40). As aulas planificadas pelo professor com recurso ao uso do computador tanto podem ser presenciais, onde exista o apoio dos professores, ou online. Já é possível verificar em muitas escolas, que muitos professores já recebem trabalhos elaborados pelos alunos virtualmente, avaliam e enviam as avaliações pela internet. A meu ver, esta abordagem é muito positiva para os alunos, pois vai dar início a uma autonomia dos alunos estarem a trabalhar num computador sem a ajuda e supervisão de um professor. No entanto, o uso das tecnologias em sala de aula abrange apenas o uso do computador. O professor pode fazer uso da televisão e de vídeos que bem aproveitados podem constituir recursos de enriquecimento para os alunos. Assim como o uso do computador, o uso da televisão e de vídeos também

requer uma planificação mais enriquecedora e mais trabalhada, pois é preciso escolher muito bem os vídeos ou filmes que se vai apresentar aos alunos e este tem de estar de acordo com os conteúdos da disciplina, tem de haver sempre critério na escolha.

Através da utilização apropriada da tecnologia dentro da sala de aula, é importante que o papel do professor seja central para impulsionar essa transformação de mentalidade. Isso envolve uma abordagem inovadora em relação aos erros, não os vendo como meras punições, mas sim como oportunidades valiosas de adquirir conhecimento, estimular a independência dos alunos e flexibilizar um sistema anteriormente inflexível, centralizado no autoritário. Esta proposta pedagógica tem de ser considerada, pois altera a relação pedagógica aumentando a interação. A mudança do paradigma educacional, focado principalmente no conteúdo, para o novo modelo interativo que envolve professor, aluno, tecnologia e conteúdo, é uma mudança desafiadora, pois requer a superação de paradigmas estabelecidos pelo sistema de formação. Além disso, requer também um preparo dos alunos para interagirem com a tecnologia. O professor passa de uma escola centrada nos conhecimentos, onde tem o domínio absoluto do que está proposto para uma visão de professor que, ao construir o conhecimento com os alunos, questiona, duvida e enfrenta conflitos enriquecendo estas ações com o apoio da tecnologia.

A adoção de novas tecnologias no ensino é um recurso no processo de ensinar e aprender para alcançar os fins educacionais. O desenvolvimento científico gera um avanço na tecnologia e no conhecimento

O compromisso pedagógico com a utilização da tecnologia

Lembrando o processo histórico no que diz respeito ao contexto educacional, é fácil perceber que a tecnologia está muito presente na atualidade, ajudando as mudanças educacionais, a forma de cuidar com o ensino/ aprendizagem e, principalmente, o papel do professor diante das novas tecnologias. Isto envolve considerar não só a transmissão de informação, mas também o bem-estar dos alunos. Significa também criar um ambiente seguro e inclusivo, estabelecer conexões significativas com os alunos, adaptar as estratégias de ensino às necessidades individuais e criar oportunidades para o crescimento total dos alunos. Antigamente, a educação era praticada através de uma metodologia mecânica, isto é, muito autoritária em que o professor era apenas o possuidor e o transmissor de conhecimentos, sem levar em reflexão a subjetividade de

cada um. Com o aparecimento da tecnologia na educação, a mesma deu um salto, os acessos aos conhecimentos eram mais acessíveis e tornou-se algo mais fácil, pois havia vários recursos e ferramentas disponíveis que contribuíram de forma significativa para o desenvolvimento de novas competências. A tecnologia facilita os avanços e, ao mesmo tempo, exige mudanças para as quais o ser humano tem de estar disposto a aceitar para conseguir adaptar-se aos novos desafios da sociedade, inclusive no setor educacional. A educação é reconhecida como suporte de uma sociedade e, de forma geral, é a grande expectativa da mudança social. Acredita-se que através da educação o ser humano pode contribuir para um mundo mais favorável. As mudanças pelas quais a sociedade foi passando obrigam a um sistema educacional renovado. Precisamos de pessoas mais qualificadas, não só a nível de informação, mas também a nível da criatividade, que possuam autonomia e principalmente domínio das novas tecnologias. Assim, considera-se que o professor possua a competência de ser o mediador do processo de conhecimento dos alunos, com recurso as novas tecnologias, favorecendo a interação e autonomia. O professor vai auxiliar no desenvolvimento da zona de desenvolvimento proximal do aluno, isto estabelece a lacuna entre o nível de desenvolvimento efetivo, medido pela habilidade de resolver um problema de maneira independente. A zona de desenvolvimento proximal refere-se à diferença entre o nível de desenvolvimento atual de uma criança (aquilo que ela é capaz de fazer de forma independente) e o seu nível de desenvolvimento potencial (aquilo que ela é capaz de fazer com o auxílio de outra pessoa mais experiente). Por outras palavras, é o espaço entre o que a criança já sabe e o que ela pode aprender com a ajuda e o suporte de um adulto mais habilidoso.

Quando falamos em aulas interativas, ou aulas ligadas à tecnologia, a ideia de que nos lembramos logo são aulas com a utilização do computador. Mas queremos mencionar também a importância da ação participativa dos alunos, com ou sem tecnologia, na sala de aula. O que faz grande diferença na sala de aula é a forma como o professor faz proveito da tecnologia para desenvolver novos projetos educacionais. Isto quer dizer “a diferença didática não está em usar ou não os recursos tecnológicos, mas no conhecimento de suas possibilidades, limitações e na compreensão da lógica que permeia a movimentação entre os saberes no atual estágio da sociedade tecnológica (Kenski, 1998, p.70). Nenhum recurso apenas serve para motivar, depende sempre de como a

proposta é elaborada e se está adequada aos conteúdos, aos alunos e, principalmente, ao projeto pedagógico da instituição. Para o professor estimular e motivar os alunos é apresentar um desafio que tenham uma questão-problema a resolver e não um obstáculo. Como sugere Moran (2000):

Pela interação entramos em contacto com tudo o que nos rodeia; captamos as mensagens, revelamos, ampliamos a perceção externa. Mas a compreensão só se completa com a interiorização, com o processo de síntese pessoal, de reelaboração de tudo o que captamos por meio de interação (Moran, 2000, p.25).

Portanto, os professores precisam de reconsiderar as suas práticas pedagógicas, existe por todo o país uma enorme preocupação de informatizar todas as escolas o que é uma mais-valia para as práticas pedagógicas dos professores. Numa sociedade tão moderna, atualizada e que está sempre em constante transformação, o professor tem de estar preparado para desenvolver nos alunos, diversas capacidades para os mesmos resolverem situações complexas. Concluímos com Leite *et al.* (2000):

“Diante desta realidade, torna-se necessário que as escolas passem a trabalhar visando a formação de cidadãos capazes de lidar, de modo crítico e criativo com a tecnologia no seu dia-a-dia. Cabendo à escola esta função, ela deve ser utilizada como meio facilitador do processo de ensino-aprendizagem a própria tecnologia com base nos princípios da Tecnologia Educacional (Leite *et al.*, 2000, p.40).”

O professor: recomeçando com a tecnologia

A educação é vista como um suporte da sociedade e é uma área que pode oferecer aos países o equilíbrio necessário para vivermos num mundo justo. Perante tal importância, aderir aos avanços da tecnologia significa para o professor investir em si e possibilita os alunos a terem acesso à informação e ao conhecimento. Assim, o professor torna-se um agente transformador de ambas as partes. Os recursos tecnológicos são considerados pelos professores como facilitadores das aprendizagens. Apenas um dispositivo a mais é capaz de despertar o interesse dos alunos. Apesar de haver quem acredite que a tecnologia representa uma ameaça para os professores, basta observar que,

recentemente, ouvia-se dizer que os professores seriam substituídos pelos recursos tecnológicos e que deixariam de existir de modo presencial, mas sim em modo. Nunca aconteceu, porque o papel do professor diante das novas tecnologias é indispensável, o professor tornou-se o elo entre o ensino/ aprendizagem e ajuda a aquisição do conhecimento a partir da tecnologia. Apresentando esta realidade, os professores precisam é de aprender a trabalhar em conjunto com as novas tecnologias, contribuindo assim de forma mais significativa para as aprendizagens dos alunos. Utilizando as tecnologias o papel do professor ganha sempre mais força, pois o professor é o mediador do conhecimento. Esta nova realidade, com a introdução de novos procedimentos didáticos, deve ser privilegiada pela construção coletiva de vários conhecimentos onde os conhecimentos são mediados pela tecnologia, mas sempre orientados pelo professor. As inovações das novas tecnologias no ensino levam o professor a construir muitas mais oportunidades de compreender os alunos, compreenderem estratégias e conceitos utilizados pelos alunos e contribuir de uma maneira mais eficaz nos processos de construção dos conhecimentos, tal como sugere o Valente (1997). O papel do professor é direcionar as várias situações de aprendizagem para que ocorra entre os alunos vários momentos de partilha das aprendizagens. Nestes novos processos didáticos torna-se cada vez menos usual o professor fazer uso do quadro negro. O que realmente é importante de referir é a interação participativa que é essencial em qualquer aula, seja ou não utilizada a tecnologia. Há uma certa noção que a educação precisa de ser mudada, é necessário que os professores encontrem diferentes maneiras de aumentar o entusiasmo e o interesse dos alunos. Neste processo tecnológico é uma mais-valia, pois a aplicação dos computadores no ensino sugere mudanças na abordagem pedagógica levando os alunos para atividades mais criativas e mais atrativas. Com a utilização de tecnologia na sala de aula, é importante criar um ambiente de aprendizagem estimulador, que proporcione nos alunos oportunidades de pesquisa e que participem nelas com autonomia. O início de autonomia acontece quando os alunos começam a trabalhar nos computadores da escola sem presença do professor. Os alunos precisam de relacionar-se com os conhecimentos e saberem-se auto-organizar. Tal como refere Assmann (1996), a educação só consegue alcançar a qualidade pretendida quando gera experiências de aprendizagem, criatividade para construir conhecimentos e habilidades para adquirir fontes de informação sobre os mais variados assuntos.

A tecnologia também é considerada uma época de desafios para os professores que, ao longo dos tempos, estavam habituados a uma forma de ensino, como se fosse algo pronto e acabado. Na perspetiva do velho paradigma educacional, mudavam-se os alunos e as turmas, mas os conteúdos eram exatamente os mesmos. Isto repetindo-se dez, vinte, trinta anos a mesma coisa. A utilização da tecnologia em sala de aula, veio alertar os professores para o que realmente era significativo, isto é, ensinar os alunos, selecionar as melhores ferramentas ou aplicativos.

O papel das escolas é habilitar os alunos para se tornarem cidadãos exemplares, com habilidades intrínsecas para enfrentarem desafios. Para que isto seja possível, é imperativo criar e proporcionar estratégias inovadoras que fomentem não só a compreensão, mas também divergências sociais tal como sugere o Valente.

A educação: sair do tradicional para o digital

A evolução das tecnologias para a educação diz respeito à rápida popularização de aplicações, que acabou por criar um movimento chamado Edtechs, que engloba softwares, games, simulares e realidade virtual. Atualmente, são inúmeras as possibilidades de aplicações e ferramentas que temos disponíveis para melhorar a aprendizagem dos alunos.

Já é muito normal encontrar crianças, até mesmo as mais novas, a utilizarem aparelhos tecnológicos, principalmente os telemóveis e computadores. Na educação, a tecnologia e os recursos tecnológicos já são utilizados com a mesma naturalidade que as gerações passadas usavam os livros, seja para pesquisar, realizar atividades ou até mesmo para terem acesso às informações.

Sendo assim, podemos concluir que o papel do professor perante as novas tecnologias é procurar qualificação, entender e estar ligado às inovações e utilizar os recursos que estiverem disponíveis a seu favor, estando sempre consciente do seu compromisso com os alunos e com a sociedade.

As invasões das tecnologias permitiram aos professores acesso a várias informações em tempo real e a qualquer momento. Ainda assim, os impactos das novas tecnologias não foram aceites de igual forma por toda a gente, pois há muitas dificuldades em sair do método tradicional para o método digital. Estas dificuldades de ligação com as novas

tecnologias, mostrou a necessidade de um contraste entre os novos paradigmas educacionais e a necessidade de construir novas mentalidades no sistema de ensino e de aprendizagem.

Há tempos, na educação, testemunhou-se a propagação gradual do conhecimento, um processo que, por vezes, resultava em barreiras e algumas restrições à plena compreensão. Tal como refere Freire (1996), a educação tradicional muitas vezes limita a participação ativa dos alunos, que são desprezados a meros recetores passivos de informação. Hoje, por outro lado, vivenciamos uma era onde o impacto das informações é incontestável, influenciando a maneira pela qual o conhecimento é adquirido o conhecimento. As tecnologias têm desencadeado uma revolução substancial, provocando uma transformação fundamental nos nossos métodos de aprendizagem e na maneira como nos envolvemos com o ambiente que nos rodeia. Elas têm proporcionado uma mudança profunda na nossa maneira de adquirir conhecimentos e na nossa interação com o mundo, redefinindo as fronteiras do aprendizado e estimulando uma maior conectividade com o ambiente.

Desta maneira, é evidente que a velocidade e a acessibilidade às informações moldam a educação, alargando horizontes e possibilitam uma abordagem mais dinâmica em busca do saber.

O desafio atual dos professores consiste na harmonização destas considerações opostas, construindo uma síntese onde a tradição e a inovação colaborem nos processos de aprendizagem que não só transmitam conhecimentos, mas também inspirem a curiosidade e autonomia dos alunos.

Aparece a ideia de que os segmentos abastados da sociedade, ao disponibilizarem uma educação mesmo que limitada, imprudentemente contribuíram para a forja de cidadãos disciplinados, moldados por valores, normas e estruturas que serviam uma estrutura social passada. Tal investimento permitiu o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos que, ao longo do tempo, proporcionaram a base para a ascensão da educação como um pilar da sociedade moderna.

À medida que a educação foi evoluindo e foi possível verificar mudanças significativas na educação. Segundo, Neto (2009) as mudanças verificadas entre os séculos XIX para o XX,

onde os professores usavam em sala de aula a comunicação oral, só passaram a utilizar a escrita com o aparecimento do quadro de giz. Na época foi possível verificar, segundo alguns autores, que havia vários professores a favor e outros contra sobre o processo de mudança das aulas mais tradicionais para umas aulas mais modernas, das quais os professores não estavam habituados.

A abordagem do ensino tradicional pressupõe que a inteligência é uma faculdade que transforma o homem capaz de armazenar todo o tipo de informação, isto é, da informação mais simples até à mais complexa. Assim, deste modo, na escola tradicional o conhecimento humano deve ser adquirido pelo indivíduo através da transmissão dos conhecimentos nas instituições. Derivado da escola tradicional, o aluno não era considerado pensante, mas sim passivo, isto é, o aluno é apenas acumulador do conhecimento. Neste sentido, Mizukami (1986) afirma que o indivíduo que está a assimilar o conhecimento deve memorizar definições, enunciados de leis, sínteses e resumos que lhe são fornecidos no processo de educação formal a partir de um esquema.

Na escola antiga o papel do professor representa-o como possuidor do conhecimento, com uma grande autoridade em sala de aula e onde é capaz de aplicar castigos. Os ensinamentos do professor na escola tradicional eram inquestionáveis. Sabemos que o facto de os alunos decorarem a matéria não significa que os mesmos compreenderam aquilo que se tentava ensinar. Quando se observa as relações de aprendizagem, é possível verificar que a verdadeira aprendizagem para os alunos é aquela que consegue desenvolver e gerar conhecimentos nos alunos. Assim, desta forma, percebemos que a relação que se estabelece entre professores e alunos quando estes decoram apenas os conteúdos não proporciona a aprendizagem, pelo contrário, dificulta a aprendizagem dos alunos.

Os aperfeiçoamentos dos paradigmas de escola vão ao encontro das transformações sociais provocadas pelas tecnologias. Estas transformações tecnológicas acabaram por colocar em “cheque” o modelo tradicional de ensino. O impacto da tecnologia no ambiente escolar promoveu muitas mudanças pedagógicas. De acordo com Kenski (1998), a revolução digital transforma o espaço educacional. Nas épocas anteriores, a educação era oferecida em lugares físicos e “espiritualmente” estáveis: nas escolas e nas mentes dos professores. O ambiente educacional era situado no tempo e no espaço. O aluno

precisava de se deslocar regularmente até os lugares do saber – um campus, uma biblioteca, um laboratório – para aprender. Na era digital, é o saber que viaja veloz nas estradas virtuais da informação. Não importa o lugar em que o aluno estiver: em casa, num barco, no hospital, no trabalho. Ele tem acesso ao conhecimento disponível nas redes, e pode continuar a aprender.

A grande disponibilidade de informação oferecida pela era digital muda totalmente a forma de se chegar até ela, no âmbito escolar os professores deparam-se com inúmeras fontes às quais o aluno tem acesso, o que exige uma grande mudança na forma como se exerce o ensino por parte das escolas.

As tecnologias digitais acabaram por ganhar os seus espaços, pois as mesmas trazem novas tendências de comunicar e trabalhar. A evolução das tecnologias foi um processo rápido, onde foi possível verificar que muitos não assimilaram esta nova ferramenta de trabalho que diariamente se atualiza. No que diz respeito às escolas e aos professores, não estavam preparados para trabalhar com este novo modelo de ensino, que veio intervir muito nos métodos de ensino. Segundo Prensky (2001):

“Nossos alunos mudaram radicalmente. Os alunos de hoje não são os mesmos para os quais o nosso sistema educacional foi criado. Os alunos de hoje não mudaram apenas em termos de avanço em relação aos do passado, nem simplesmente mudaram suas gírias, roupas, enfeites corporais, ou estilos, como aconteceu entre as gerações anteriores. Aconteceu uma grande descontinuidade. Alguém pode até chamá-la de apenas uma “singularidade” – um evento no qual as coisas são tão mudadas que não há volta. Esta então chamada de “singularidade” é a chegada e a rápida difusão da tecnologia digital nas últimas décadas do século XX.” (Prensky, 2001, p. 1)

Prensky (2001), denomina os alunos que nasceram na era digital como Nativos Digitais, pois considera-os como “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores e internet. Também define aqueles que não nasceram na era digital e que por diversos motivos adotaram a nova tecnologia e os denomina de Imigrantes Digitais. A criança Nativa Digital tem no seu dia a dia várias experiências digitais.

Tal como menciona Tanaka *et al.* (2013), a gamificação tem como base o objetivo de se pensar num jogo, utilizando as sistemáticas e mecânicas do ato de jogar em um contexto fora do jogo. Do ponto de vista emocional, vários autores compreendem que a gamificação é um processo de melhoria de serviços, objetos ou ambientes com base em experiências de elementos de jogos e comportamentos dos indivíduos.

Bartle (2003), refere que as pessoas são motivadas a jogar por quatro razões: para obterem o domínio de determinado assunto; para se distraírem, como forma de entretenimento e como forma de socialização. Além disso, os autores salientam quatro diferentes aspetos de diversão durante o jogo: quando se está a competir em busca da vitória; quando se está imerso na exploração; quando a forma como o jogador se sente é alterada quando está no jogo e quando os jogadores se envolvem com outros jogadores.

Neste aspeto, a gamificação pode ser aplicada em atividades em que é preciso estimular o comportamento de indivíduos. A gamificação usa características intrínsecas aos jogos, como desafios, competições, recompensas e feedback imediato, para criar uma experiência mais estimulante aos alunos. No entanto, é importante elaborar estratégias com cuidado, considerando sempre o público-alvo, os objetivos específicos e a aplicação mais apropriada a utilizar.

Com base na mecânica de jogos, Tanaka *et al.* (2013), entende que o conceito de motivação tem como objetivo a articulação das experiências vividas pelos indivíduos com a proposição de novas perspetivas.

Segundo McGonigal (2011), ao investigar e explorar como os jogos podem ser utilizados também podemos através dos mesmos resolver problemas da vida real, problemas do dia a dia. Através deste ponto de vista, a gamificação surge como uma abordagem que transcende a mera criação de um jogo. Em vez disso, a gamificação enraíza-se na transformação da experiência, permitindo que elementos do jogo, tais como, competição, recompensas e desafios, sejam habilidosamente introduzidos em um contexto não lúdico. Deste modo, pretende-se não só recriar o problema dentro de um mundo virtual, mas também envolver os participantes de uma forma dinâmica, catalisando a motivação e a participação ativa.

Assim, a gamificação apresenta-se como um fenómeno de muita potencialidade de amplos campos da atividade humana. Atualmente, encontra-se na educação uma forma produtiva para a sua aplicação, e encontra também uma área que precisa de novas estratégias e onde os alunos estão cada vez mais envolvidos com as novas tecnologias e mostram cada vez menos interesse pelos métodos passivos do ensino.

METODOLOGIA

Metodologia

A abordagem prática deste projeto exigiu uma atividade em contexto de sala de aula. Assim, é fundamental explicitar o que se pretendia com a atividade, como foi planificada, qual a metodologia que foi seguida e quais os materiais utilizados no processo.

No que diz respeito às opções metodológicas, neste trabalho, optou-se por uma investigação qualitativa, visto que se pretendeu estudar e analisar aspetos da participação dos alunos no processo de ensino da gramática, mais especificamente, funções sintáticas, no 2º ciclo, 6ºano de escolaridade. A investigação qualitativa foca-se em compreender os comportamentos e explorar as perspetivas e significados atribuídos pelos participantes do estudo. A investigação qualitativa, conforme delimitada por pesquisadores elevados como Saldaña (2021), é uma abordagem metodológica que se dedica a compreender a complexidade subjacente aos comportamentos sociais e humanos. Assim, a investigação qualitativa ultrapassa o objetivo de encontrar respostas definitivas, focando-se na exploração profunda e na construção de teorias que detêm a complexidade e a diversidade de experiências humanas.

Com esse objetivo elaborou-se um conjunto de questões numa plataforma “Plickers”, utilizada como consolidação de conhecimentos em contexto de aprendizagem. Os instrumentos utilizados para a recolha de dados foram os seguintes:

- Inquéritos finais aplicados aos alunos da turma;
- Registos escritos e fotográficos feitos diretamente na sala de aula;

Ao longo da atividade, os alunos foram trabalhando em vários momentos de forma individual e em grande grupo/ turma.

Desta forma, ao longo da atividade, os alunos foram sempre trabalhando produtivamente, expondo várias dúvidas, mais especificamente, sobre funções sintáticas. Não deixar de mencionar, como estagiária fui regulando todo o processo ao longo das sessões, apoiando os alunos, esclarecendo dúvidas, garantindo que todos os alunos iriam poder participar na atividade proposta, mantendo o bom ambiente em sala de aula e fazendo com que as regras de sala de aula fossem cumpridas.

O jogo foi elaborado exclusivamente para a turma em questão, apenas utilizando conteúdos que os alunos já teriam abordado em sala de aula. Os alunos aderiram com muito entusiasmo ao longo das duas sessões, mostraram-se sempre muito cooperativos, chegando mesmo a pedirem para fazermos mais atividades destas ao longo do período letivo.

Através de uma observação atenta à turma durante o ano letivo 2022/2023, ganhou-se consciência e noção do ritmo de trabalho da turma. Também foi possível verificar que a professora titular recorre só ao método expositivo na lecionação das aulas, isto é, recorre ao uso do manual e fichas de trabalho. A tecnologia apenas era utilizada pela professora titular na projeção de vídeos e não recorria a utilização de jogos. Após esta conclusão, achei interessante a implementação de um jogo, uma vez que os mesmos ajudam as crianças e seria um recurso diferente e importante para consolidar a aprendizagem das crianças de uma forma mais lúdica.

Com a utilização do jogo tínhamos também a intenção de utilizar uma estratégia diferente, mas apropriada aos alunos, procurando sempre desenvolver novas competências e motivar a turma para uma participação ativa, isto é, envolver a turma na atividade organizando uma discussão entre os alunos em que todos tenham oportunidade de mostrar as suas dificuldades e dúvidas. Este trabalho centrou-se na importância de que o jogo pode ter tanto para o professor como para as crianças.

Plataforma Plickers: consolidação de conhecimentos

O Plickers é um software de avaliação interativa que combina cartões que contém símbolos e telemóveis. Esta avaliação interativa facilita a aprendizagem ativa dos alunos e permite ao professor obter um feedback rápido das respostas dos alunos (se estão a entender os conteúdos lecionados ou não).

A utilização deste software em sala de aula possibilita ao professor criar uma aula diferente e interativa enquanto se consegue as informações sobre o grau de conhecimento ou dificuldade dos alunos. As informações sobre o grau de conhecimento ou dificuldades dos alunos chega ao professor através do dispositivo móvel e os alunos visualizam, em tempo real, o seu desempenho na atividade.

Como jogar:

1. Preparação: Cabe ao professor criar uma conta no site Plickers e imprimir os cartões. Esses cartões são impressos com códigos únicos que representam diferentes respostas. Cada aluno na sala de aula recebe um desses cartões.
2. Questões: O professor prepara as perguntas para a aula, que podem ser objetivas, isto é, com respostas de escolha múltipla ou verdadeiro/falso, ou subjetivas. As perguntas são depois inseridas na plataforma.
3. Apresentação: Durante a aula, o professor exhibe as perguntas para os alunos. Os alunos levantam os cartões, de forma que o código na parte superior do cartão seja virado na direção correta. A orientação do cartão determina a resposta escolhida pelo aluno.
4. Utilização do dispositivo: O professor, usando um telemóvel ou tablet, faz um scan pela sala com a câmara para capturar as respostas dos alunos. A plataforma captura instantaneamente as respostas de todos os alunos e associa aos perfis individuais de cada um.
5. Feedback instantâneo: O professor pode ver as respostas dos alunos em tempo real e entender como a turma está a compreender o exercício.
6. Análise de dados: Após a aula, o professor pode alcançar relatórios detalhados que mostram as respostas dos alunos, permitindo uma análise mais aprofundada do desempenho da turma. Acaba por ajudar o professor a identificar áreas de dificuldade e a adaptar o ensino às dificuldades dos alunos.

Uma das principais vantagens do Plickers é que não é necessário que os alunos tenham telemóvel, uma vez que os cartões impressos são usados para recolher as respostas.

Objetivos do estudo:

1. Conhecer as capacidades da gamificação como recurso didático na aprendizagem de funções sintáticas no 2ºCiclo do Ensino Básico;
2. Refletir sobre a opinião das crianças em relação à gamificação e à utilização de recursos digitais em sala de aula;

Caracterização da turma

A turma na qual o estágio curricular foi realizado diz respeito a uma turma de 6º ano de escolaridade, turma F de uma escola da cidade de Coimbra, sede de agrupamento. A turma em questão era constituída por vinte e cinco alunos: doze raparigas e treze rapazes com idades entre os onze e treze anos, tendo uma aluna repetente.

Fazendo referência às dificuldades da turma, são bastantes os alunos que apresentam dificuldades, isto é, a turma apresenta bastantes alunos com dificuldades a nível da leitura, escrita e concentração, é possível identificar também alunos onde é muito visível a timidez. No que diz respeito à assiduidade e pontualidade, a turma não cumpre e é possível verificar que muitas vezes os alunos chegavam atrasados à sala de aula.

Para além de todos os aspetos já mencionados anteriormente, é importante realçar que a turma em questão em termos de aproveitamento é satisfatória, que, de um modo geral, os alunos mostram algum interesse, mas pouco motivados pela disciplina de Português, participam nas aulas com pouca frequência, isto é, os alunos que participam ao longo das aulas são sistematicamente os mesmos. Quanto ao comportamento, a turma demonstra um comportamento pouco adequado e pouco cumpridor das regras estipuladas pela professora cooperante.

Descrição da atividade

Primeira intervenção

Uma vez que não somos titulares de qualquer turma, o primeiro passo foi contactar a professora titular da turma em questão. Dei-lhe a conhecer os objetivos do estudo, as razões de interesse e as implicações práticas do mesmo. A intervenção foi realizada no 2º período de 2022, dias dezassete e dezoito de janeiro numa turma de sexto ano.

Porém, como os alunos já possuíam conhecimentos prévios, no caso das funções sintáticas (sujeito, predicado, complemento direto e complemento indireto), a professora titular da turma utilizou algumas das sessões para questionar oralmente os alunos para percebermos se era preciso fazer uma revisão das funções sintáticas ou só introduzir as novas. Após essa diagnose por parte da professora titular, verificaram-se várias lacunas, foi-me pedido que abordasse todas as funções sintáticas, pois os alunos não tinham conhecimentos das mesmas.

A primeira sessão de trabalho teve início no dia dezassete de janeiro de 2022, num bloco de noventa minutos. Nesta sessão pretendia que a turma alcançasse os seguintes objetivos:

1. Identificar as funções sintáticas: sujeito, predicado, complemento direto e complemento indireto, vocativo;
2. Distinguir complemento direto, complemento indireto e complemento oblíquo através de frases dadas pela professora;
3. Conhecer as funções sintáticas complemento agente da passiva e modificador do grupo verbal;
4. Distinguir os complementos direto, indireto, oblíquo e agente da passiva em frases dadas pela professora;
5. Conhecer a função sintática: modificador do grupo verbal;
6. Resolver os exercícios do manual sobre funções sintáticas presentes nas páginas 239 e 240.

Inicialmente já com a turma dentro da sala de aula, foi elaborado um esquema no quadro sobre funções sintáticas, nomeadamente, sobre o sujeito, predicado, complemento direto, complemento indireto e vocativo. O esquema seria acompanhado de frases, para que os alunos fizessem uma revisão das funções sintáticas abordadas no ano de escolaridade anterior.

Depois de algumas repetições e de recapitular a matéria anterior, a turma continuou a elaborar o esquema com novas funções sintáticas. Escrevi no quadro mais algumas frases, onde o complemento oblíquo iria ser introduzido. As frases teriam como objetivo levar os alunos a perceber que os complementos de cada frase variam e que ao contrário dos complementos direto e indireto, o complemento oblíquo não pode ser substituído pelos pronomes *o, a, os, as* ou pelo pronome pessoal *lhe, lhes*.

Posto isto, foi pedido a vários elementos da turma, que ditassem frases onde seria possível identificar os seguintes complementos (direto, indireto e oblíquo). Todos os alunos foram participando na atividade mostrando interesse e empenho.

É importante referir que durante a atividade a sala de aula estava organizada e que todos os alunos tiveram oportunidade de falar.

Dando continuidade à sessão, foi seguindo sempre a mesma estrutura e o mesmo aconteceu para as novas funções sintáticas: o complemento agente da passiva e o modificador do grupo verbal. No caso do modificador do grupo verbal, escrevi no quadro algumas frases, onde os modificadores estavam destacados. O objetivo era levar os alunos a perceberem que existem três valores associados ao modificador do grupo verbal.

Após o esquema estar elaborado e os alunos estarem esclarecidos, passamos à resolução, em turma, dos vários exercícios do manual.

Reflexão sobre a atividade da primeira intervenção:

A primeira sessão foi ponderada e discutida com a professora titular sempre a pensar em toda a turma e nas dificuldades existentes, de modo que nenhum aluno ficasse para trás e que fosse possível trabalhar todos os conceitos estipulados com a professora.

Ao longo de toda a sessão a turma mostrou-se sempre muito interessada, motivada e acima de tudo muito participativa, até mesmo pelos alunos que mostram ter mais dificuldades. Todos os alunos se mostraram interessados a responder às questões que eram feitas ao longo da sessão, ou até mesmo, para darem exemplos de funções sintáticas.

Na minha opinião, correu como planeado, apesar de a planificação ser extensa e serem bastantes conteúdos a abordar consegui cumprir e, principalmente, cumprir com os alunos a adquirir os conhecimentos pretendidos. Ainda assim, apesar de a sessão ter sido positiva, há aspetos que deviam ter sido melhorados.

É de frisar que através do esquema elaborado no quadro, do diálogo com os alunos e da participação ativa deles, consegui um melhor desenvolvimento da sessão.

Domínio	Aprendizagens Essenciais	Identificar/Aplicar Conceitos	Descritores do perfil do aluno	Avaliação
- Gramática.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar os constituintes da frase com as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto), predicado; complemento (direto e indireto) e vocativo. - Identificar funções sintáticas: complementos (oblíquo e agente da passiva) e modificador (do grupo verbal). 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisões, recorrendo a esquemas e a frases levadas pela professora estagiária sobre funções sintáticas: sujeito (simples e composto), vocativo, predicado; complemento (direto e indireto). Estes esquemas serão realizados no quadro pela professora estagiária e pelos alunos. - Discussão em grande grupo sobre funções sintáticas - complemento (oblíquo e agente da passiva) e modificador (do grupo verbal). Esta discussão será realizada enquanto os alunos vão resolvendo os exercícios presentes no manual das páginas 239 e 240. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J). - Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J). - Criativo (A, C, D, J). 	<p>Observação direta dos alunos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interesse e qualidade da participação durante a aula.
<p>Sumário: Reforço de conhecimentos das funções sintáticas essenciais de frase, com exercícios de aplicação. Funções sintáticas acessórias: vocativo e modificador do grupo verbal – resolução de exercícios. Sistematização das funções sintáticas estudadas.</p>				

Tabela 1- Planificação do 1º dia de intervenção

Segunda intervenção

O segundo dia de intervenção continuou a focar as funções sintáticas. Com esta atividade pretendia consolidar e avaliar os conhecimentos da turma através de um jogo online.

Nesta sessão, desejava que a turma alcançasse os seguintes objetivos: motivar os alunos para o estudo das funções sintáticas; verificar se os alunos adquiriram os conhecimentos sobre as funções sintáticas através da Gamificação.

Sendo assim, dei início à segunda sessão explicando aos alunos, oralmente, os objetivos e as regras do jogo “Plickers”. Nesta parte da aula expliquei aos alunos qual seria o principal objetivo do jogo, que neste caso, seria observar se a utilização deste software em sala de aula possibilitava a criação de uma aula diferente e interativa, enquanto se obtém informações sobre o grau de conhecimento dos alunos ou mesmo as suas dificuldades. Isto é, verificar se os conteúdos sobre as funções sintáticas dados na sessão anterior, ficaram bem aprendidos, mas em vez de se rentabilizar uma ficha, utilizei um jogo digital. Expliquei também aos alunos que as respostas dadas pelos mesmo iriam chegar ao meu dispositivo móvel após a resolução de casa exercício. De seguida, expliquei as regras do jogo, mesmo que muitos alunos já conhecessem, foram referidas novamente para que não surgissem dúvidas no decorrer da atividade

A sessão foi destinada à verificação e reforço dos conhecimentos da análise sintática, através da ferramenta digital resolvendo dez exercícios.

No final da sessão, os alunos foram informados que iriam responder a um questionário, para que todos pudessem dar feedback sobre a atividade desenvolvida na segunda sessão.

Reflexão sobre a atividade da segunda intervenção

Esta atividade foi pensada e elaborada principalmente a pensar na turma. Foi uma atividade muito positiva, o feedback recebido pelos alunos foi todo positivo e foi uma forma de a turma conhecer um bocadinho o ensino digital.

O resultado acabou por ser o esperado, a turma estava entusiasmada por irem jogar, estavam motivados porque era um jogo e acima de tudo mostraram espírito de equipa por se tentarem ajudar uns aos outros.

Dois pontos negativos que pretendo mencionar nesta atividade foram a agitação que se gerou na turma devido ao facto de estarem a jogar e o facto de as escolas não estarem preparadas para receberem atividades deste género. A segunda sessão era apenas de quarenta e cinco minutos e devido ao facto de o computador da sala de aula não estar a funcionar e à falha de internet, fomos obrigados a trocar de sala o que nos gastou tempo que podia ter sido dedicado a uma melhor explicação da atividade à turma.

Domínio	Aprendizagens Essenciais	Identificar/Aplicar Conceitos	Descritores do perfil do aluno	Avaliação
- Gramática.	- Identificar funções sintáticas: complementos (oblíquo e agente da passiva) e modificador (do grupo verbal).	- Consolidação de conhecimentos, abordados na aula anterior, através de um jogo (plickers) criado pela professora estagiária. O jogo irá consistir na resolução de exercícios onde os alunos irão ter que identificar as funções sintáticas em frases.	- Conhecedor/ sabedor/ culto/ informado (A, B, G, I, J). - Sistematizador/ organizador (A, B, C, I, J). - Criativo (A, C, D, J).	Observação direta dos alunos: -Interesse e participação durante o jogo.
Sumário: Consolidação de conhecimentos sobre funções sintáticas, através da realização do jogo “Plickers”.				

Tabela 2- Planificação do 2º dia de intervenção

DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Análise de dados

A recolha de dados consistiu num questionário relativo ao jogo realizado no Plickers pelos alunos. Antes de entregar os questionários, tinha noção que as respostas dos alunos poderiam ser vagas, visto que a maioria das perguntas eram de resposta aberta. Para que não houvesse dúvidas antes de entregar o inquérito houve uma breve explicação à turma para que os mesmos pudessem expor dúvidas e colocar questões.

O questionário tinha como principal objetivo perceber se os alunos tinham gostado do jogo e se compreenderam melhor os conteúdos gramaticais através da tecnologia. Os questionários permitiram uma recolha de dados mais estruturada, organizada e de uma forma mais eficiente.

Os questionários foram respondidos pelos alunos individualmente. O mesmo estava organizado em cinco questões, das quais duas eram de escolha múltipla e três perguntas de resposta aberta. Como refere Charlot (1989), a análise de conteúdos é uma técnica de pesquisa que procura uma compreensão mais profunda das comunicações humanas. Este enfatiza a importância da descrição objetiva e sistemática do conteúdo, com a finalidade de interpretar essas comunicações. Além disso, Krippendorff (2004) destacou a abordagem quantitativa da análise de conteúdo, enfatizando a sua capacidade de revelar padrões e tendências por meio de uma análise rigorosa e estruturada. Assim, a análise de conteúdo oferece uma ferramenta valiosa para pesquisadores que procuram explorar o significado e as influências das mensagens em diversas áreas de estudo, desde a comunicação de massa até a pesquisa qualitativa em ciências sociais.

Para a análise de dados, optei por elaborar gráficos de barras e circulares, pois facilitam a compreensão dos dados por parte dos leitores e também permitem resumir as informações retiradas dos inquéritos.

Gráficos referentes à análise das respostas dos alunos na aplicação Plickers

De forma a avaliar o conhecimento adquirido pelos alunos foi realizado um jogo, na plataforma Plickers, como já foi referido anteriormente. O jogo foi composto por 10 questões. É importante referir que, embora a turma fosse constituída por vinte e cinco alunos, apenas vinte e dois alunos participaram.

Como podemos observar no gráfico 1, na pergunta sobre os tipos de sujeito, 86% dos alunos (19) responderam corretamente selecionando a opção de sujeito simples. Enquanto 14% (3) dos alunos responderam de forma incorreta à questão, optando por sujeito composto.

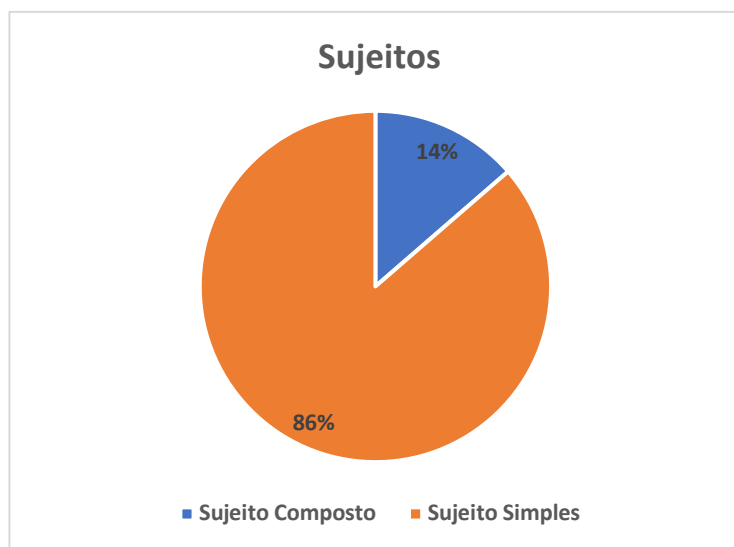


Gráfico 1- Tipos de Sujeito

Em relação à segunda questão apresentada no gráfico 2 sobre os tipos de complemento, verificamos que 68% (15) dos alunos responderam corretamente à pergunta, selecionando a opção complemento oblíquo. 32% (7) dos alunos responderam incorretamente, sendo que 23% (5) selecionaram a opção complemento indireto e 9% (2) optaram por complemento direto.

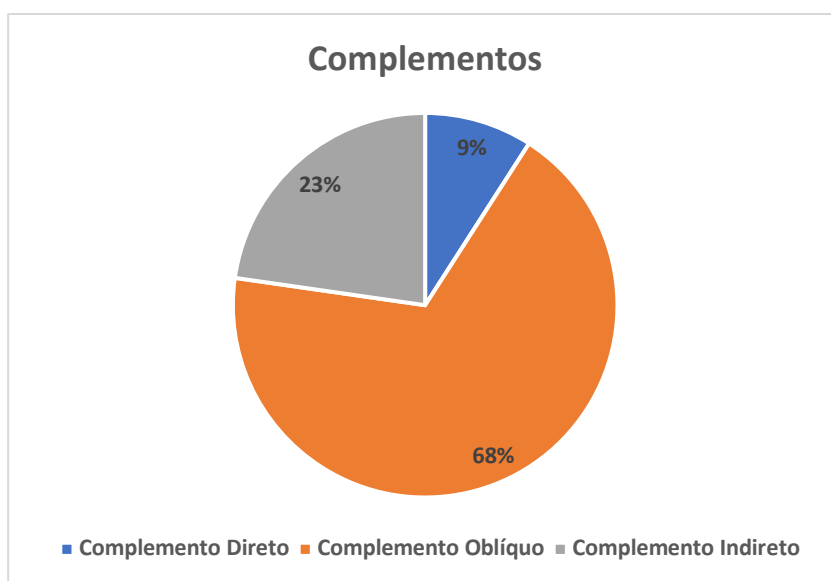


Gráfico 2- Complemento Oblíquo

No que diz respeito à terceira questão, apresentada no gráfico 3 sobre os tipos de complemento, podemos verificar que 95% (21) dos alunos responderam corretamente à pergunta, selecionando a opção complemento direto. 5% (1) dos alunos responderam incorretamente, selecionando a opção complemento oblíquo. 0% (0) dos alunos selecionaram a opção complemento indireto.



Gráfico 3- Complemento Direto

Em concordância com o gráfico 4, também sobre os tipos de complemento, podemos verificar que 77% (17) dos alunos responderam corretamente à questão, selecionando a opção complemento oblíquo. 23% dos alunos responderam incorretamente à questão. Sendo que, 5% (1) dos alunos selecionaram a opção complemento direto e 18% (4) dos alunos selecionaram a opção complemento indireto.

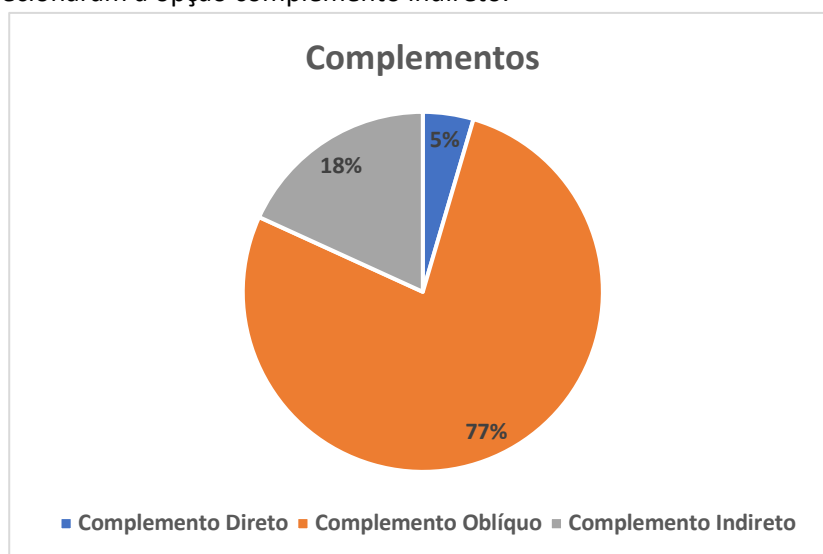


Gráfico 4- Complemento Oblíquo.

Como podemos observar no gráfico 5, ainda sobre os tipos de complemento. 82% (18) dos alunos responderam corretamente à questão, selecionando a opção correta complemento indireto. Sendo que, 18% (4) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de complemento direto (14%) e complemento oblíquo (4%).

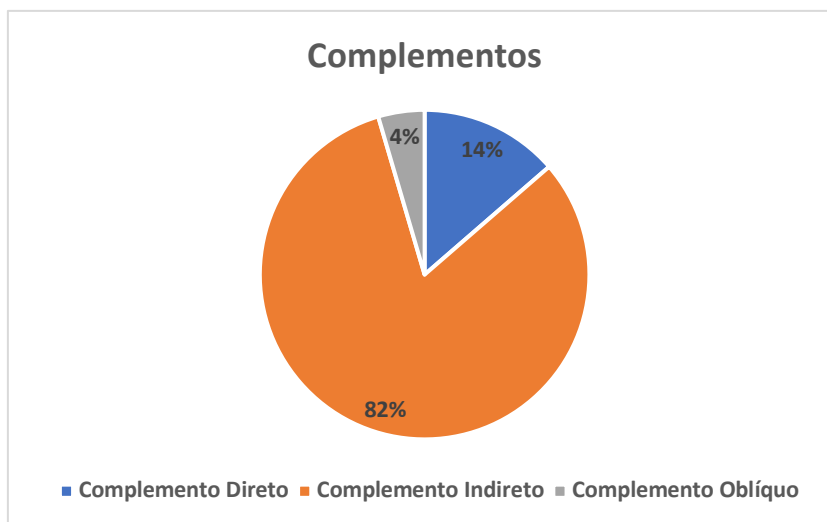


Gráfico 5- Complemento Indireto

Relativamente ao gráfico 6, a última pergunta sobre os tipos de complementos, é possível verificar que a maioria dos alunos respondeu corretamente à questão. Sendo que 91% (20) dos alunos responderam corretamente à questão selecionando a opção correta complemento agente da passiva. No entanto, 9% (2) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de complemento oblíquo (9%) e complemento indireto (0%).

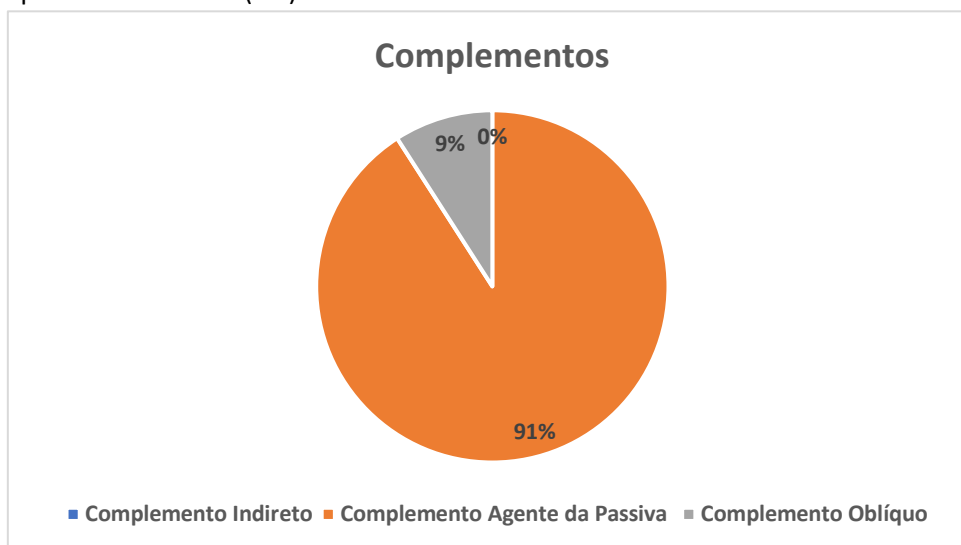


Gráfico 6- Complemento Agente da Passiva

No que diz respeito à sétima pergunta, apresentada no gráfico 7 sobre os tipos de modificador. Podemos verificar que 95% (21) dos alunos responderam corretamente à pergunta, selecionando a opção modificador de lugar. No entanto, 5% (1) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de modificador de tempo (5%) e modificador de modo (0%).

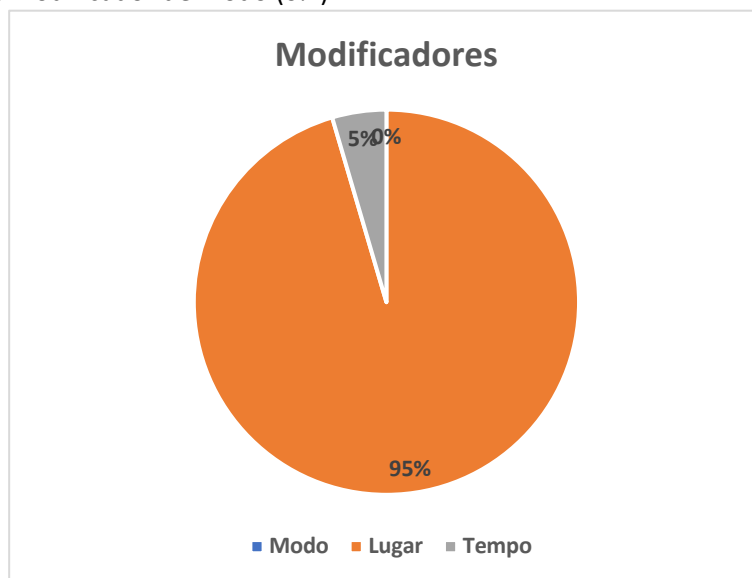


Gráfico 7- Modificador de Lugar

No que concerne à oitava pergunta, exposta no gráfico 8 sobre os tipos de modificador. Podemos observar que 55% (12) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de modificador de modo (55%) e modificador de lugar (0%). No entanto, 45% (10) dos alunos responderam corretamente, selecionando a opção modificador de tempo.

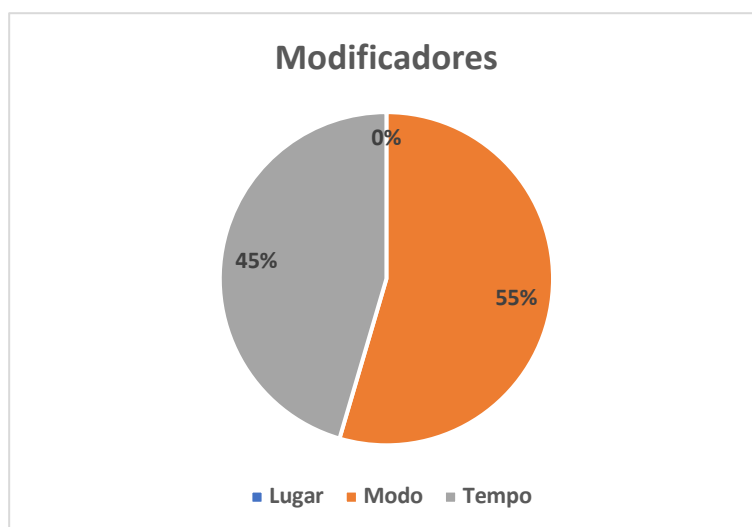


Gráfico 8- Modificador de Tempo

Quanto à nona pergunta, apresentada no gráfico 9 sobre os tipos de modificador. Podemos observar que 95% (20) dos alunos responderam corretamente à pergunta, selecionando a opção modificador de modo. No entanto, 5% (1) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de modificador de tempo (5%) e modificador de lugar (0%).

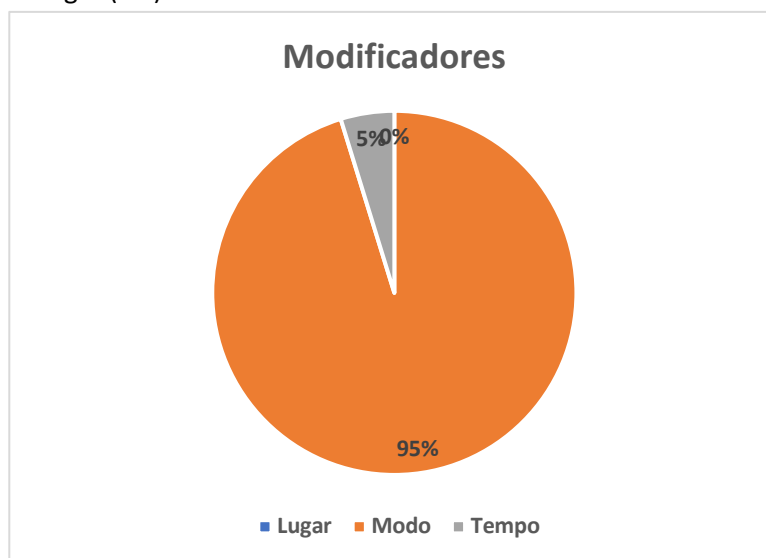


Gráfico 9- Modificador de Modo

Como podemos verificar no gráfico 10, na pergunta sobre o vocativo. 73% dos alunos (16) responderam corretamente selecionando a opção de vocativo. No entanto, 27% (6) dos alunos responderam incorretamente à questão, selecionando as opções de sujeito simples (7%) e complemento indireto (0%).



Gráfico 10- Vocativo

Após observarmos os gráficos acima mencionados sobre a análise das respostas dos alunos na aplicação Plickers, podemos aferir de uma forma global que esta aplicação contribuiu eficazmente para a concretização do objetivo principal do estudo. Revelou-se preponderante na sedimentação dos conhecimentos sobre as funções sintáticas, melhorando assim a compreensão dos conteúdos gramaticais através da tecnologia. Conseguimos verificar que na maioria das questões os alunos selecionaram a opção correta, adquirindo assim os conhecimentos pretendidos. Estas conclusões podem ser retiradas tendo em conta os resultados analisados através da recolha de dados e através dos feedbacks apresentados pelos alunos.

Gráficos referentes à análise da percepção dos alunos sobre a atividade

Numa primeira fase, optei por analisar as duas primeiras perguntas do questionário, pois eram ambas de escolha múltipla e de fácil interpretação. Nesta primeira fase do questionário pretendia retirar o feedback dos alunos sobre “se gostaram de participar na atividade” e “se acharam a atividade interessante”.

Numa segunda fase, analisei as três questões abertas que abordavam o seguinte: “o que mudariam na atividade?”; “aspectos positivos da atividade?” e “aspectos negativos da atividade?”. Nesta fase, tinha noção que as respostas dos alunos poderiam ser bastante vagas ou até mesmo encontrar respostas em branco.

Numa parte final tirei as principais conclusões dos questionários. Após analisar as duas questões de escolha múltipla foi possível verificar que a turma aderiu muito bem a atividade, que gostaram de participar e que, por ser diferente, era interessante.

Na primeira questão, 100% (21) dos alunos responderam que gostaram de participar na atividade e 100% (21) dos alunos acharam a atividade interessante.

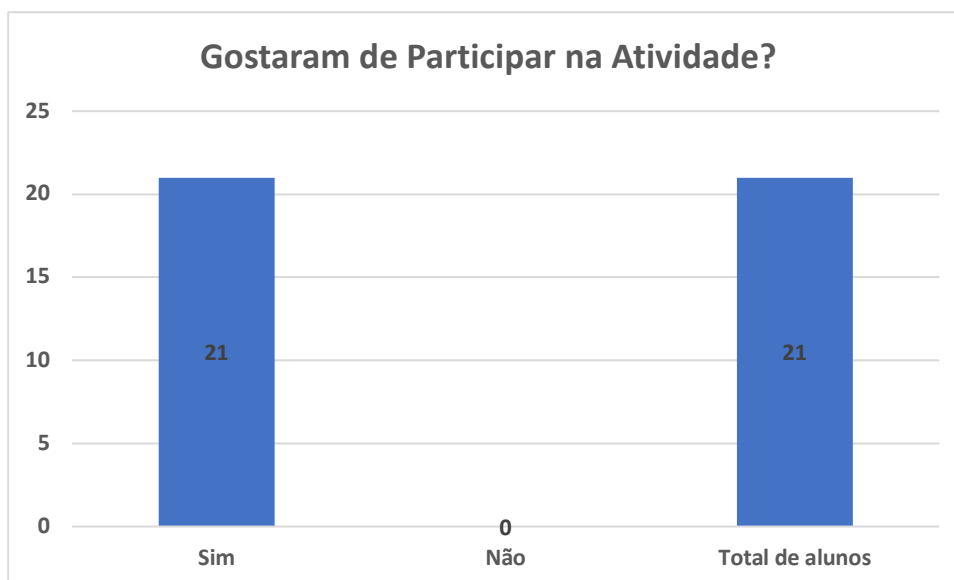


Gráfico 11- Gosto pela Atividade

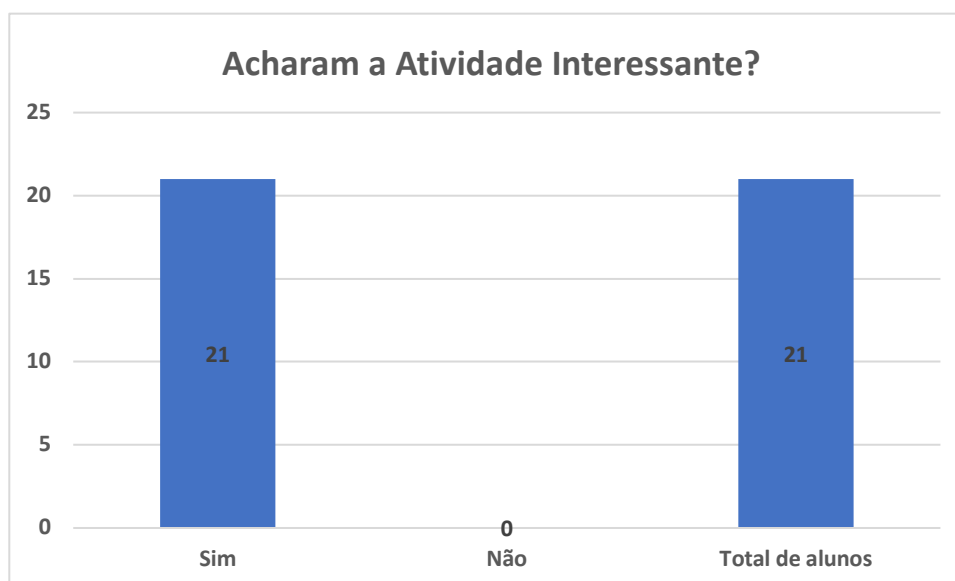


Gráfico 12- Interesse pela Atividade

Estes resultados permitiram aferir que os alunos aderiram com bastante facilidade à atividade proposta, revelaram um entusiasmo constante o que facilitou o desenvolvimento da mesma.

No que diz respeito às questões de resposta aberta, na primeira questão, “o que mudariam na atividade”, houve quatro respostas por parte da turma. Após analisar esta questão, 85% (18) dos alunos responderam que não alteravam nada na atividade; 5% (1) dos alunos mudavam a duração da atividade, pois disseram que precisavam de mais tempo; 5% (1) dos alunos afirmaram que a atividade era demasiado complexa; e por fim 5% (1) dos alunos não responderam.

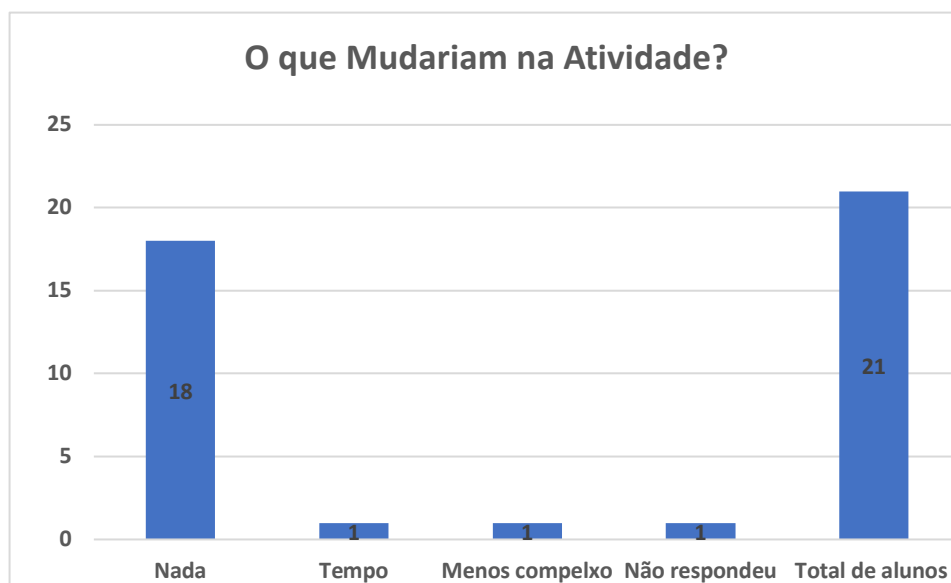


Gráfico 13- Mudanças na Atividade

As respostas obtidas permitiram deduzir que a maioria dos alunos não mudariam nada na atividade, revelando um motivo de sucesso e satisfação pessoal. No entanto, em atividades futuras é necessário ter em consideração o tempo da mesma, bem como a complexidade das questões, garantindo que toda a turma consegue participar na atividade da mesma forma, independentemente das dificuldades apresentadas.

A segunda questão de resposta aberta, “aspectos positivos da atividade”, foram de encontro aquilo que eu já esperava que a turma respondesse. 67% (14) dos alunos afirmaram que foi uma atividade mais divertida; 28% (6) dos alunos, afirmaram que foi uma atividade diferente e mais atrativa; 5% (1) dos alunos afirmaram que tudo foi positivo na atividade.

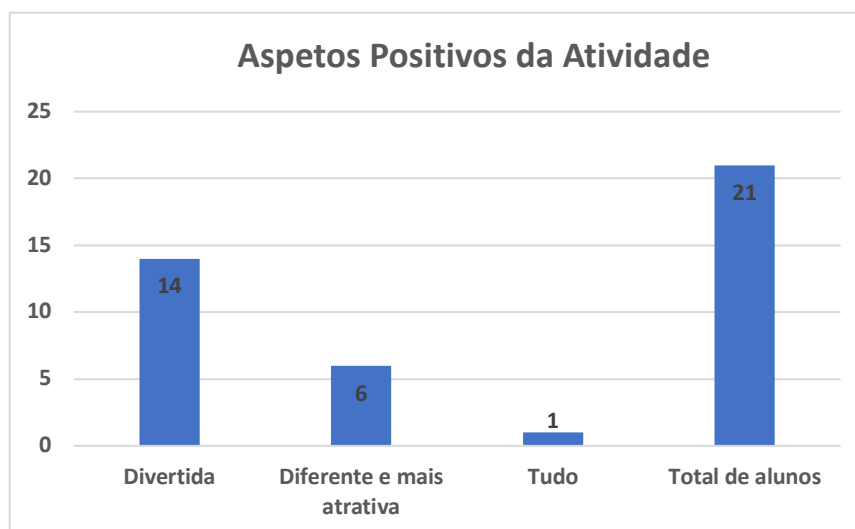


Gráfico 14- Aspectos Positivos da Atividade

Após analisar esta questão, é possível observar que todos os alunos gostaram da atividade, acharam interessante e acabou por ser mais dinâmico. A maior parte dos alunos, refere que a atividade, foi uma experiência boa e apelativa, uma vez que é diferente do método tradicional que estavam habituados e ainda referem que não lhes provoca pressão, mas sim alívio.

A última questão diz respeito a, “aspectos negativos da atividade”. Esta questão, como já era previsto, foi a questão mais difícil de analisar no questionário, houve respostas vagas, poucas justificações e como era de prever respostas em branco. Após esta análise, 65% (14) dos alunos responderam que não houve nenhum aspeto negativo; 5% (1) dos alunos responderam que um dos aspetos negativos da atividade foi o facto de as respostas serem de escolha múltipla; 10% (2) dos alunos mencionaram que a atividade era confusa; 5% (1) dos alunos referiram que o aspeto negativo da atividade, foi o facto de a turma estar agitada e interferir com concentração dos alunos; 10% (2) dos alunos mencionaram que o tempo para a realização da atividade era pouco; e por último 5% (1) dos alunos responderam em branco.

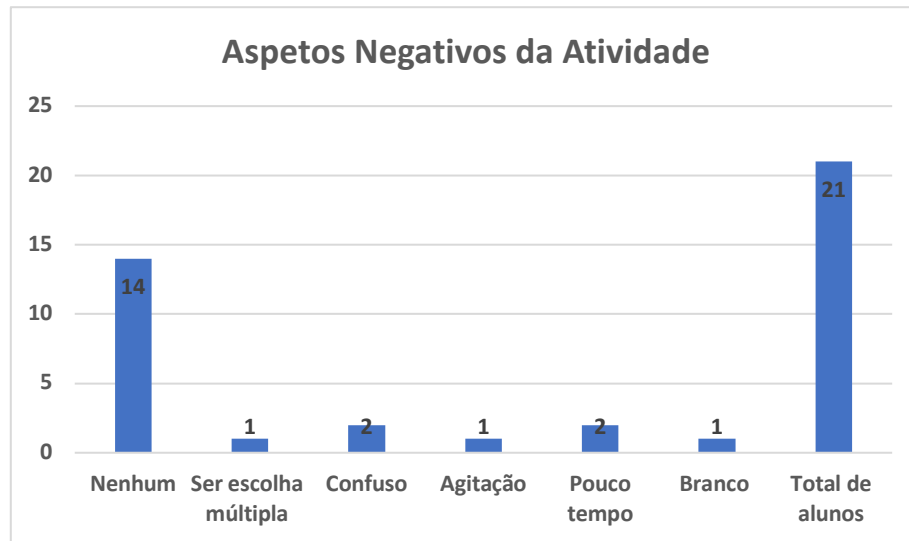


Gráfico 15- Aspectos Negativos da Atividade

Estas respostas permitiram inferir que a maioria dos alunos não encontraram aspetos negativos na atividade, verificando-se assim uma aceitação e validação por parte dos mesmos. Relativamente aos alunos que mencionaram aspetos negativos, é fundamental que numa atividade futura, as perguntas selecionadas sejam mais claras e explícitas, evitando que a atividade se torne confusa. Toda a turma deve estar calma e serena para facilitar a concentração e o tempo da atividade deve ser ajustado às dificuldades que os alunos apresentam, permitindo que todos consigam responder no tempo estipulado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerações finais

Terminado o relatório e a discussão de dados é necessário discutir as conclusões do presente relatório. Todos os alunos afirmaram que o jogo ajuda na aprendizagem de conteúdos e que os mantém mais concentrados na consolidação de conhecimentos, tal como refere o autor Wassermann e Faust (1994), os professores quando criam oportunidades para que o desenvolvimento do aspeto lúdico seja contemplado em sala de aula, conseguem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos.

A utilização de uma plataforma digital, em contexto de sala de aula, tem um grande impacto no comportamento das crianças ao longo da atividade. As crianças acabam por ficar mais entusiasmadas e tem mais vontade de participar nas atividades. Também Pinto e Tavares (2010), referem que muitos professores preferem não desenvolver atividades lúdicas em sala de aula, pois leva a uma maior confusão na sala de aula por parte dos alunos. Estas afirmações fazem-nos calcular que os professores deveriam recorrer à utilização de jogos em sala de aula para que os alunos se habituassem às regras e, principalmente, aprendessem a ouvir e respeitar as opiniões dos outros. Como refere Moyles (2002), quando uma criança é confrontada com a atividade lúdica, tem oportunidade de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais. O uso do jogo didático (Plickers) em sala de aula foi um fator atrativo e motivador para os alunos, porque tornou a aula mais apelativa. Poderá facilitar o desenvolvimento de competências cognitivas (linguagem, raciocínio lógico, cálculo), ou seja, a Gamificação permite que os alunos aprendam de uma forma mais didática ao mesmo tempo que superam desafios de forma independente, o jogo didático requer a participação ativa dos alunos, a diversidade de recursos tecnológicos traz impactos positivos na aprendizagem e pode ser considerado um auxiliar educativo. Os recursos tecnológicos servem de mediação entre o conhecimento e o aluno, oferecendo novas oportunidades de perceção e apreensão.

A plataforma permitiu uma simplicidade de uso pois os cartões Plickers são fáceis de imprimir e distribuir pelos alunos. Não foi necessário que todos os alunos tivessem dispositivos eletrónicos, o que simplificou a implementação em sala de aula. Assim como permitiu uma economia de tempo, a recolha de respostas dos alunos por meio do Plickers

é muito rápida e eficiente, não é necessário que os alunos escrevam as suas respostas o que economiza tempo durante a implementação da atividade. A plataforma Plickers permite também um feedback individualizado dos alunos o que possibilita oferecer feedback personalizado e direcionado para melhorar a aprendizagem. E por último, a análise de dados, a plataforma produz dados que podem ser usados para avaliar o progresso dos alunos ao longo do tempo. A utilização da Gamificação em sala de aula foi uma abordagem educacional motivadora e eficaz.

Relativamente à opinião dos alunos sobre o jogo desenvolvido em sala de aula podemos afirmar que todas as respostas ao questionário tiveram um carácter positivo. Foi evidente em sala de aula, que as crianças são mais felizes quando estão a aprender de uma forma diferente, quando estão descontraídos, sem pressão e acima de tudo, com uma motivação.

Por fim, podemos concluir que as crianças gostam muito de aprender através de jogos, gostam de atividades em que seja possível aprenderem, consolidar conhecimentos, mas que se estejam a divertir ao mesmo tempo, sem pressão dos professores. O lúdico é um campo muito grande que pode abranger várias temáticas, cabe ao professor, ter vontade e iniciativa de as aproveitar em sala de aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias Bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; RUBIM, Lígia Cristina Bada (2004). *O papel do gestor escolar na incorporação das TIC na escola: experiências em construção e redes colaborativas de aprendizagem*. São Paulo: PUC-SP. Consultado a 28 de maio de 2023.

http://eadconsultoria.com.br/matapoio/biblioteca/textos_pdf/texto04.%20pdf

Antunes, M. D. C. T. (2012). *Ensino da gramática - uma aprendizagem de qualidade*. Escola Superior de Educação de Coimbra

https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/11920/3/MARIA_ANTUNES.pdf

Assmann, H. (1996). *Metáforas novas para reencantar a educação: epistemologia e didática*. Piracicaba: Unimep.

[https://pt.slideshare.net/soaresd2004/5-
assmannhugometforasnovaspaulodeloroso091130223908phpapp01](https://pt.slideshare.net/soaresd2004/5-assmannhugometforasnovaspaulodeloroso091130223908phpapp01)

Azevedo, V. D. A. (2012). *Jogos eletrônicos e educação: construindo um roteiro para sua análise pedagógica*. Universidade Federal de Santa Catarina.

Bartle, R. A. (2003). *Designing Virtual Worlds: Bibliography*. bearing a date of, 1-36. New Riders.

[https://www.researchgate.net/profile/Richard-
Bartle/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds/links/6124cf7b1e95fe241af13
f25/Designing-Virtual-Worlds.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Richard-Bartle/publication/200025892_Designing_Virtual_Worlds/links/6124cf7b1e95fe241af13f25/Designing-Virtual-Worlds.pdf)

Bourdieu, P. (2018). *Cultural reproduction and social reproduction*. In Knowledge, education, and cultural change (pp. 71-112). Routledge.

[https://edu301s2011.files.wordpress.com/2011/02/cultural-reproduction-and-social-
reproduction.pdf](https://edu301s2011.files.wordpress.com/2011/02/cultural-reproduction-and-social-reproduction.pdf)

Cassany, D. (1996). La mediación lingüística¿ Una nueva profesión. *Terminómetro*, 2, 62-63.

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/42642575/Terminometro_PUB_ACA.pdf?145536
4741=&response-content-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/42642575/Terminometro_PUB_ACA.pdf?1455364741=&response-content-)

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/42642575/Terminometro_PUB_ACA.pdf?145536
4741=&response-content-
disposition=inline%3B+filename%3DLa+mediacion+linguistica+una+nueva+profe.pdf&Ex
pires=1696781925&Signature=GTTwJhqm15oS3itdzG2NoQLJ0AAwBBpRPgxiCdE~L3v5dp
iPjdfmClgv3JkcF8T6x17TpYxNRcMlwUqxNGHjpEaiKqxz3qADDOeHYelBGpZeAes9ifs0V5X](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/42642575/Terminometro_PUB_ACA.pdf?1455364741=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLa+mediacion+linguistica+una+nueva+profe.pdf&Expires=1696781925&Signature=GTTwJhqm15oS3itdzG2NoQLJ0AAwBBpRPgxiCdE~L3v5dp iPjdfmClgv3JkcF8T6x17TpYxNRcMlwUqxNGHjpEaiKqxz3qADDOeHYelBGpZeAes9ifs0V5X)

[NM68tTt83UieL2SAf~ovoF0-](#)

[EKos6lpjEGaGUbcWrU1j11HYyzbabU7MdCANBp516pZcP42dqzsnIB0CUom9zwwVPQBtuLFIsoq28454Imee9LvwL6NOMrg6ST92WknBY8dgOSJobFEBD1d9ztqHxoUEKone2YH-H5qWp9LjybrPEQ~nB-SY7lzULFv~ZsuDv5cNa0Pknbu-IS11moA~7aPwBOP8w_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](#)

Cassany, D. (1999). La composición escrita en E/LE. *MarcoELE: revista de didáctica del español como lengua extranjera*. 2009;(9): 47–66.
https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22837/cassany_composicion.pdf

CHARLOT, B. (1989). *L'intégration scolaire des jeunes d'origine immigrée*. In *Les Politiques d'intégration des jeunes issus de l'immigration: situation française et comparaison européenne: actes du colloque de Vaucresson, 25 & 26 mai 1988* (No. 21, p. 149). Editions L'Harmattan. https://www.persee.fr/doc/remi_0765-0752_1988_num_4_3_1185

Christensen, C. M., Horn, M. B., & Johnson, C. W. (2009). *Disrupting Class: Disruptive Innovation Will Change the Way the World Learns*. *Education Review*.

Cró, M. L. (1998). *Formação inicial e contínua de educadores/professores: estratégias de intervenção*. Porto: Porto Editora. <https://silo.tips/download/formaao-inicial-e-continua-de-educadores-professores-estrategias-de-intervenao>

de Camargo Cortelazzo, I. B. (1999). Computador para interação comunicativa. *Comunicação & Educação*, (16), 19-25.
https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-PT&as_sdt=0%2C5&q=de+Camargo+Cortelazzo%2C+I.+B.+%281999%29.+Computador+para+intera%C3%A7%C3%A3o+comunicativa.+Comunica%C3%A7%C3%A3o+%26+Educa%C3%A7%C3%A3o%2C+%2816%29%2C+19-25.&btnG=

Direção-Geral da Educação (2017). *Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória*. Ministério da Educação.
https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Projeto_Autonomia_e_Flexibilidade/perfil_dos_alunos.pdf

Direção-Geral da Educação (2018). *Aprendizagens Essenciais- Português* (6.ºano). Ministério da Educação.

https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Curriculo/Aprendizagens_Essenciais/2_ciclo/6_portugues.pdf

Duarte, I. (1993). *O ensino da gramática como explicitação do conhecimento linguístico*. Ensino-aprendizagem da língua portuguesa, 49-60.
<https://clul.ulisboa.pt/bibcite/reference/6864>

Freire, P. (1996). *Pedagogy of the oppressed (revised)*. New York: Continuum, 356, 357-358.
<https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>

Freire, P. (2014). *Educação e mudança*. Editora Paz e terra.
<https://construindoumaprendizado.files.wordpress.com/2012/12/paulo-freire-educacao-e-mudanca-desbloqueado.pdf>

Kenski, V. M. (1998). Novas tecnologias: o redimensionamento do espaço e do tempo e os impactos no trabalho docente. *Revista Brasileira de Educação*, (08), 58-71.
<http://educa.fcc.org.br/pdf/rbedu/n08/n08a06.pdf>

Krippendorff, K. (2004). Measuring the reliability of qualitative text analysis data. *Quality and quantity*, 38, 787-800. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11135-004-8107-7>

Ladley, P. (2011). Gamification, education and behavioural economics. *Games-ED Innovation in Learning*. <https://pt.scribd.com/document/393395051/Gamification>

Lefebvre, B. (1989). *La recherche qualitative et l'analyse de contenu en éducation*. Canadian Journal of Education/Revue canadienne de l'éducation, 381-386.
[http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero28\(1\)/numero_comp let_28\(1\).pdf](http://www.recherche-qualitative.qc.ca/documents/files/revue/edition_reguliere/numero28(1)/numero_comp let_28(1).pdf)

Leite, L. S., Pocho, C. L., Aguiar, M. D. M., & Sampaio, M. N. (2000). Tecnologia educacional: mitos e possibilidades na sociedade tecnológica. *Rev Tecnol Educ*, 29(148), 38-43.
https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-PT&as_sdt=0%2C5&q=LEITE%2C+L+et+al.+Tecnologia+educacional%3A+mitos+e+possibilidades+na+sociedade+tecnol%C3%B3gica%2C+Tecnologia+Educacional%2C+v.+29%2C+n.+148%2C+p.+38-43%2C+Rio+de+Janeiro%2C+jan.%2Fmar.%2C+2000.&btnG=

Lima, C. H. D. R. (2002). *Gramática Normativa da língua portuguesa*. –Rio de Janeiro. 978-85-03-01022-1

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf

Mizukami, M. D. G. N. (1986). Ensino: as abordagens do processo.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56629611/Resumo_-_Ensino_As_Abordagens_do_Processo_-_Maria_das_Gracas_Nicoletti_Mizukami-libre.pdf?1527005877=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DENsINO_As_abordagens_do_processo.pdf&Expires=1696807856&Signature=KqZQp1BFi8cM~v4HQ7bTJw0NgsE2qI4xXR-PdxDY7KmBmqTQXBZ-ZWnZ0-LAJRG2lo-qNoF7BavpDmadqhC64iMOvh6vXSnZ5FjLOfzA3Y-hS9m3fMo1idtDQ7M~cZiChKfNxlsVA4WNkg5gWsHJkt~8hizwEVSOg-R9u~cPDwf5hmQQVRXljmPRWhb0jCNDSA5kcsfdmO31i2DGumPBBwdWqc0~59XAY83LPwMf2Nj14QKSk3XhpSbxGmT66vCclDL1YL-WD6ldq~cCQ~3u1jIPJvjXXSLujsQcUKOF7jatJJrO7~opXK~wojYF9bemWnE68CTqlw5fll-wkc09g_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Moran, J. M. (2000). Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. *Informática na educação: teoria & prática*, 3(1).
<https://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/6474/3862>

Moyles, J. (2002). *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed.

Neves, M. H. D. M. (2007). A gramática e suas interfaces. *ALFA: Revista de Linguística*.
https://www.researchgate.net/publication/26623371_A_gramatica_e_suas_interfaces

Pinto, C. L., & Tavares, H. M. (2010). O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. *Revista da Católica, Uberlândia*, 2(3), 226-235.
<https://jogoscooperativos.files.wordpress.com/2012/06/lc3badico.pdf>

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently? *On the horizon*, 9(6), 1-6.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/31169414/Digital+Natives+-+Digital+Immigrants-libre.pdf?1392226853=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDigital+natives+digital+immigrants+part.pdf&Expires=1696808300&Signature=MIXPd40zye6gZ3j87-fN0xSu0Qc6IS3UO7LMdDdmoxKSBS5xeNLj9Jw-0NVtOmp8dPVJwmLMP-BL9EInE-ggT6XidQu2HmVkmOgTbU7mpWphmyHhg-ReiyPns3cTue1Fb3xE6TCyv45SdGSfG31r3zj76NNAfSZI~Y5fNC8EwmhnQYiQTxNHUJRXoche-N8RFI7xQRdvHCo6Hc~B~WGceh0sTpw41SnDa1aAope8Ap4BCtGVP9fzQgaTNoX5TIldhuD5QECqU4LNplHtvDsz0w6k3HY9mmpf1Zp7GHYh-XYC1blLvmm2I3eiTMk04fBZuaSPdusirQ6~kZXGsASyNiQ_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Pucci Neto, J. (2009). A inclusão digital docente: do giz a era computacional. *Saber Acadêmico*, 7, 150-160

<http://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20180403123814.pdf>

Roldão, M. D. C., Figueiredo, M. P., Campos, J., & Luís, H. (2009). O conhecimento profissional dos professores—especificidade, construção e uso. *Revista Brasileira de Formação de Professores*, 1 (2), 138-177.

<https://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/522/1/75-431-1-PB.pdf>

Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers*. sage.

<http://emotrab.ufba.br/wp-content/uploads/2020/09/Saldana-2013-TheCodingManualforQualitativeResearchers.pdf>

Sim-Sim, I., Duarte, I., Ferraz, M. J., & Portugal. (1997). *A língua materna na educação básica: competências nucleares e níveis de desempenho*.

<https://area.dge.mec.pt/gramatica/LINGUAMA.pdf>

Stager, G. S. (2016). Seymour Papert (1928–2016). *Nature*, 537(7620), 308-308.

<https://www.nature.com/articles/537308a>

Tanaka, S., Vianna, M., Vianna, Y., & Medina, B. (2013). *Gamification, Inc.: como reinventar empresas a partir de jogos*. <https://acervo-digital.espm.br/E-BOOKS/2020/365430.pdf>

Torres, V. S. (2000). *Planejamento de uma aula com uso de computador como recurso multimeio*. *Tecnologia educacional*, 29(150/151), 38-41. <https://www.passeidireto.com/arquivo/6264983/o-professor-e-as-novas-tecnologias>

Travaglia, L. C. (2000). *A sistematização do ensino de gramática em atividades de gramática reflexiva e outras. Discutindo a prática docente em língua portuguesa*. São Paulo: IP-PUC/SP, 59-70. http://www.ileel.ufu.br/travaglia/sistema/uploads/arquivos/artigo_a_sistematizacaodo_ensino_da_gramatica.pdf

Travaglia, L. C. (2007). *A caracterização de categorias de texto: tipos, gêneros e espécies*. *Alfa: Revista de Linguística*, 51(1). https://scholar.google.com/scholar?hl=pt-PT&as_sdt=0%2C5&q=Travaglia%2C+L.+C.+%282007%29.+A+caracteriza%C3%A7%C3%A3o+de+categorias+de+texto%3A+tipos%2C+g%C3%AAneros+e+esp%C3%A9cies.+Alfa%3A+Revista+de+Lingu%C3%ADstica%2C+51%281%29.&btnG=

Valente, J. A. (1997). *O uso inteligente do computador na educação*. *Revista Pátio*, 1(1), 19-21. https://cmapspublic.ihmc.us/rid=1HXFXQG7G-1V1JJW6-M4/VALENTE_1997.pdf

Wasserman, S., & Faust, K. (1994). *Social network analysis: Methods and applications*. https://toc.library.ethz.ch/objects/pdf_ead50/3/E28_1502716_TB-I_002336476.pdf

Wassermann, S., Gaspar, F. L., & Gaspar, C. (1994). *Brincadeiras sérias na escola primária*.

ANEXOS

Anexo 1 - Exercícios de funções sintáticas





5. A frase



Exercícios

- 1.** Identifica o **complemento direto** presente em cada uma das frases seguintes (já sabes que podes "perguntar" ao verbo "O quê?" ou "Quem?").

 - a. Os pintainhos seguíam a galinha.
 - b. Coloca os pratos sobre a mesa.
 - c. Ontem, a Susete deu uma boa notícia aos pais.
 - d. Abre o teu caderno.



- 2.** Reescreve as frases do exercício 1., substituindo os **complementos diretos** que identificaste pelo pronome pessoal o, a, os, as.
- 3.** Identifica o **complemento indireto** presente em cada uma das frases seguintes (podes "perguntar" ao verbo "A quem?").

 - a. O automobilista apitou ao transeunte.
 - b. Ela mostrou a casa às visitas.
 - c. Nós emprestámos alguns utensílios aos campistas.
 - d. Ela entregou o lenço à irmã.
- 4.** Reescreve as frases do exercício 3., substituindo os **complementos indiretos** que identificaste pelo pronome pessoal lhe, lhes.
- 5.** Escreve uma frase em que utilizes o verbo *explicar* seguido de **complemento direto** e de **complemento indireto**.
- 6.** Transcreve o **complemento obliquo** presente em cada uma destas frases.

 - a. Os primos do Pedro mudaram de casa.
 - b. Eles viveram aqui na infância.
 - c. A Sandra discorda da minha opinião.
 - d. A Amélia também participou no debate.
 - e. O Sebastião vai ao casamento do primo.
 - f. O Eduardo e a Rita chegaram a Lisboa ao anoitecer.
- 7.** Completa cada uma das frases seguintes com um **complemento obliquo**.

 - a. Os campos cultivados precisam
 - b. A Teresa queixou-se
 - c. O João não concorda
 - d. Eu interesso-me
 - e. Ela encontrou-se
 - f. A Mafalda acredita
 - g. O Manuel aproximou-se
 - h. A ama cuida



LAROS - PAVES Editora

Anexo 2 - Exercícios de funções sintáticas



Gramática



8. Classifica os **complementos** (**direto**, **indireto** ou **obliquo**) sublinhados nos predicados das frases seguintes.
- A Sara gosta de cinema.
 - A Raquel conseguiu um trabalho.
 - Ela telefonou aos pais.
 - Eles ouvem música clássica.
 - Os pais acreditam no filho.
 - Ele indicou o caminho ao turista.
 - D. Sancho I sucedeu a D. Afonso Henriques.
 - Os alunos entraram no autocarro.
9. Transforma as seguintes frases ativas em frases passivas.
- Os irmãos Grimm escreveram este conto.
 - O vento levantou as telhas.
 - O Sol queima as searas.
 - A Joana fará a prova de aferição.
- 9.1. Em cada uma das frases passivas, assinala o constituinte com a função de **complemento agente da passiva**.
- ✗ 10. Completa as frases abaixo com um **predicativo do sujeito** (observa que os verbos destacados são **verbos copulativos**).
- O castanheiro **é**
 - O médico da Rita **parecia**
 - Mesmo depois do castigo, ele **continua**
 - Os olhos da Vera **são**
11. Acrescenta a cada uma das frases seguintes um **modificador**.
- O Tomás encontrou uma carteira.
 - Ele entregou a encomenda à Paula.
 - Ele leu o conto.
 - A chuva cai.
 - A Clara colhe cogumelos.
12. Copia a frase seguinte, retirando-lhe todos os **modificadores**:
- No inverno passado, a Maria foi à serra da Estrela com a família.
- ✗ 13. Faz a **análise sintática** das frases seguintes.
- Nós vamos à praia ao fim da tarde.
 - Os atletas ficaram cansados no fim da prova.
 - A criança e a mãe foram salvas pelo bombeiro.
 - Ontem, o Ivo enviou uma encomenda à afilhada.



