



PAULA **FRASSINETTI**

Educação com Rumo

OS RECURSOS DIGITAIS AO SERVIÇO DO ENSINO-APRENDIZAGEM DA GRAMÁTICA

Relatório de Investigação apresentado para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ensino do 1.ºCiclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2.ºCiclo do Ensino Básico realizado sob a orientação científica de Professora Doutora Maria Cristina Vieira da Silva

Cláudia Sofia Pereira Andrade

Porto

2017

RESUMO

PALAVRAS-CHAVE: Ensino-Aprendizagem; Gramática; Recursos Digitais; Nativos Digitais; Didáticas

O objetivo deste relatório de investigação incide no contributo que os recursos digitais podem trazer ao ensino-aprendizagem da gramática. Nele procuramos compreender a perceção dos professores e dos alunos quanto a este contributo, dinamizar atividades que promovam esta mesma articulação e analisar o impacto das mesmas atividades nos alunos. Para tal, foi procedemos à necessária revisão bibliográfica, concebemos atividades promotoras de um ensino-aprendizagem da gramática mais motivador e interativo, por via de recursos digitais. Por outro lado, por via de entrevistas e dum *focus group*, foi-nos possível compreender qual o ponto de vista das professoras cooperantes de dois centros de estágio diferentes e de dois ciclos distintos (1.ºCEB e 2.ºCEB), bem como a perspetiva dos alunos das respetivas turmas das cooperantes de ambos ciclos. Foi adotada uma metodologia mista que envolveu recurso a entrevistas e *focus group*, registo áudio e vídeo/ fotográfico de alguns momentos de aula, e ainda análise documental, nomeadamente, de resultados dos exames de português, especificamente, resultados relativos aos níveis de desempenho no domínio gramatical. Com esta metodologia e com as atividades implementadas, compreendemos que os recursos digitais poderão ser uma chave para uma maior motivação quer para o ensino quer para a aprendizagem da gramática, ainda que tenhamos tal implique um esforço ao nível da formação dos professores, nomeadamente quanto à utilização de recursos digitais.

ABSTRACT

KEYWORDS: Teaching-Learning Process; Grammar; Digital Resources; Digital Natives; Didactics.

The purpose of this research report focuses on the contribution that digital resources can bring to grammar teaching-learning. In it we try to understand the perception of the teachers and the students about this contribution, to stimulate activities that promote this same articulation and to analyze the impact of the same activities in the students. To do this, we proceeded to the necessary bibliographical revision, conceived activities promoting a teaching-learning of the grammar more motivating and interactive, through digital resources. On the other hand, through interviews and a focus group, it was possible to understand the point of view of the cooperating teachers of two different schools and of two distinct cycles (1st CEB and 2nd CEB), as well as the perspective of the students of the respective groups of the cooperators of both cycles. It was adopted a mixed methodology that involved the use of interviews and focus group, audio and video / photographic recording of some moments of class, and also documentary analysis, namely, results of portuguese exams, specifically, results regarding levels of performance in the domain grammatical. With this methodology and with the implemented activities, we understand that digital resources can be a key to a greater motivation both for teaching and grammar learning, even if we have an effort in teacher formation in use of digital resources.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar os meus agradecimentos com um “obrigada” geral a todos os que, indireta ou diretamente, fizeram parte do meu percurso académico pois, sem as diferentes experiências por que passei e sem as pessoas que conheci, o meu percurso não teria sido da mesma forma. Reconhecendo que este percurso vivido por mim foi duro e desconcertante, mas triunfante e enriquecedor, sinto que tenho alguns agradecimentos específicos a salientar, pois existem pessoas que possibilitaram e tornaram o meu percurso ainda mais rico do que poderia ter sido sem elas.

À minha mãe, Amélia Andrade, agradeço pela força, pela pujança e pela certeza que me transmitiu ao longos destes seis anos, pela riqueza das suas experiências e pelas respostas que me deu, mesmo quando eu ainda não sabia que precisava de uma resposta.

Ao meu pai, Joaquim de Andrade, agradeço pela paciência, pelas gargalhadas, pelas conversas motivadoras, pelas histórias e pelo passado que, por ser difícil, me motivou e, pelo carisma, pelo seu lado lutador que me serviu de exemplo para construir a pessoas que sou.

Ao meu avô, Manuel de Andrade, agradeço por todas as belas e criativas histórias que me contou, por me ter acompanhado e por ser um exemplo, pois, com 97 anos, ainda apresenta uma força descomunal e encara a vida com um código de honra e princípio invejáveis.

À minha irmã, Ana Sofia, agradeço por me ter provocado nos momentos em que precisava de motivação e por ser alguém de cuja presença eu nunca abdicaria.

Ao Francisco Sousa, agradeço por me ter aguentado nos momentos de raiva, choro e pré-desistência, pelo companheirismo, por se ter tornado numa pessoa tão presente e fiel e por me compreender tão bem.

À minha família, de uma forma geral, estou muito grata pelas preocupações e pelo acolhimento, fruto de um vínculo fortíssimo que partilhamos.

À doutora Cristina Vieira, agradeço por ter sido tão compreensiva, por sempre se dispor a ajudar-me, pelos desafios e os incentivos, pela amabilidade, boa disposição e “provocações” nos momentos certos. Foi um prazer e um privilégio colaborar.

À Sofia Rocha, ao David Ferreira, ao Eduardo Rodrigues, à Sofia Tavares ao Jaime Costa, ao Ilberino Santos e à Joana Tato agradeço pelos momentos de gargalhada e pelos desabafos, por se terem tornado pessoas tão próximas e apoiantes, revelando-se uma surpresa das mais agradáveis.

Agradeço às colegas do perfil 4, especialmente à Sandra Campos e à Sofia Silva que, desde o início do meu percurso na Escola Superior de Educação Paula Frassinetti me acolheram de forma afetuosa, tornando-se pessoas que pretendo manter de forma próxima, a longo prazo.

Um grande obrigada por tornarem o meu percurso tão feliz!

ÍNDICE GERAL

1. Introdução	1
Parte I - Revisão Bibliográfica	
2. Da comunicação e linguagem aos vários conceitos de “gramática”	4
3. A Importância da Gramática.....	7
4. O Ensino da Gramática	10
5. Recursos Digitais na Educação	13
6. Jogos e o Ensino.....	21
Parte II – Opções Metodológicas	
7.Contextos de intervenção.....	27
7.1. Colégio Tangerina.....	27
7.2. Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral.....	28
7.3. Escola Básica e Secundária de Canelas.....	30
8. Procedimentos.	31
9. Participantes da Investigação.....	36
10. Instrumentos e técnicas de Recolha e Tratamento de Informação.....	37
10.1. Guião de Entrevistas aos estudantes.....	37
10.2. Guião das entrevistas para os professores cooperantes.....	38
11. Cronograma de investigação.....	41
Parte III – Apresentação e Discussão dos Dados de Investigação	
12. Apresentação e discussão dos dados de investigação.....	43
12.1. Análise de entrevistas aos estudantes.....	43
12.2. Focus Group com cinco alunos de 5º ano.....	48
12.3. Comparação de resultados do focus group e das entrevistas.....	50
12.4. Análise de entrevista à professora cooperante do 1ºCEB.....	52
12.5. Análise de entrevista à professora cooperante do 2ºCEB.....	55

12.6. Comparação das entrevistas das professoras cooperantes de 1ºCEB e 2ºCEB.....	57
12.7. Propostas de atividades com conteúdos gramaticais associados a Recursos Digitais.....	60
12.8. Análise de Resultados.....	61
13. Considerações finais.....	63
14. Referências bibliográficas	67

ÍNDICE DE FIGURAS, QUADROS, TABELAS E GRÁFICOS

Anexo A – Tabela relativa aos resultados dos Itens relativos ao domínio da gramática por área gramaticais e por conteúdos

Anexo B – Tabela relativa aos resultados das Provas de Aferição do 6º ano de 2010

Anexo C – Tabela relativa aos resultados das Provas de Aferição do 6º ano de 2011

Anexo D – Tabela relativo à posse de computador e ligação à Internet por parte das famílias portuguesas (%)

Anexo E – Gráfico relativo às famílias que possuem computador e ligação à Internet, segundo a residência (%)

Anexo F – Tabela relativa aos indivíduos que habitual ou ocasionalmente utilizam computadores e Internet, por grupo etário (%)

Anexo G – Gráfico relativo à posse de computador e ligação à Internet dos agregados domésticos, 2002-2004 (%)

Anexo K – Figura relativa ao Recurso Digital utilizado no 4º ano da Escola Básica do 1ºCiclo de Costa Cabral

Anexo L – Tabela relativa às respostas das entrevistas aos alunos do 4º ano da Escola Básica do 1ºCiclo de Costa Cabral

Anexo M – Figura relativa ao Recurso Digital utilizado na turma de 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas

Anexo N – Figura relativa ao Recurso Digital utilizado na turma de 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas

Anexo O – Tabela relativa às respostas do *Focus Group* com cinco alunos do 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas

Anexo R – Tabela relativa à planificação da aula do 1ºCEB

Anexo S – Tabela relativa à primeira planificação da aula do 2ºCEB

Anexo T – Tabela relativa à segunda planificação da aula do 2ºCEB

Anexo U – Tabela de avaliação gerada pelo *Quizizz*

1. Introdução

O foco do trabalho apresentado neste relatório de investigação consiste numa reflexão sobre a forma como, para efeitos do ensino-aprendizagem da gramática, os recursos digitais poderão ser um instrumento facilitador das aprendizagens dos alunos do 1.º e 2.º Ciclos do Ensino Básico.

O próprio conceito de gramática tem vindo a ser repensado, nos últimos anos, e, como tal, importa conhecer a forma como é abordada pelos professores, tanto mais que existe a perceção generalizada de que o trabalho gramatical é tido como uma área crítica no ensino-aprendizagem da língua portuguesa (Silva & Pereira, 2014).

Por outro lado, numa sociedade como a atual, as crianças demonstram grande à vontade na utilização de tecnologias da informação e comunicação, sendo comum, desde cedo, dominarem a utilização de um computador, *tablet* ou telemóvel, para usufruírem de recursos digitais como jogos e aplicações. Neste contexto, faz sentido procurar perceber se há efeitos positivos decorrentes da utilização dos recursos digitais no ensino da gramática, tendo por objetivo promover um ensino que vá ao encontro das expectativas e necessidades dos estudantes.

Como tal, iremos debruçar-nos sobre a seguinte questão-problema que, por sua vez, delineará toda a investigação: em que medida a utilização de recursos digitais poderá facilitar o ensino/aprendizagem da gramática no 1.º/2.º Ciclo?

A pesquisa teve como base os objetivos de seguida referidos:

- Compreender como é percecionado, pelos professores e pelos estudantes, o uso da tecnologia em contexto de sala de aula no 1.º CEB e no 2.º CEB;
- Aferir a importância da utilização de recursos digitais nestes contextos educativos e especificamente no ensino-aprendizagem da gramática;
- Compreender as vantagens e limitações decorrentes da utilização dos recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem da gramática;
- Criar e implementar formas de dinamizar a aula em torno do conhecimento gramatical utilizando recursos digitais.

Como tal, ao longo deste trabalho, consideraremos a resposta às seguintes questões tidas como prioritárias para a compreensão e alcance dos objetivos propostos:

- De que forma os níveis de conhecimento e formação dos professores, sobre os recursos digitais, bem como sobre o domínio gramatical, são percebidos pelos mesmos como sendo adequados às potencialidades decorrentes da sua articulação conjunta?

- De que forma respondem os estudantes à utilização dos recursos digitais, no ensino da gramática em contexto de sala de aula no 1.º e no 2.º ciclos do Ensino Básico?

- Quais as vantagens e limitações decorrentes da utilização desses recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem da gramática?

- Como criar e implementar formas de dinamizar a aula em torno do conhecimento gramatical utilizando recursos digitais?

Sendo assim, a construção deste relatório iniciou-se com uma revisão bibliográfica sobre este tema, a qual serviu de rampa para as fases seguintes, nomeadamente, a fase da planificação e da intervenção, utilizando os recursos digitais ao serviço do ensino-aprendizagem da gramática.

A fim de construir um relatório coerente e organizado, organizamos este documento em três partes. A Parte I corresponde à fundamentação teórica, em que nos debruçamos sobre a seleção e análise de obras de referência que legitimassem uma maior compreensão do nosso tema. Já a Parte II remete para as opções metodológicas, em que descrevemos e justificamos as opções metodológicas que tomamos ao longo da construção deste trabalho, bem como descrevemos os contextos de intervenção nomeadamente, ao nível dos grupos e dos centros de estágio onde intervimos, bem como os instrumentos e técnicas de recolha de dados. Na Parte III deste relatório, apresentamos e discutimos os dados de investigação recolhidos e tratados, em resultado da intervenção educativa desenvolvida e tendo por base os referidos instrumentos e técnicas anteriormente apresentados. Por fim, nas considerações finais, confrontamos os objetivos de investigação com os resultados obtidos, referindo as limitações do nosso estudo e linhas de investigação futuras.

PARTE I - REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2. Da comunicação e linguagem aos vários conceitos de “gramática”

A comunicação é um processo intemporal e crucial no desenvolvimento de sociedades. Sim-Sim (1998, p. 21) define comunicação como “... o processo ativo de troca de informação que envolve a codificação (ou formulação), a transmissão e a decodificação (ou compreensão) de uma mensagem entre dois, ou mais, intervenientes”, ou seja, é um processo geral que implica emissor, recetor, canal de comunicação, códigos, etc. De facto, o ser humano é um ser que intrinsecamente tem a capacidade de comunicar, pessoalmente, a longas distâncias, por gestos ou verbalmente, oralmente ou por escrito.

Enquanto capacidade específica da espécie humana, a linguagem verbal é descrita pela American Speech-Language-Hearing Association (1983) como «um sistema complexo e dinâmico de símbolos convencionados, usado em modalidades diversas para [o homem] comunicar e pensar». Este sistema linguístico usufrui de mecanismos que podem ser extralinguísticos ou paralinguísticos (como, por exemplo, a postura corporal, os gestos, entre outros). A capacidade de adquirir linguagem é uma capacidade universal, natural e espontânea; contudo, a “língua é a criação, mas também o fundamento da linguagem – que não poderia funcionar sem ela-; é, simultaneamente, o instrumento e o resultado da atividade de comunicação.” (Saussure, 2012, p. 18). Este autor evidencia a interdependência da língua com a linguagem e complementa a ideia, dizendo que a linguagem só existe e se desenvolve por quem pelo aprendizado e para utilização de uma língua.

A língua corresponde a um sistema gramatical e, como definem Cunha e Cintra (1984, p. 1), uma «expressão da consciência de uma coletividade», que, como tal, varia consoante a comunidade linguística em que é produzida.

Considerando que a linguagem tem como objetivos a comunicação e raciocínio, Inês Sim-Sim (1998, pp.225-236) enumera cinco traços universais e essenciais a todas as línguas: (i) “todas são complexas” e possibilitam expressão de qualquer ideia; (ii) “todas são mutáveis ao longo do tempo” (logo, têm a contingência de evoluir em paralelo com a evolução da respetiva comunidade linguística); (iii) “todas

são compostas por unidades discretas” e são fundamentadas com regras; (iv) “em todas é possível a expressão do passado, do presente, do futuro, a negação, a interrogação e a formulação de ordens” e (v) “em todas se constata a relação de arbitrariedade entre o som (e cadeias de sons) e o(s) significado(s) respetivo(s)”.

O traço (iii) indica justamente que a língua é fundamentada por um conjunto de regras, as quais constituem a gramática de uma dada língua. De facto, embora a gramática esteja muito presente no nosso dia a dia, a sua definição tem variado muito de autor para autor e tem-se alterado consoante o passar dos anos.

Possenti (2004, p.64), por exemplo, assume que a «noção de gramática é controvertida», ou seja, nem todos os que a estudam a definem da mesma forma. Este autor define gramática como um “conjunto de regras” e alerta que esta expressão pode ser percebida como: “i) Conjunto de regras que devem ser seguidas; ii) Conjunto de regras que são seguidas; iii) Conjunto de regras que o falante da língua domina”. Os dois primeiros conjuntos de regras remetem para o comportamento oral e escrito dos pertencentes a uma comunidade linguística, denominadas gramática normativa e gramática descritiva, respetivamente. O terceiro conjunto de regras consiste em hipóteses sobre os conhecimentos que um falante retém na sua realidade mental e é chamada gramática internalizada.

Silva (2006, p.46) também defende subdivisões, mas em cinco sentidos diferentes, nos quais engloba as conceções de gramática previamente referidas por Possenti (2004): “1. conhecimento gramatical; 2. teoria gramatical; 3. descrição gramatical; 4. ensino da gramática; 5. manual de gramática”. O primeiro sentido corresponde ao conhecimento implícito, assumindo a gramática como uma competência linguística que se evidencia na comunicação interpessoal. Já o segundo sentido remete para a noção de teoria gramatical. Ao longo do tempo, surgiram distintos modelos de gramática, oriundos de correntes linguísticas como a funcional, a estrutural, a generativa, entre outros, as quais apresentam linhas orientadoras para a estruturação do ensino gramatical. Por seu turno, o terceiro sentido está relacionado com as regras gramaticais que são utilizadas sob a forma de discurso e representam a estrutura interna da língua. Estas regras são denominadas sob a designação de gramática descritiva e desta originaram variados géneros de gramáticas, consoante os objetivos. O quarto sentido está associado ao ensino da gramática/conhecimento

explícito da língua/funcionamento da língua, cuja nomenclatura tem vindo a variar consoante as orientações curriculares oficiais. Neste sentido, o termo assume um carácter normativo, estando previstos indicadores de desempenho associados a conteúdos programáticos do ensino de português. Por fim, o quinto e último sentido corresponde ao usualmente designado manual de gramática, onde podemos consultar as regras de utilização das várias unidades da língua. Estes cinco sentidos não podem ser vistos de forma independente porque se influem reciprocamente.

O autor considera ainda que a gramática tem um “grau zero” correspondente à organização interna da língua e ao conhecimento intuitivo do indivíduo, o qual se vai desenvolvendo no meio linguístico onde o falante de uma dada língua está inserido. A escola está incumbida de aproveitar esses conhecimentos e melhorá-los, procurando tornar os estudantes conscientes das suas capacidades, a partir de exercícios de metalinguagem e trabalhando a comunicação interpessoal.

De facto, a gramática pode ser percecionada por via intralinguística, na qual constatamos a estrutura interna da língua e por via metalinguística, na qual se considera o conhecimento, a teoria ou a descrição gramatical e o ensino de gramática, bem como o manual de gramática. Nesta perspetiva, a gramática é vista como uma “descrição dos princípios que organizam e regem a fonologia, a morfologia e a sintaxe de uma língua; o sistema de regras que atuam na construção de frases dessa língua” (Academia das Ciências de Lisboa, 2001, p. 1923), ainda que orientada para vários sentidos diferentes.

Tal como Silva (2008, pp. 89-105), também Oliveira (2006) defende uma conceção muito semelhante; porém, renomeia-a como “grau zero”, designando assim a gramática internalizada ou implícita, que é resultado da necessidade de socialização entre os falantes. Esta gramática não preenche necessariamente os requisitos do conceito padrão, distanciando-se claramente desta, visto basear-se nas regras que o indivíduo adquire desde os primeiros anos de vida, ou seja, considera toda a experiência do falante. Dada a presença constante da gramática na vida do indivíduo debruçar-nos-emos, no subcapítulo seguinte, sobre a importância da gramática em contexto escolar.

3. A importância da Gramática

Segundo Vygotsky (1989, p.125): “A gramática é um assunto que parece ter pouca utilidade prática. Ao contrário de outras matérias escolares, não ensina novas habilidades à criança, pois esta já conjuga e declina antes de entrar na escola. Já se chegou até mesmo a dizer que o ensino da gramática na escola poderia ser abolido.” Da nossa experiência, bem como da dos autores em que nos sustentamos, entendemos que o estudo da gramática é de grande importância para o desenvolvimento verbal da criança. Um trabalho refletido, na escola, em torno desta competência linguística não só proporciona às crianças novas formas gramaticais (nomeadamente sintáticas), como, graças às aprendizagens em torno do conhecimento gramatical e da própria escrita, as torna conscientes do uso implícito da sua língua, aprendendo a usar as suas habilidades linguísticas conscientemente.

Ainda assim, esta perceção quanto ao interesse e utilidade da aprendizagem gramatical (defendida, nomeadamente, em Costa (2008), entre outros) não tem logrado combater aquela outra, segunda a qual o ensino da gramática é percecionado como uma temática de menor interesse, quando comparada com outros domínios da língua. Se analisarmos os resultados das provas de aferição e dos exames nacionais, podemos constatar este mesmo desinteresse.

Analisando o Relatório Nacional 2013-2015 produzido pelo IAVE (Instituto de Avaliação Educativa) e debruçando-nos sobretudo sobre as classificações médias quanto aos conteúdos gramaticais (Anexo A), podemos perceber que os itens em que os alunos revelaram menor dificuldade pendem sobre conteúdos que são abordados e lecionados desde o princípio do 1.º Ciclo do Ensino Básico, nomeadamente a indicação de palavras esdrúxulas (com classificação média de 79%, em 2014), flexão de palavras (com classificação média de 69%, em 2014), flexão de frases em número (com classificação média de 86%, em 2015) e a colocação de sinais de pontuação (com classificação média de 82%, em 2015), sendo que este último conteúdo é trabalhado ao longo dos quatro anos que constituem o 1º CEB.

No mesmo relatório, também podemos denotar que uma das maiores fragilidades dos alunos revelou ser a conjugação verbal no modo indicativo, mormente quanto a verbos intransitivos e formas verbais que os alunos não utilizam

frequentemente. Em 2013, a classificação média relativa a este conteúdo era de 52% e em 2014, a classificação média era de 45%.

O item que se revelou mais frágil, entre 2013 a 2015, foi um item de 2013 que implicava a construção de uma nova frase utilizando a palavra «altura», com um sentido díspar do apresentado no enunciado. A classificação média deste item foi de 17%. No relatório, surge uma possível justificação para este valor tão baixo, comparativamente aos outros valores apresentados: “O problema poderá residir em alguma falta de repertório vocabular dos alunos e na dificuldade da sua aplicação em diferentes contextos” (IAVE, 2017, p.14).

O segundo item com valor mais baixo, com classificação média de 26%, pertence à prova de 2015, na qual os alunos teriam que identificar três subclasses de pronomes, com resposta dicotómica, portanto ou seja, teriam que selecionar uma resposta. Este item requer um conhecimento aprofundado sobre as subclasses de palavras.

Os resultados das provas de aferição entre 2013 e 2015 apresentaram algumas fragilidades e facilidades dos alunos, demonstrando que existem somente três itens gramaticais com classificação média acima de 80% e nenhum item com classificação média maior ou igual a 90%. Um outro aspeto a ressaltar é que as classificações médias de 2013 foram inferiores às classificações médias dos outros anos. Os itens com pior classificação média pertenceram à prova de 2013 e à prova de 2015, constando-se que o item referenciado como pior em 2015 obteve valores mais altos em 2014.

O relatório explica que os alunos tendencialmente apresentam melhores resultados em tarefas semelhantes às propostas em provas de anos anterior ou que sejam mais automáticas como referenciar ou identificar. Contudo, em tarefas que envolvam um processo cognitivo mais complexo, têm bastante dificuldade. A conclusão do documento debruça-se sobre a necessidade de trabalhar cada domínio, enfatizando a Leitura e a Escrita e reservando apenas um parágrafo para a gramática, para cuja exploração incitam à utilização de diferentes estratégias.

Quanto às provas de aferição do 6ºano, consultamos relatórios provenientes do GAVE (Gabinete de Avaliação Educativa e atual IAVE), desta vez com valores relativos a 2010 e 2011 e retiramos as seguintes conclusões. Em 2010 (Anexo B), a

média de respostas corretas nos três domínios (Leitura, Expressão Escrita e Conhecimento Explícito da Língua), não fora equilibrada, constando que, na Leitura, mais alunos obtiveram resultados positivos, com 52,8%, revelando-se como mais frágil a expressão escrita, com uma média de 30,2% de respostas corretas. O Conhecimento Explícito da Língua obtivera uma média próxima da Expressão Escrita, constando-se que 33,4% fora a média de respostas corretas, diferenciando-se por apenas 3,2%.

Na prova de aferição de 2011 (Anexo C), a média de respostas corretas seguiu a mesma linha que em 2010, sendo que o domínio da Leitura obtivera 58,1% como média de respostas corretas, seguindo-se o Conhecimento Explícito da Língua com 32,8% e, como domínio com mais fragilidade, a Expressão Escrita com 27,0%. Contudo, excluindo o domínio Leitura que obtivera resultados superiores na prova de 2011, na prova de 2010 os alunos obtiveram maior número de respostas corretas.

Novamente, a Expressão Escrita e o Conhecimento Explícito da Língua apresentam resultados próximos, destacando-se a Leitura. Portanto, podemos concluir que, tal como nas provas de aferição do 1.ºCEB, os alunos do 6º ano sentem-se mais confortáveis e com menor dificuldade em atividades que impliquem processos cognitivos simples, como associar, retirar do texto, argumentar com base no texto ou identificar. Contudo, em atividades cognitivas mais complexas, que requeiram mobilização de conhecimentos e conteúdos adquiridos ao longo dos anos, não explícitas na prova, os alunos sentem mais dificuldade.

Comparativamente entre o 1º CEB e o 2º CEB, podemos concluir que, embora sejam de anos distintos e salientando que, em 2010/2011, a Gramática tinha outra nomenclatura (Conhecimento Explícito da Língua), os resultados das provas de aferição apontam todos num mesmo sentido: maior reforço da Leitura e um reforço não tão grande na Escrita. Derivado, provavelmente da adoção de métodos pedagógicos desadequados ou da própria falta de vontade do professor para com este domínio, os resultados gramaticais apresentam-se sempre mais baixos quando comparados com o domínio da leitura. Uma outra conclusão a que podemos chegar é que, de forma a eventualmente melhorar os resultados das provas de aferição e reconhecendo as fragilidades dos alunos, nota-se um aumento de exercícios que implicam processos cognitivos simples, iniciados por verbos como indicar e identificar,

o que tem repercussões nos resultados dos alunos, que “melhoram” significativamente.

Recorrendo a inquéritos a docentes e à observações de aulas de português, Lola Xavier (2013) consta que a maioria dos docentes ainda utiliza estratégias, aquando o ensino gramatical, centradas em fichas e exercícios elaborados por si ou incorporados nos manuais escolares. Alguns professores utilizam atividades lúdicas para o ensino da gramática e uma minoria utiliza as tecnologias de informação e comunicação e, alegadamente, recursos digitais. Assim, mormente o método expositivo seja utilizado pelos professores, constata-se que estudos têm revelado que este método é pouco influente a longo prazo, principalmente quando associado à memorização: “[s]em memória não há conhecimento, no entanto, em língua, a memorização não se vale a si própria” (Lola Xavier, 2007, p.141).

De facto, estudos como o de Ferreira, 2012, mostram que o professor maioritariamente centra o processo de ensino aprendizagem em si mesmo, expondo o conteúdo, muitas vezes de forma desconexa e fornecendo antecipadamente a regra aos alunos. Estes registam a regra e praticam, utilizando fichas de trabalho contendo exercícios que apelam somente a tarefas cognitivas mais simples como identificar. Este método assenta frequentemente em rotinas que, por si só, são desmotivantes para os alunos e desvalorizam o papel da gramática de uma língua, originando resultados como os previamente analisados. Percebendo que a gramática é crucial para o entendimento e aplicação de uma língua e para o processo de comunicação, o ensino da gramática deverá ser uma dimensão a explorar, sobre a qual nos iremos debruçar no subcapítulo seguinte.

4. O ensino da gramática

A língua, além de funcionar como ponte entre o estudante e o conhecimento, serve também como instrumento ao serviço de outras competências e é também objeto de estudo. Segundo Silva (2008, p.97), «ao aluno deve ser dada a oportunidade de refletir e construir conhecimentos sobre a sua própria língua (sua estrutura e uso) como acontece com outros objetos do conhecimento». Para que tal aconteça, a língua

deve ter como base um apoio científico firme e que possibilite a maior consciencialização sobre conhecimento informal que os estudantes já possuem sobre a sua própria língua. Somente desta forma será possível “tornar mais eficaz o seu [dos alunos] desempenho linguístico”. (Silva, 2008, p.91)

No início do seu percurso escolar, o estudante já comunica com alguma eficiência, utilizando a língua que adquiriu na comunidade em que está inserido, com base no “input linguístico” a que teve acesso. Esta comunicação baseia-se numa gramática implícita, criada inconscientemente e de forma informal. Nesta fase, os estudantes têm somente acesso a “modos primários da língua”, ou seja, à expressão e compreensão oral e estarão a iniciar formalmente as proficiências relativas à leitura, à escrita e à gramática.

A gramática não é somente interpretada como o conjunto de regras para se poder jogar o jogo linguístico, mas também um conjunto de truques e dicas para se saber “jogar” melhor. Portanto, o conhecimento gramatical não se firma somente no conhecimento em si adquirido e aprendido pelo falante (padrões, formas da língua), mas também na capacidade que este tem de poder desenvolver as suas competências para produzir discursos diversificados, enquadrados em vários contextos.

Tendo esta última premissa em consideração, ensinar gramática transcende a “velha” ideia de explicar regras e padrões linguísticos, tornando o conhecimento a aprender rígido e desinteressante. A abordagem didática mais adequada será a de considerar o verdadeiro papel que a gramática desempenha nomeadamente na melhoria dos desempenhos em compreensão leitora e, sobretudo, na escrita dos estudantes, reconhecendo o seu valor nas aulas das línguas.

Germain e Séguin (1999, p.34) propõem a seguinte forma de ensinar gramática:

(...) entre outras atividades, expor os estudantes a um certo tipo de descrição/simulação ou a fazê-los descobri-la; aprender a gramática de uma L2 significa familiarizar-se com uma certa descrição/simulação desta L2, presumindo que o conhecimento de uma descrição/simulação poderá eventualmente conduzir ao domínio do uso da L2 – não perdendo nunca de vista que a descrição/simulação é apenas uma aproximação ao uso.

Contudo, Krashen (1992) contradiz esta conceção, posicionando-se de forma oposta, visto defender que a aprendizagem da gramática não é necessária no

processo que conduz ao domínio de uma língua. Krashen afirma que os exercícios formais impelem os estudantes a não comunicarem de forma genuína, razão pela qual o ensino gramatical escolar era interpretado senão como inútil, ou mesmo prejudicial. Segundo o autor, os conteúdos abordados em sala de aula deverão ser somente questões propostas pelos alunos, em momentos que não interfiram com a comunicação. Nesta perspectiva, a gramática deixa de ter lugar na sala de aula.

Em 1984, Krashen defende duas posições quanto a gramática: a primeira é como monitor, em que é atribuído aos alunos tempo para trabalharem a forma como comunicam e, nesse momento, os alunos conseguem trabalhar a gramática vantajosamente; por último, como forma de refletir sobre a língua.

Contrariando esta linha de pensamento, Vilela (1993, p.144) entende a gramática como uma competência que “dá ao estudante a capacidade de agir linguisticamente, comunicar, de analisar textos e suas normas, sensibilizando o estudante para a língua: como meio de vida e de atuação”. Sendo assim, podemos concluir que “a gramática deve estar ao serviço da linguagem e não a linguagem ao serviço da gramática” (Romera Castillo, 1986, p.112). Vilela (1993) defende dois modos de ensinar gramática:

a) Ensino sistemático: “tomam-se como ponto de partida as partes do discurso, passando-se pela frase simples, frases complexas, ligações interfrásicas, frase no discurso e relações transfrásicas. (...) os textos são de tal modo selecionados que servem de rampa para o ensino sistemático da gramática.”;

b) Ensino para fins comunicativos: “põe de lado o ensino da gramática, como tal. Os defensores da gramática comunicativa defendem que o ensino sistemático da gramática é difícil ou mesmo impossível: não é fácil encontrarmos textos que cubram sistematicamente a gramática da língua.” (op. cit.: p.146-147).

Por sua vez, Duarte (1997, p.70) propõe três objetivos para o ensino da gramática: “[e]m primeiro lugar, objetivos que necessitam da «ferramenta gramatical» como instrumento; em segundo lugar, objetivos relacionados com o desenvolvimento de valores; em terceiro, objetivos gerais e específicos de natureza cognitiva.”:

i) Objetivos instrumentais: aceder e dominar o Português padrão, aperfeiçoar e diversificar a utilização da língua, aprender línguas estrangeiras e desenvolver aptidões de estudo.

ii) Objetivos atitudinais-axiológicos: fomentar a autoconfiança linguística dos estudantes e a tolerância cultural e linguística.

iii) Objetivos cognitivos gerais e específicos: ensinar métodos científicos, treinar o pensamento analítico e aprofundar o conhecimento da língua. Segundo Duarte, os objetivos não são somente linguísticos visto que o ensino da gramática implica uma reflexão sobre a língua por parte do professor e por parte dos estudantes, ou seja, ambiciona: “o aperfeiçoamento da utilização da língua; uma melhor e mais fácil comunicação; um conhecimento crescente; e uma mais harmoniosa inserção no mundo” (Lamas, 1991, p.66).

Na linha desta concepção, Vygotsky (2003) afirma que o estudo da gramática é crucial para o desenvolvimento cognitivo da criança sendo que, além do domínio gramatical inconsciente, é necessário que se fomente uma aprendizagem das dos conteúdos gramaticais de forma consciente.

Nesta linha de pensamento, os manuais escolares devem apresentar novas propostas de atividades que desenvolvam variadas dimensões como a instrumental ou que desenvolvam valores, a criatividade, a construção de identidade e a capacidade de comunicar, conseqüentemente aprofundando a dimensão cognitiva. Assim, não condicionando os alunos a atividades gramaticais restritas e rotineiras, promove-se o desaparecimento do caráter fechado do ensino-aprendizagem da gramática (Barbeiro,1999). Reconhecendo o caráter construtivista e não fechado do ensino da gramática, podemos considerar a sua associação com os recursos digitais possível, como tal, iremos explanar os recursos digitais na educação, no subcapítulo seguinte.

5. Recursos digitais na educação

O reconhecimento da onnipresença das tecnologias de informação e comunicação, especificamente o computador, os *tablets* e os *smartphones*, no quotidiano, incita à reflexão sobre as potencialidades destas no ensino, levando a crer que, devido à naturalidade com que a geração atual lida com as estas ferramentas, a sua inserção em contexto de sala de aula poderá ser uma inevitabilidade. Mantendo esta linha de pensamento, Adell (1997, citado por Paiva, 2002, p.7) afirma que as “TIC

não são mais uma ferramenta didática ao serviço dos professores e alunos... Elas são e estão no mundo onde crescem os jovens que ensinamos...”.

Essa omnipresença fora já retratada nos resultados de um inquérito denominado “Utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação pelas Famílias”, publicado em 2001 pelo INE e que denota a evolução da posse de computador e ligação à Internet nas famílias portuguesas (Anexo D). Entre 1995 e 1997, a percentagem de posse de computadores variou entre os 11% e os 14%, não estando, à data, disponíveis dados relativos à taxa de ligação à Internet; entre 1999 e 2000, a percentagem de famílias com posse de computador aumentou até 22% e a percentagem de famílias com ligação à Internet oscilou entre os 5% e os 9%. Já em 2001, a percentagem de posse de computador, por família, rondava os 24% e, em paralelo, a ligação à Internet aumentou para 13%. Estes resultados, ainda que datados, apontavam já para um crescimento gradual, tanto na posse de computadores como na ligação à Internet, desde 1995 até 2001.

Como podemos observar no gráfico (Anexo E) apresentado no mesmo relatório, analisando também a interpretação de alguns dados não pertencentes ao gráfico, mas notados pelo INE, 71% das famílias portuguesas não possuíam computador, sendo que, destas, 64% não tinham intenção de vir a adquirir e sendo residual (7%) a percentagem dos que manifestavam intenção de fazer tal investimento. Do total de famílias que possuíam/pretendiam adquirir um computador, 41% tinham já computadores com ligação à Internet, 25% das famílias planeava adquirir ligação à Internet e 23 % não pretendia obter ligação à Internet.

Quanto aos grupos etários (Anexo F) dos possuidores de computadores, 61,4% eram indivíduos com idades compreendidas entre os 15 e os 24 anos; 41,3% correspondiam a indivíduos entre os 25 e os 34 anos; 31,5% eram indivíduos entre os 35 e os 44 anos; 23,1% tinham entre 45 a 54 anos e apenas 4,8% dos indivíduos tinham 55 anos ou mais. Tomando como referência as famílias que possuíam computador, 66,3% correspondiam a indivíduos com idades compreendidas entre os 15 e os 24 anos; 64,0% entre os 25 e os 34 anos; 58,8% entre os 35 e os 44 anos; 49,4% entre os 45 e os 54 anos e 45,3% dos indivíduos tinham 55 anos ou mais.

De acordo com o relatório de um outro inquérito (Anexo G), datado de 2004 e também elaborado pelo INE relativo à utilização das TIC pelas famílias, apontava-se

que em 2002, a posse de computador das famílias portuguesas rondava os 26,8%; em 2003, os valores aumentam para 38,3% e, em 2004, atingem 41,3%. No caso da ligação à Internet, em 2002, 15,1% dos agregados familiares possuíam ligação, registando-se, em 2003, um crescimento para 21,7% e, atingindo-se, já em 2004, uma taxa de cobertura de 26,2%.

Os dados do INE relativos a 2014 indicam que 65% dos agregados familiares em Portugal tinham ligação à internet em sua casa. No mesmo relatório, salienta-se o crescimento do número de famílias com ligação à internet no domicílio, ao longo dos anos. Ao analisar os dados, nota-se que o aumento da posse de computador, por agregado familiar, tem aumentado consideravelmente, de ano para ano. Em paralelo, o crescimento do número de agregados familiares com ligação à internet tem sido notório, sendo que, em 2014, as percentagens ultrapassaram já os 50%.

Estes dados dão-nos uma noção mais clara da dimensão da “invasão” das tecnologias de informação e comunicação na vida das famílias portuguesas, o que vem confirmar a realidade que havíamos já percecionado, na qual o contato com estas, além de crescente, parece ocorrer cada vez mais precocemente.

Estes dados confirmam o quanto as TIC estão implementadas, de uma forma geral, nos agregados familiares, visto que assistimos a um crescimento constante ao longo dos anos. Neste sentido, e porque o termo tem vindo a assumir diferentes contornos ao longo do tempo, importa esclarecer o que entendemos por tecnologias de informação e comunicação. Segundo Sérgio Sousa (2009), as tecnologias de informação e comunicação correspondem à reflexão de conteúdos e conhecimentos em programas ou equipamentos, tanto aquando a elaboração destes mesmos ou na sua utilização, seja esta pessoal, educativa ou até mesmo empresarial. Assim sendo, o computador revela-se ser o equipamento que proporciona maior interatividade com o ser humano. A definição anteriormente citada permite compreender as tecnologias de informação e comunicação como recursos tecnológicos que incluem equipamentos e programas, enaltecendo o uso do computador por ser uma ferramenta de grande potencial e em franca expansão.

Castells (2003, p. 311) afirma que a internet “não é apenas uma tecnologia: é o instrumento tecnológico e a forma organizativa que distribui o poder da informação, a geração de conhecimentos e a capacidade de ligar-se em rede em qualquer âmbito da

atividade humana.” O autor defende que a internet é um forte ponto de partida para a instauração de uma nova economia, de novos modos de sociabilidade, participação social e interveniência política numa rede mundial. Portanto, deparamo-nos com um processo de virtualização da sociedade, sendo a internet um dos maiores veículos ao serviço desse processo. Como pudemos constatar, na análise dos resultados dos inquéritos relativos ao acesso e cobertura das tecnologias de informação e comunicação nos lares portugueses, registou-se um aumento notório da sua difusão, pelo que não é de estranhar que as crianças tenham, cada vez mais precocemente, acesso às mesmas.

Mas mais do que o seu acesso no lar, interessa-nos, em particular, explorar de que forma estas tecnologias têm vindo a ser incorporadas na vida escolar dos estudantes.

Uma das potencialidades que a utilização das TIC em contexto educativo traz para o ensino prende-se com o fenómeno da virtualização que estas potenciam. Lévy (2001, p.17) defende que o processo de virtualização é “como movimento inverso da atualização”, onde se vê, claramente, uma passagem do atual para o virtual. Ao invés de uma desrealização, em que a realidade é transfigurada, neste processo constrói-se, segundo Lévy, um conjunto de possíveis, o que permite uma transformação de identidade. Esta virtualização é caracterizada pelo autor como o desenvolvimento de ferramentas relacionadas com a composição e difusão de informação entre pessoas, no plano mundial, que se tornam não presentes e se “desterritorializam”.

O processo de virtualização necessita de um ambiente digital e a informática reúne todas as características necessárias para o desenvolvimento do mesmo. Esta reúne técnicas que possibilitam a digitalização de informação, o armazenamento da mesma e o partilhar para várias pessoas em qualquer parte do mundo (Lévy, 2003). De entre estas, o computador e a rede tornam-se uma ferramenta que, por sua vez, ajudam a compreender a virtualização como uma nova forma de divulgação de informação, visto que, embora se trate de uma dimensão virtual, onde tudo o que existe é potencial, não deixa de ser uma dimensão muito importante da realidade (Lévy, 2003). Contudo, esta realidade é apresentada num espaço virtual, em que as informações são digitalizadas, potenciando-se a criação de redes digitais interativas e alterando-se o conceito de sociedade atual para uma nova configuração denominada

de “sociedade em rede”. A inserção nessa rede fomentou a criação de um novo espaço onde predomina a troca e propagação de informações, o denominado ciberespaço. Este espaço pode ser interpretado como um ecossistema de correlação entre a dinâmica dos usuários e a rede anteriormente citada (Marques e Noronha, 2005).

Segundo Lévy (2003, p. 194) “o ciberespaço é hoje o sistema com desenvolvimento mais rápido de toda a história das técnicas de comunicação [...]. O ciberespaço encarna um dispositivo de comunicação qualitativamente original, que se deve bem distinguir das outras formas de comunicação de suporte técnico.” Este espaço potencializou uma inovadora forma de comunicação, fomentando assim um ambiente de ensino/aprendizagem, onde se cruzam múltiplas possibilidades de linguagem e interação. Assim, tal como refere Lévy, deparamo-nos com um espaço que difunde informações de forma acelerada e que potencializa um ambiente digital cultural.

O ciberespaço origina uma nova cultura, a cibercultura e, com ela, uma nova forma de saber, aprender e pensar, uma nova forma de troca de informações sistemática, que promovem a liberdade de expressão para disseminar e influir indivíduos de culturas distintas. Esta, por sua vez, possibilita a criação de relações sociais entre várias culturas e o aparecimento de uma comunidade global ou aldeia global (Lins e Miranda, 2005, p. 172).

Lévy (2000) define cibercultura como um conjunto de valores, técnicas, materiais, práticas, atitudes, formas de pensar e valores fomentados no ciberespaço, apresentando, como características definidoras, a hipertextualidade, a interatividade (experiência de reciprocidade entre o ser humano e as máquinas onde a atitude de uma causa influencia reais nas atitudes e no entendimento da realidade de outro” (Fortes e Matta, 2005, p.37)), a multimodalidade (coexistência entre dois ou mais modos de comunicação) e o tempo real e a simulação. De facto, a rede de computadores, *tablets* e *smartphones* proporciona instrumentos de comunicação síncrona (em tempo real) e assíncrona (independente do tempo, em modo diferido) potencializando relações sociais que vão além da barreira espaço-temporal.

Primo (2003) in Paula (2009) ressaltam uma outra característica, a instantaneidade, anteriormente camuflada na comunicação assíncrona, que é decidida

pela rapidez de resposta do sistema, um aspeto fundamental na construção de ambientes digitais.

Os autores também sugerem um conceito que promove a exploração da interatividade nos ambientes educativos, denominado de ambiente virtual de aprendizagem (AVA) e que nasce dentro do contexto educativo, na cibercultura.

Segundo Primo e Cassol (2004), citados por Paula (2009, p.45), a interatividade pode ser classificada em três níveis: “a) reativo - nesse nível, as opções e *feedback* são dirigidos pelo programa, havendo pouco controle do aluno sobre a estrutura do conteúdo; b) coativo - apresenta-se aqui possibilidades de o aluno controlar a sequência, o ritmo e o estilo; c) proativo – o aluno pode controlar tanto a estrutura quanto o conteúdo.”

Estes níveis, anteriormente referidos, irão determinar o grau de interação dos estudantes no AVA; portanto, podemos interpretar estes níveis como uma classificação guia para orientar as trocas de informação entre indivíduos e as redes.

A forma como a tecnologia é encarada nas escolas, deve, pois, ser reformulada, deixando de lado o papel tradicional que esta assume e interpretando a mesma como uma parceira no processo educativo. Os estudantes só aprendem com as tecnologias se forem colocados em situações que estimulem aprendizagens. Sendo assim, podemos afirmar, atendendo às características dos AVA acima identificadas, que os estudantes não aprendem nas tecnologias, mas aprendem com elas.

Numa perspetiva construtivista, podemos interpretar as tecnologias de informação e comunicação como uma ferramenta cognitiva. Segundo Jonassen (2000, p22) as ferramentas cognitivas são ferramentas informáticas que foram adaptadas ou desenvolvidas para funcionarem em prol da progressão do intelecto do estudante, nomeadamente na promoção do espírito crítico e em aprendizagens de ordem superior. Estas devem, pois, ser encaradas como “ferramentas de ampliação e reestruturação cognitiva”.

Estas ferramentas incluem (ainda que não se limitem a) bases de dados, redes semânticas (representam as relações semânticas entre ideias ou noções, aparentando-se com os mapas conceituais), folhas de cálculo, sistemas periciais (aplicações informáticas que objetivam a solução de problemas complexos do mesmo modo que os peritos humanos), micromundos, motores de busca de informação,

ferramentas de representação visual, ferramentas de publicação de multimédia e ainda ambientes de conversação em tempo real e videoconferência através do computador.

Antes de compreender o conceito em si, é necessário compreender o que é uma ferramenta cognitiva para depois compreender o seu todo.

Uma ferramenta cognitiva é, pois, uma ferramenta que reorganiza e reestrutura a forma como os estudantes pensam (Pea, 1985). Estas são dispositivos de pensamento crítico que envolvem ativamente os estudantes na criação de conhecimento, ao invés de os restringir às informações provenientes do professor, abrindo assim horizontes para a sua própria reflexão e compreensão das informações.

Sintetizando, as ferramentas cognitivas constituem, numa abordagem construtivista, um instrumento de qualquer tecnologia, ambiente ou atividade, que incite os estudantes a refletir, manipular e representar sobre o que sabem, excluindo a mera possibilidade de reproduzirem o que lhes é dito, ou seja, implicam uma atitude cognitiva ativa.

Os motivos para a utilização deste género de instrumentos são vários e podem ser divididos em duas categorias: teóricas e práticas (Jonassen, 2000). No âmbito dos motivos teóricos, Jonassen (2000, p. 24) enuncia as seguintes vantagens: aprendizagem significativa; construção de conhecimento; pensamento reflexivo; ferramenta de parceria cognitiva e pensamento apoiado. Quanto à categoria prática, o mesmo autor salienta os seguintes aspetos que podem constituir-se como limitadores: a falta de *software*; custo dos computadores e a eficiência dos mesmos.

Como referido anteriormente, as ferramentas cognitivas promovem aprendizagens significativas. Além destas, estas ferramentas também fomentam a construção de conhecimento. Esta é efetuada sob influência de teorias construtivistas, frequentemente associadas ao uso de tecnologias:

Para Vygotsky, o processo de aprendizagem deve ser olhado por uma ótica prospectiva, ou seja, não se deve focalizar o que a criança aprendeu, mas sim o que ela está aprendendo. Em nossas práticas pedagógicas, sempre procuramos prever em que tal ou qual aprendizado poderá ser útil àquela criança, não somente no momento em que é ministrado, mas para além dele. É um processo de transformação constante na trajetória das crianças. As implicações desta relação entre ensino e aprendizagem para o ensino escolar estão no fato de que este ensino deve se concentrar no que a criança está aprendendo, e não no que já

aprendeu. Vygotsky firma esta hipótese no seu conceito de zona de desenvolvimento proximal (ZDP).

(Creche Fiocruz, 2004)

O construtivismo incita o professor a preocupar com o processo mediante o qual os estudantes constroem conhecimento. Este processo “depende do que eles já sabem, o que, por sua vez depende do tipo de experiências que tiveram, da forma como organizarem essas experiências em estruturas de conhecimento e das convicções que usam para interpretar objetos e acontecimentos que encontram no mundo” (Jonassen, 2000, p.25).

Os construtivistas defendem que o estudante constrói a sua própria realidade através da interpretação das suas experiências, ou seja, não aprende apenas ouvindo os professores porque estes não partilham as mesmas experiências e interpretações.

As ferramentas cognitivas auxiliam, pois, os estudantes a estruturarem e a representarem o que sabem, sendo meios para negociar significados de modo cooperativo. Segundo Jonassen (2000), o computador é uma tecnologia apropriada para a construção de conhecimentos, ou seja, é uma ferramenta cognitiva. Nas ferramentas cognitivas, temos *softwares* e recursos dedicados (não exclusivamente) à educação. Segundo Ramos (2011 p.12), *software* e recursos educativos digitais são “entidades digitais produzidas especificamente para fins de suporte ao ensino e à aprendizagem”. Sendo assim, podemos considerar como recursos educativos digitais um jogo educativo, um programa de simulação ou modelação, uma página *web* ou até mesmo um vídeo, desde que esteja armazenado em suporte digital e que considerem as conceções pedagógicas adjacentes.

Ao definir o conceito nestes termos mais abrangentes, tal resultará na identificação de uma quantidade grande de recursos disponíveis. Por exemplo, se pesquisarmos alguma informação num motor de busca, iremos ter imensos resultados e isso irá dificultar a seleção da mesma ao leitor. O mesmo acontece quando, numa consulta num repositório de recursos digitais, o utilizador é confrontado com vários recursos e tem dificuldades na seleção destes. O próprio conceito poderá não ser suficientemente delimitado na seleção do recurso mais adequado, ou seja, será necessário ter um *feedback* quanto à sua qualidade científica e pedagógica. A *web 2.0* é um exemplo desta “explosão” de recursos (Ramos2011, p.14). Ou seja, todos os

recursos digitais poderão ser educativos, olhando para o seu conceito de uma forma mais aberta.

Em muitos casos, a informação em suporte digital é um importante recurso educativo e a forma como esta se difunde é cada vez mais variada. A forma como ela se apresenta pode ser bastante útil em termos educativos, contudo, esta, dependendo do lugar onde poderá estar exposta e do seu próprio conteúdo, poderá criar dificuldades aos professores na tarefa de auxiliar os estudantes a conferir e a processar essa informação sob um olhar crítico e reflexivo. Por exemplo, ao consultarmos um vídeo no *Youtube* ou uma informação em blogues, estamos sujeitos a informação não fidedigna.

O que podemos fazer com um recurso digital está, pois, condicionado por elementos estruturais do recurso em si mesmo e pela funcionalidade que este poderá adquirir em termos de propostas pedagógicas. Nestas mesmas propostas, poderão estar as diferenças entre recurso tradicional e recurso digital. De forma intermédia, podemos considerar os recursos pré-digitais (Hill, 2001) que são aqueles que transmitem aceções coerentemente consistentes com objetivos estabelecidos e *standard*. Estes estão condicionados pela sua natureza estática; contudo, é muito difícil utilizá-los a favor da aprendizagem porque estão focados na finalidade para a qual foram concebidos. (Hill, 2001)

O recurso digital, contrariamente aos recursos referidos, tem elementos que permitem a modelação, a animação, a combinação multimédia e a interatividade e promove formas de ensino e aprendizagem variadas, orientadas para a manipulação, a interação com os recursos, a representação de fenómenos e a compreensão de conceitos teóricos. Portanto, os recursos digitais possibilitam que os professores e estudantes trabalhem num ambiente educativo diferente, com vantagens claras relativamente ao modo de ensino tradicional. Dado que os recursos digitais podem frequentemente assumir a forma de jogo, iremos explorar esta dimensão no subcapítulo seguinte.

6. Jogos e o Ensino

Os recursos digitais são exteriorizados de variadíssimas formas, podendo mesmo assumir a forma de jogo. Assim, entramos na área dos jogos digitais ou jogos eletrónicos.

Juul (2003) prioriza as regras, de modo, a atribuir aos jogos digitais um carácter real, nomeadamente, a obrigatoriedade de vencer ou perder, interações com jogadores por via de eventos e o estabelecer de regras, mormente em mundos imaginários: embora seja um mundo fictício, as regras deverão ser reais. Assim, o jogador encontrar-se-á em situações não comuns e desafiantes, motivando-o por se identificar com a realidade das regras e das experiências a que está exposto.

Analisando as duas definições de jogos digitais acima referidas, podemos concluir que os jogos digitais se destacam dos outros jogos pelo seu grau de interação, capacidade empática com o utilizador e estabelecimento bem definido de diretrizes ou regras. Cada género poderá ter múltiplos públicos alvo ou somente um, reconhecendo que os jogos digitais movem o mercado e tem cada vez mais jogadores, é crucial compreender quais os motivos que levam à cada vez maior adesão. Gee (2005, p.2) descreve um “bom” jogo digital como um jogo de longa duração, complexo e difícil, nomeadamente, para quem inicia o jogo. Ao contrário da escola, onde o facilitismo é cada vez maior, nos jogos, é exigido aos jogadores que ultrapassem desafios difíceis. Assim, os jogos digitais têm que estimular os jogadores, proporcionando momentos em que predominam a aprendizagem e a assimilação. Gee (2010) considera mesmo que os bons jogos digitais são verdadeiras máquinas de aprendizagem.

Sedeño (2010, p.185) defende que os jogos digitais fomentam *“algunos tipos de reflejos y aumentan los niveles de agilidad mental.”* Portanto, os jogadores são capazes de prestar maior atenção e desenvolvem a agilidade mental, tornando mais rápida a formulação do raciocínio.

De acordo com a perspectiva de Gee (2007), os “bons” jogos são aqueles que potencializam novas aprendizagens, como referido anteriormente. Os “bons” jogos motivam os jogadores e, quando transpostos para educação formal, podem dinamizar e melhorar o processo de ensino aprendizagem. Este tipo de jogos podem ser definidos como motivadores, por utilizarem a tecnologia e propiciarem, ao jogador, um ambiente díspar e utópico/distópico, distante da realidade (Gee, 2005); complexos,

pelo seu caráter desafiante e complexo, requerendo persistência, dado que o grau de dificuldade torna os jogos aliciantes (Gee, 2005); interativos, pois os jogadores são ativos no desenvolvimento do ambiente do jogo, dado que condicionam o rumo do jogo, consoante os seus comportamentos, além de aspetos estéticos como demonstra a possibilidade de criar um *avatar* ou a manipulação de cenários, entre outros. Algumas das características diferenciadoras são, para autores como Gee (2005) ou Pereira (2007): a adequação do ritmo (o jogo adapta-se ao ritmo do jogador); a criatividade (no sentido em que esta são admitidas várias soluções para os dilemas; a identidade, dado que se permite que o jogador construa uma nova identidade com base na imagem que pretende defender ao longo do jogo; a possibilidade de avaliação imediata (os jogos fornecem ao jogador uma avaliação imediata que permite que o jogador se mantenha atualizado sobre a sua *performance* e saiba como e onde melhorar) e o seu caráter instrucional, dado que os jogos fomentam momentos de ensino-aprendizagem, nomeadamente, com a criação de comunidades de aprendizagem.

A eficiência da utilização de jogos digitais em contexto de sala de aula depende diretamente da pedagogia que é aplicada no contexto em causa, sendo necessário diversificar as metodologias de ensino, de modo a motivar os estudantes. Assim, e segundo Moyles (2002), o fomento de momentos de ensino-aprendizagem através de momentos lúdicos revela-se positivos, quando falamos de motivação dos estudantes: “A estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...” (Moyles, 2002, p.21). Enquanto jogam, é estimulada, nos estudantes, a competitividade, tornando-se a atividade desafiante. Silveira & Barone afirmam que:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação. [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência. (Silveira & Barone, 1998, p.2)

Os jogos pedagógicos são importantes e eficientes quando utilizados como instrumentos de apoio, tendo o papel de reforçar os conteúdos já abordados,

tornando-se, então, ferramentas educativas que instruem, motivam e tornam a ação da estudante ativa.

A interação, como referido, é crucial tanto para o estudante como para o professor, concebendo que ambos se envolvem no processo de ensino-aprendizagem e desenvolvem, nomeadamente nos estudantes, capacidades de sociabilidade. Montibeller (2003, p.320) afirma que “no brinquedo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas ideias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações.”. deste modo, Lílian Montibeller (2003) reafirma o papel do lúdico na vida dos estudantes e enfatiza que não deve existir um fosso entre o estudo e o brincar mas sim um possível acoplar de ambos ao processo de ensino-aprendizagem. Assim, o professor estará a promover momentos onde o estudante constrói a sua identidade e trabalha as suas representações do real, por outro lado, promove atividades que causam bem-estar e ação ativa.

Grando (citado por Cruz, 2012, p.22) enuncia as vantagens e desvantagens da utilização de um jogo digital em contexto de ensino-aprendizagem, das quais passaremos a destacar as mais relevantes. Ao nível das vantagens, salientam-se a consolidação dos conteúdos aprendidos, de um modo motivador, para o estudante; a promoção de estratégias de resolução de problemas; o confronto com a necessidade de tomar decisões, e de refletir sobre as mesmas; o fomento da sociabilidade entre estudantes, entre estudantes e professores fortalecendo-se o relacionamento interpessoal e intrapessoal, bem como a interdisciplinaridade. O desenvolvimento de competências como a criatividade, a participação, a comunicação, a competição saudável, a observação e análise e o gosto pela aprendizagem.

Ao nível das desvantagens, o autor refere que, dependendo de determinadas circunstâncias, o jogo pode-se tornar meramente aleatório, sendo um acessório no processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, se não houver uma articulação entre o tempo de atividades, o professor terá que abdicar de conteúdos para finalizar o jogo proposto, dado que um jogo despende de mais tempo. De igual forma, se a interferência do professor no jogo for constante, este perderá o seu caráter “lúdico”, As dificuldades ao nível dos recursos necessários podem também limitar a sua aplicação: frequentemente, as instituições não dispõem dos recursos necessários para

o uso do jogo no ensino, ou quando dispõem, o seu acesso pode ser restrito. No capítulo seguinte, exploraremos o enquadramento metodológico que subjaz à investigação desenvolvida, nomeadamente a descrição dos contextos e dos participantes na intervenção; dos instrumentos e técnicas de recolha de dados.

PARTE II – ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO

7. Contextos de intervenção

O plano de estudos do mestrado em Ensino do 1º Ciclo do Ensino Básico e de Português e História e Geografia de Portugal no 2º Ciclo do Ensino Básico acolhe quatro momentos de prática pedagógica supervisionada, distribuindo-se estes por dois no 1º Ciclo do Ensino Básico e dois no 2º Ciclo do Ensino Básico. Cada momento correspondeu, em termos temporais, a um semestre, acompanhando assim os quatro semestres correspondentes aos anos letivos de 2015/2016 e de 2016/2017.

No primeiro semestre do plano de estudos, o colégio Tangerina foi a instituição na qual tentamos aplicar, inicialmente, as atividades propostas neste capítulo; no segundo semestre, o centro de estágio foi alterado. e, desta vez, fomos acolhidos pela Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral. Nos terceiro e quarto semestres, realizámos a prática pedagógica na Escola Básica e Secundária de Canelas.

De seguida, apresentamos a contextualização dos três centros de estágio enunciados previamente, onde tentamos implementar algumas atividades que envolvessem a junção entre gramática e recursos digitais.

7.1. Colégio Tangerina

O Colégio Tangerina é um estabelecimento escolar particular, situado no Porto, numa das zonas nobres do centro da cidade. Focaliza-se no ensino de crianças de idades compreendidas entre 3 a 10 anos, desde o jardim de infância ao primeiro ciclo do Ensino Básico.

Ao frequentar esta instituição, o estudante conta com um currículo que engloba as seguintes áreas: matemática, português, estudo do meio e, dentro das expressões, a expressão plástica, a expressão dramática e a expressão musical, acopladas por projetos, onde os temas se baseiam nas experiências dos próprios estudantes.

Apesar de ser um colégio com métodos inovadores no ensino da matemática, é notória a escassa utilização de recursos tecnológicos. É importante referir que, nesta instituição, existem poucos recursos TIC, o que dificulta a utilização de recursos digitais. Ainda que se possa contar com um quadro interativo, um projetor e uma tela, os professores não os utilizam, privilegiando o uso de ferramentas tradicionais como o

quadro de lousa e o giz e, sempre que necessitam de mostrar uma imagem, preferem imprimir do que projetar.

O acesso ao quadro interativo está restrito a uma única sala, devido à complexidade de manobras que são necessárias para o conseguir mover de uma sala para outra, tarefa esta que envolve, obrigatoriamente, ter que desmontar algumas peças.

O projetor implica montar uma tela muito larga em frente ao quadro, impossibilitando escrever no quadro, se necessário, além de que a disposição e as proporções da sala implicam que o projetor seja montado a uma distância considerável do quadro de lousa e numa mesa ocupada por um estudante. Logo, torna-se particularmente pouco prático utilizar estes recursos.

Porém, o leque limitado de opções relacionadas com a tecnologia da comunicação e da informação não foi o único contratempo, neste contexto de estágio. Uma das regras estipuladas no colégio Tangerina é a proibição de os estudantes trazerem tecnologia de informação e comunicação para a escola, como telemóveis, *tablets* e computadores. Esta regra tornou-se um obstáculo para o meu trabalho de pesquisa, porque impossibilita os estudantes de manusearem, em contexto de sala de aula, ferramentas digitais. Assim, este contexto foi peculiar, devido à escassa utilização de recursos digitais e permitiu constatar que, embora a utilização de recursos digitais se propague cada vez mais, sendo uma realidade entre os estudantes, inclusive de faixas etárias mais baixas, ainda existem escolas que não os integram e não lhes reconhecem o papel pedagógico que estes poderão desempenhar, quando utilizados de forma congruente, privilegiando uma postura tradicional, no ato de ensinar.

7.2. Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral

A Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral é um estabelecimento escolar público, pertencente ao Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade, no Porto, situado na freguesia de Paranhos. O ensino desta escola abrange crianças desde os 3 até aos 10 anos, portanto, desde o ensino pré-escolar até ao primeiro ciclo do Ensino Básico.

Esta instituição fornece, além do currículo ordinário (matemática, português, estudo do meio e expressões artísticas), coordenação de projetos; educação para a saúde; tecnologias de informação e comunicação (TIC); bibliotecas; um gabinete do estudante; oficinas e um serviço de psicologia e orientação (SPO).

Relativamente às TIC, o regulamento interno do Agrupamento de Escolas Eugénio de Andrade (2013–2017, p.18) prevê a existência de um coordenador PTE, cujas funções passam por:

“a) Coordenar a elaboração de um plano de ação anual para as TIC (plano TIC) de forma a promover a utilização das TIC nas atividades letivas e não letivas, rentabilizando os meios informáticos disponíveis e generalizando a sua utilização por todos os elementos da comunidade educativa;

b) Contribuir para a elaboração dos instrumentos de autonomia definidos no artº 9 do Decreto-Lei nº 75/2008, de 22 de abril;

c) Promover e apoiar a integração das TIC no ensino, na aprendizagem, na gestão e na segurança ao nível de Agrupamento;

d) Colaborar no levantamento de necessidades de formação e certificação em TIC de docentes e não docentes,

e) Fomentar a criação e participação dos docentes em redes colaborativas de trabalho com outros docentes ou agentes da comunidade educativa;

f) Zelar pelo funcionamento dos equipamentos e sistemas tecnológicos instalados, sendo interlocutor junto do centro de apoio tecnológico às escolas e das empresas que prestam serviços de manutenção aos equipamentos;

g) Articular com os técnicos da Autarquia que apoiam as escolas do 1º ciclo do ensino básico do Agrupamento.”

Nesta instituição, à data de realização do meu estágio, as salas de aula estavam munidas de quadro interativo, *data-show* e computador; a biblioteca tinha computadores de mesa e existiam ainda oito computadores Magalhães distribuídos pela escola.

Neste centro de estágio, tive oportunidade de estagiar junto de uma turma heterogénea com vinte e cinco estudantes. O acesso às TIC era mais facilitado; porém, não eram utilizadas nem pela professora nem pelos estudantes.

Os estudantes poderiam levar telemóveis para a escola, contrariamente ao contexto do estágio anterior e a utilização de tecnologia era mais facilitada. Contudo, as ferramentas disponíveis (o computador e o quadro interativo) eram utilizadas escassamente e somente para projeção. Os computadores Magalhães não eram utilizados pelos estudantes, mas apenas pelos professores.

7.3. Escola Básica e Secundária de Canelas

A Escola Básica e Secundária de Canelas é uma instituição pública, sendo esta a escola sede do Agrupamento de Canelas, que engloba duas escolas básicas do 1.º ciclo (EB1) e nove escolas básicas do 1.º ciclo com jardim-de-infância (EB1/JI). A escola situa-se em Vila Nova de Gaia, em Canelas.

A Escola Básica e Secundária de Canelas é recente e nasceu da fusão determinada pela Direção Regional de Educação do Norte, entre a Escola Preparatória de Canelas e a Escola Secundária com 3.º ciclo do Ensino Básico Condes de Resende. A instituição tem um espaço amplo composto por três pavilhões a sul, seis pavilhões a norte e um pavilhão a oeste, terminando com um pavilhão desportivo. Dentro do espaço, podemos encontrar uma biblioteca com bastantes computadores e acesso à internet. De acordo com o relatório da Delegação Regional do Norte da IGE (2009), o ambiente educativo, apesar da existência de indisciplina e algum insucesso escolar, tem vindo a melhorar de ano para ano. Na escola sede, o ambiente educativo é muito variado visto que, no mesmo espaço, convivem estudantes desde o 5.º ano até ao 12.º ano.

Considerando que a Escola Básica e Secundária de Canelas é uma escola com uma considerável população, compreende um número elevado de estudantes provenientes de situações económico-sociais bastante diversificadas, sendo importante salientar que esta se situa próxima de três bairros sociais, nos quais habitam estudantes nomeadamente de etnia cigana.

As intervenções pedagógicas ocorreram em duas turmas de 2.º CEB, ambas do 5.º ano: uma, composta por vinte e oito estudantes, onde acompanhamos as aulas de português (sendo que três estudantes nunca compareceram às aulas e um estudante deixou de comparecer às aulas, a meio do período). Na outra turma,

composta por vinte e dois estudantes, onde acompanhamos as aulas de História e Geografia de Portugal.

A turma em que acompanhamos português é uma turma mediana, com resultados, ao nível do português, muito diferentes. Existem estudantes empenhados e motivados juntamente com estudantes indisciplinados e com bastantes fragilidades ao nível da língua portuguesa. Nesta situação, é legítimo afirmar que a maioria dos estudantes indisciplinados são estudantes que revelam imensas fragilidades, sendo patente o seu desinteresse, o qual tende a estar associado a situações de perturbações em contexto de sala de aula.

Neste contexto, tal como no contexto anterior, o telemóvel é permitido dentro da escola; sendo, contudo, proibida a sua utilização dentro de sala de aula. Os recursos informáticos são utilizados apenas para efeitos de projeção de *PowerPoint*, manual ou vídeos, sendo adotada uma postura tradicionalista de ensino.

A instituição aporta uma sala de informática, com computadores suficientes para o uso individual de uma turma, contudo, a sua utilização está restrita aos alunos do secundário, portanto, os alunos do ensino básico não podem utilizar esta sala, nem com orientação de um professor responsável.

8. Procedimentos

A metodologia que será utilizada para o levantamento de informações será qualitativa. Portanto, o presente estudo será um estudo qualitativo que, segundo Denzin & Lincoln (2000), se enquadra num quadro construtivista na relação entre o investigador e o objeto de estudo. Assim sendo, a elaboração e aplicação de entrevistas, a observação e a análise documental serão os meios fundamentais de recolha, registo e análise de informação, ou seja, haverá um cruzamento entre os registos obtidos e conhecimentos já explorados e uma análise de entrevistas aplicadas a dois centros de estágio, aos professores e/ou aos estudantes.

Segundo Bogdan e Biklen (1994), uma “investigação qualitativa” deve reger-se por algumas das indicações enunciadas e que são inerentes à investigação em desenvolvimento:

- a) O comportamento humano é significativamente influenciado pelo contexto onde está, logo, as suas ações serão melhor compreendidas quando observadas no seu ambiente natural.

- b) A “recolha de dados” é o instrumento fulcral do investigador. A articulação entre o entendimento do investigador sobre os dados e sobre o contexto em que as informações são recolhidas, complementado com a interação direta do investigador no ambiente em causa, é a chave da análise de dados.

- c) Os dados recolhidos são maioritariamente descritivos, sendo imagens ou palavras. Assim, nada é trivial ou passível de ser deixado ao acaso, assentando numa abordagem minuciosa.

- d) A análise dos dados é feita de forma indutiva. Os dados recolhidos não ambicionam a verificação de uma hipótese. A recolha de informação, orientada pelo quadro teórico de referência, revela a necessidade de ajustamentos, especificações ou reformulações, fazendo com que este se torne num guia de observação do real, mais preciso. (Almeida & Pinto, 1986). Tal como refere Vieira-Tenreiro (1999), há uma constante interação entre a teoria e a pesquisa empírica.

Com base nestes autores, podemos sintetizar os pressupostos fundantes do paradigma qualitativo: complexo (realidade social não pode ser restringida a um conjunto de variáveis); subjetivo (os investigadores não se conseguem desprender dos seus valores); contextual (compreensão do contexto em que o objeto de estudo está inserido, para assim compreender melhor um fenómeno). Neste paradigma, procura-se promover a interpretação e significado (considerar as várias interpretações para o mesmo fenómeno, não o generalizando), o qual regulado por objetivos de investigação (o objetivo é a aptidão de discernimento interpretativo que “envolve a capacidade de empatizar, de recriar a experiência dos outros em nós próprios” (Bresler, 2000, pág. 13)), culminando na aplicação.

Para Eisner (1996) (in Seabra, Mota & Castro, 2009), a investigação qualitativa concede a possibilidade de compreender de forma empática as experiências, atribuindo um carácter empírico às vivências, por via da interpretação e do debate. Contudo, o autor ressalta que existem fragilidades neste género de investigações,

nomeadamente associadas à imprecisão dos dados, portanto, de modo a contrariar estas fragilidades, é necessária uma análise profunda de significados e conhecimentos do objeto de estudo. “Os dados são enquadrados e interpretados em contextos holísticos de situações, acontecimentos de vida ou experiências vividas, particularmente significativos para as pessoas implicadas” (Fidalgo, 2003, p.178).

Com base nas indicações referidas previamente referidas, Flick (2004) afirma que existem cinco formas de levantamento de informação, por via qualitativa: “a) Observação; b) Observação participante; c) Etnografia; d) Fotografia; e) Análise de filmes.”

Lapassade (2001) distingue três tipos de Observação Participante: periférica, em que o observador interage com o objeto de estudo, contudo uma interação muito restrita para que a sua ação não interfira na capacidade de análise; ativa, em que o observador intervém em todas as atividades, mantendo alguma distância e, por último, total ou completa, em que o observador de “mistura” com o objeto de estudo e participa de forma total.

A observação participante, nomeadamente a ativa, será crucial neste estudo para responder à questão problema. O objetivo será, acima de tudo, contrapor as tradicionais pedagogias em que se baseiam alguns professores com a exploração dos recursos digitais como ferramenta para atingir um fim. Deste modo, será crucial respeitar as dinâmicas de sala de aula, mas sem deixar de integrar ferramentas dinâmicas, de qualidade, que surtam efeitos diversificados. Assim, embora participemos nas atividades, iremos propor atividades distintas das propostas, habitualmente, em contexto de sala de aula para trabalhar gramática. Enquanto os alunos estiverem a trabalhar com recursos digitais, não iremos intervir, somente quando solicitados e só sobre questões técnicas. Spradley (1980) afirma que a Observação participante concebe ao observador a possibilidade de observar as atividades do que pretende estudar, nomeadamente, as características físicas, em relação à parte social, fazendo com que o observador se sinta integrante da realidade que pretende analisar.

Para resultados mais sólidos sobre estas observações, com as devidas autorizações, gravamos e fotografamos as atividades, de modo a perceber os

comportamentos dos alunos face à utilização de recursos digitais para trabalhar gramática.

Mayring (2002) também assinala quatro modos de levantamento de dados, com base nas mesmas indicações, ou seja, com base numa metodologia qualitativa: “a) Dados verbais por meio de entrevista centrada num problema; b) Entrevista narrativa; c) Grupo de discussão; d) Dados visuais por meio da observação participante.”

Mais uma vez, é referida, claramente, a observação participante, à qual crescem agora as entrevistas e os grupos de discussão. Consideramos importante identificar os conhecimentos prévios e experiências individuais dos professores, sejam estes utilizadores dos recursos digitais ou não, para obter uma visão mais clara das potencialidades e/ou limitações destes recursos. Como tal, optámos por desenvolver entrevistas que permitissem a análise da perceção dos professores quanto ao ensino da gramática no 1.º Ciclo do Ensino Básico e no 2.º Ciclo do Ensino Básico e, sobre a utilização dos recursos digitais como ferramentas para a apropriação de conhecimentos gramaticais.

Salvador (1980) *apud* Ribeiro (2008) considera que a entrevista se tornou um instrumento constante e com maior profundidade para os investigadores das áreas das ciências sociais e psicológicas, visto que fornece dados não pertencentes a registos ou análise documental, mas sim pertencentes a vivências e fornecidas por pessoas.

Ribeiro (2008 p.141) considera que a entrevista é a “(...) técnica mais pertinente quando o pesquisador quer obter informações a respeito do seu objeto, que permitam conhecer sobre atitudes, sentimentos e valores subjacentes ao comportamento, o que significa que se pode ir além das descrições das ações, incorporando novas fontes para interpretação dos resultados pelos próprios entrevistadores.”

Gil (1999) entende quatro categorias de entrevistas: informais, focalizadas, por pautas e formalizadas. A entrevista informal funciona como uma conversa, contudo direcionada pela recolha de dados, portanto é pouco estruturada. Quanto à entrevista focalizada, é igualmente livre, mas direcionada para um assunto específico, portanto, o entrevistador tem a função de intervir aquando a conversa mostrar sinais de desvio.

A entrevista por pautas é estruturada visto guiar-se por um conjunto de temas que orientam tanto o entrevistador como o entrevistado. O entrevistador faz algumas perguntas, mas deixa o entrevistado falar livremente, vai anotando quando este fala em algumas pautas. Por último, a entrevista formalizada ou estruturada segue fielmente um conjunto de questões, não permitindo desvio do tema central.

Para o nosso estudo, selecionamos o tipo de entrevista informal para efetuar aos professores dos centros de estágios que selecionamos (Escola Básica e Secundária de Canelas e Escola Básica do 1º Ciclo de Costa Cabral) e para os alunos da Escola Básica do 1º Ciclo de Costa Cabral. Para esta entrevista construímos previamente um guião em que, partindo do mais global para o mais concreto, exploramos a associação que os professores e os alunos fazem entre a gramática e os recursos digitais. Por outro lado, no caso dos alunos, procuramos compreender se os recursos digitais associados à gramática motivam o gosto pelo seu estudo.

Por último, selecionamos cinco alunos da turma onde acompanhávamos as aulas de português, na Escola Básica e Secundária de Canelas e, reunimos um *focus group*, partindo de um guião de entrevista focalizada em que os estudantes conversaram e a entrevistadora só interveio quando a conversa mostrava sinais de desvio. Esta entrevista também teve como base o guião elaborado para as entrevistas informais. Fontes de letra

Morgan (1996) explica que *focus group* é uma técnica de investigação para recolher os dados em que o observador sugere um tema ou questiona um grupo e esse interage. Esta técnica, segundo o autor, apresenta três constituintes cruciais: recolha de dados; interação do grupo como fonte de dados e papel ativo do observador na discussão do grupo.

Morgan (idem), também refere que a utilização de *focus group* é habitualmente combinada com outros métodos de recolha de dados. No caso do nosso estudo, combinamos o *focus group* com uma entrevista por pautas, utilizando o guião elaborado para a entrevista informal. Seguidamente iremos descrever os participantes que selecionamos para o decorrer da nossa investigação.

9. Participantes da Investigação

Para esta investigação selecionamos diferentes metodologias para obter dados, como tal, cada metodologia teve um público-alvo diferente. As entrevistas foram efetuadas a duas professoras cooperantes dos centros de estágio onde efetuamos a nossa intervenção pedagógica que, além de serem de centros de estágio diferentes, também eram de ciclos diferentes.

A professora de 1º CEB era professora titular numa turma de 4º ano, com uma experiência de cerca de vinte anos. O seu percurso académico consiste em três anos de Bacharelato e um complemento de formação científico-pedagógico para professores do 1º CEB, a que foi atribuída equivalência a uma licenciatura de cinco anos.

A professora do 2ºCEB era professora titular numa turma de 5º ano e tem cerca de 30 anos de experiência. Quanto ao seu percurso académico, esta licenciou-se em História com variante em Arqueologia e tornou-se professora, exercendo até aos dias de hoje.

Além de entrevistas aos professores entrevistamos os alunos do 4º ano, da Escola Básica do 1º CEB de Costa Cabral e dinamizamos um *focus group* com cinco alunos do 5º ano, da Escola Básica e Secundária de Canelas.

Estas entrevistas foram aplicadas a uma turma de 4ºano composta por vinte e dois estudantes de uma turma de 4.º ano da Escola Básica do 1ºCiclo de Costa Cabral, cujas idades se balizam entre os nove e os dez anos, sendo a turma constituída por seis estudantes do género masculino e dezasseis do género feminino.

Para o *focus group*, selecionamos cinco alunos de uma turma de 5º ano, da Escola Básica e Secundária de Canelas. Para esta atividade selecionamos cinco alunos com a mesma idade, 10 anos, mas com características diferentes, dois alunos do género feminino e três alunos do género masculino. Estes alunos foram selecionados por terem perfis diferentes entre os cinco, nomeadamente, os gostos. Os resultados obtidos nos testes e as dificuldades e facilidades de cada um, quanto à gramática foram preponderantes na seleção dos alunos, sendo que, tentamos escolher um grupo mais heterogéneo possível.

No Subcapítulo seguinte iremos descrever os instrumentos e técnicas que utilizámos para recolher informação de forma a responder à nossa questão problema.

10. Instrumentos e técnicas de Recolha e Tratamento de Informação

Neste subcapítulo procuramos explicar os instrumentos de recolha e tratamento de dados que utilizámos, nomeadamente as entrevistas efetuadas aos professores e aos alunos de dois contextos de estágio.

10.1. Guião de Entrevistas aos estudantes

Com o intuito de perceber melhor a perceção dos estudantes quanto aos recursos digitais e a sua utilização, foi construído um guião de entrevista, o qual foi aplicado aos vinte e dois estudantes de uma turma de 4.º ano da Escola EB1 de Costa Cabral. Considerando o guião da entrevista (Anexo H), explanarei a sua organização.

O cabeçalho permite uma identificação do estudante: atendendo a este objetivo, foi solicitada informação relativa à idade, ao género e ao ano de escolaridade.

De seguida, formulei questões que explorassem os gostos dos estudantes, nomeadamente quanto às suas disciplinas e atividades favoritas, de um modo geral e também as relacionadas com a língua portuguesa, em particular. A ordenação das questões parte do geral para o mais específico: começando por indagar sobre qual seria a disciplina favorita, questionei-os de seguida sobre a atividade que mais gostavam de fazer em contexto de sala de aula, se gostavam de estudar português, qual a atividade que mais gostavam de fazer na área do português, terminando, com o questionamento quanto ao seu gosto pelo estudo da gramática e pedido de justificação da sua resposta.

As perguntas seguintes estavam relacionadas com os recursos digitais, iniciando por uma sondagem sobre quantos computadores e/ou *tablets* cada estudante tinha em casa e se tinham acesso à internet. De seguida, questionei-os sobre a frequência do uso do computador e os motivos do seu uso, sendo que, com estas questões, tencionava perceber quanto tempo por semana os estudantes usufruíam do computador e para que atividades o utilizavam. De modo a compreender melhor a frequência de utilização, elaborei os seguintes critérios de avaliação: pouca utilização (utiliza o computador uma vez por semana); mediana (utiliza o computador entre duas

a três vezes por semana) e muita (utiliza o computador quatro ou mais vezes por semana). Por conseguinte, questionei-os ainda sobre o tipo de jogos que jogam no computador ou no *tablet* e ainda se jogavam jogos associados aos conteúdos lecionados em contexto de sala de aula.

Relativamente ao computador/*tablet*, finalizei solicitando-lhes a sua opinião quanto à utilização destes ao serviço do estudo da gramática, e, por último, por via de recursos digitais, nomeadamente, com auxílio de jogos. Novamente, procurei partir do contexto geral para o mais específico, iniciando com questões sobre as TIC, de seguida sobre os recursos digitais que normalmente utilizam e, por último, se consideram benéfico trabalhar a gramática usando recursos digitais.

Estas questões permitiram-me perceber se os estudantes estariam disponíveis para integrar um domínio de aprendizagem numa atividade que é geralmente associada ao lazer.

Para finalizar, as últimas questões dão enfoque ao *smartphone*, seguindo as mesmas diretrizes que as anteriores, partindo do geral para o particular. Primeiro, uma sondagem sobre a sua utilização, seguida de uma outra sobre o tipo objetivos que presidem ao uso do *smartphone*. Este último leque de perguntas permitirá compreender se os estudantes perspetivam o *smartphone* com potencialidades educativas ou se somente o associam à comunicação e ao lúdico.

Em síntese, com este guião de entrevista foi nossa intenção compreender quais as perceções dos estudantes relativas à gramática e aos recursos digitais e, por último, perceber que tipo de utilização fazem dos computadores, nomeadamente a frequência de utilização.

10.2. Guião das entrevistas para os professores cooperantes

Como forma de compreender a posição dos professores cooperantes que acompanharam o nosso estudo, nos diversos centros de estágio, quanto à associação da gramática aos recursos digitais, inclusive a sua utilização em sala de aula, elaborámos um guião de entrevista (Anexo I). Esta entrevista foi realizada com a professora cooperante que me acompanhou na turma de 4.º ano da Escola EB1 de Costa Cabral e igualmente com a cooperante que nos acompanhou na turma de 5º

ano da Escola Básica e Secundária de Canelas. De seguida, explicaremos a organização do guião de entrevista.

As perguntas formuladas partiram do geral para o mais específico: iniciam com uma questão sobre o percurso académico da docente, nomeadamente, quanto ao tempo de exercício profissional. Com esta questão, pretendia inteirar-me das habilitações académicas da entrevistada, bem como da sua experiência profissional. Após estas perguntas introdutórias, seguiu-se uma pergunta sobre o grau de importância que a mesma atribui ao ensino-aprendizagem da gramática, em comparação com os restantes domínios (oralidade, escrita, leitura e educação literária), de modo a compreender de que forma as professoras valorizavam o trabalho em torno do ensino da gramática nas suas aulas. Com a pergunta nº 3, pretendíamos aferir o nível de adequação percebido pelas docentes, quanto à sua própria formação relativamente à gramática, de forma a perceber se a mesma considerava a sua formação suficiente para lecionar a gramática sem dificuldades.

De seguida, elaborei uma pergunta sobre a frequência com que as docentes entrevistadas trabalhavam conteúdos gramaticais nas aulas, comparativamente aos restantes domínios. Com esta questão, pretendi perceber se existia congruência entre o valor atribuído à gramática pelas docentes, tal como perguntado em questão anterior, e a frequência com que a trabalhavam em contexto de sala de aula. As perguntas seguintes debruçam-se sobre as dificuldades sentidas pelos estudantes, relativamente aos conteúdos gramaticais e as razões que, na ótica das docentes justificam estas dificuldades: com estas perguntas, procurava-se entender a perspetiva da professora sobre o domínio da gramática, bem como sobre as razões justificativas das dificuldades sentidas pelos estudantes.

As perguntas que se seguem debruçam-se sobre as dificuldades da própria docente e o tipo de estratégias que utiliza para lecionar gramática, de modo a compreender que tipo de obstáculos os docentes encontram diariamente quando lecionam um conteúdo gramatical e que estratégias utilizam para lecionar estes conteúdos considerando, nomeadamente, as suas dificuldades.

Estas duas perguntas terminam o leque de questões somente associadas à gramática e às quais se seguem outro leque de questões que se debruçam sobre os recursos digitais e a sua associação à gramática. Com as três primeiras perguntas

deste leque, portanto, as perguntas 9, 10 e 11, procura-se compreender o valor que os docentes atribuem aos recursos digitais, bem como a frequência da sua utilização. Estas perguntas enfatizam a relação dos docentes com os recursos digitais, nomeadamente, se integram tais recursos digitais na sua prática docente. Se a resposta for positiva, importa compreender a frequência da sua utilização e os obstáculos que os docentes encontram aquando da sua utilização, procurando compreender se estes sentem que a sua formação é adequada às exigências atuais.

As duas perguntas seguintes questionam as docentes sobre a frequência com que propõem aos seus estudantes trabalhar com recursos digitais e ainda se, na sua opinião, a gramática e os recursos digitais podem ser associados, em contexto de sala de aula.

Por fim, a última questão debruça-se sobre os instrumentos que a instituição onde leciona dispõe, nomeadamente, se considera que esta apresenta instrumentos ou recursos suficientes para dinamizar aulas em que os recursos digitais possam ser explorados, mormente pelos estudantes.

Estas questões permitiram-nos compreender a relação que as docentes apresentam com a gramática, nomeadamente em relação aos obstáculos que sentem em contexto de sala de aula e com os recursos digitais, e ainda se sentem que a formação académica obtida é suficiente para responder às expectativas dos estudantes, na atualidade. Por último, pretendia-se indagar as docentes sobre as perspetivas face à possibilidade de associar a gramática aos recursos digitais, como um fator positivo em contexto de sala de aula.

11. Cronograma de investigação

Étapa	Ano 1		Ano 2	
	1º Sem.	2º Sem.	1º Sem.	2º Sem.
Levantamento de bibliografia relevante	X	x		
Análise e revisão da bibliografia	X	x		
Leituras	X	x		
Redação inicial	X			
Entrevistas a estudantes		x		X
Entrevistas a professores			X	x
Criação de recursos digitais	X		X	
Implementação de recursos digitais		X		x
Redação final				X
Revisão				X
Entrega da versão final				
Apresentação e defesa pública				X

Na próxima secção, exploraremos os dados decorrente da aplicação dos instrumentos e técnicas de recolha de dados, em torno da aplicação de recursos digitais no ensino-aprendizagem da gramática, apresentaremos propostas de aplicações de recursos, bem como as perceções de alunos e professores face aos mesmos

**PARTE III – APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO
DOS DADOS DE INVESTIGAÇÃO¹².**

Apresentação e discussão dos dados de investigação

De seguida, iremos analisar os dados que foi possível recolher mediante a aplicação da metodologia explicitada no capítulo anterior.

12.1. Análise de entrevistas aos estudantes

Considerando os objetivos mencionados anteriormente para este estudo, foi elaborado um guião de entrevista a realizar junto dos estudantes, de modo a que fosse possível identificar a forma como a gramática é percebida por estes e de que forma interpretam os recursos digitais, quando colocados ao serviço do ensino gramatical. As entrevistas foram somente efetuadas após o contato dos estudantes, em contexto de sala de aula, com um recurso digital (Anexo J) mediante o qual foram trabalhados apenas conteúdos gramaticais. Este momento funcionou não só para saber qual a percepção dos estudantes quanto aos recursos digitais associados à gramática, mas também para observar a forma como utilizam e reagem a estas ferramentas.

Após a análise dos dados obtidos pelas entrevistas (Anexo K), foi possível concluir que a matemática era a disciplina predileta da maioria dos estudantes, sendo que vinte estudantes a destacaram como favorita. Segue-se, na lista de preferências dos estudantes, o estudo do meio, assinalado por nove estudantes, sendo que um estudante distinguiu as expressões artísticas e somente dois estudantes privilegiaram o português. Estes dois estudantes, quando questionados sobre o seu conteúdo de eleição, destacaram os adjetivos e as preposições, ou seja, conteúdos gramaticais.

Quando questionados sobre a sua atividade favorita, dentro de sala de aula, as respostas dos estudantes foram mais heterogéneas; não obstante, o desenho e/ou a pintura destacaram-se, sendo que nove estudantes os selecionaram como favoritos; seguidos de jogar jogos, que cinco estudantes salientaram; dois estudantes assinalaram preferir fazer fichas; dois estudantes destacaram resolver problemas e as

seguintes hipóteses foram somente selecionadas por um estudante cada: trabalhos de grupo; escrita criativa; fazer experiências e ver vídeos.

Com os dados previamente recolhidos, pudemos concluir que os interesses da turma em questão são maioritariamente direcionados para a matemática. Quando questionados sobre as atividades, o leque de opções é vasto e os estudantes não manifestam são unânimes; contudo, o desenho sobressai de entre as restantes. Ao confrontar as tabelas de análise dos resultados, notamos que os resultados de ambas as questões não são paralelos, ou seja, não estão condicionadas e dependentes uma da outra.

As perguntas 3, 4 e 5 estão direcionadas para o trabalho a desenvolver na área curricular do português, nomeadamente para a gramática. Após observar as respostas dos estudantes, concluímos que somente uma minoria, quatro estudantes, não nutre interesse pelo português, porquanto doze estudantes gostam e seis estudantes responderam gostar “mais ou menos”. Relativamente à atividade predileta relacionada com o ensino do português, escrever é a atividade mais referida pelos estudantes (dez estudantes); seguida de ler (nove estudantes); restando a gramática e pesquisar no dicionário o que, no seu conjunto, foi somente referidas por um estudante. Por último, um estudante referiu “nada”. Como se pode ver na tabela (Anexo L), quando questionados sobre o seu gosto por gramática, os resultados foram bastante próximos dos resultados da questão 3: treze estudantes responderam de forma positiva, três responderam de forma negativa e seis responderam gostar “mais ou menos”.

Desta última questão, elencarei algumas respostas que surgem em justificação da relação dos estudantes com a gramática, quando questionados sobre se gostam de estudar gramática e porquê:

E2: “Sim, porque é divertido.”

E5: “Sim, porque eu acho uma coisa muito interessante (...).”

E6: “Sim, porque aprende-se muitas coisas.”

E10: “Sim, porque ajuda-nos a ter mais vocabulário na língua.”

E1: “Algumas coisas porque algumas acho muito difíceis.”

E8: “Mais ou menos porque é muito confuso.”

E18: “Mais ou menos, acho que depois confundo tudo (...).”

E22: “Não porque não gosto, porque é chato.”

Em algumas respostas, denota-se que os estudantes alertam para as dificuldades de compreensão de alguns conteúdos. Das respostas a estas três questões, podemos também concluir que, embora o português não seja a disciplina favorita da maioria dos estudantes, todavia não será a mais rejeitada, notando-se que a maioria gosta de estudar português e, quanto à gramática, independentemente de não se sentirem confortáveis com o português, um dos estudantes que negou gostar desta disciplina, afirma gostar de gramática. Contudo, entre estudar gramática e aplicá-la em contextos práticos, os estudantes preferem a aplicação da gramática, constatando que a maioria dos estudantes prefere escrever textos, portanto, aplicar as regras gramaticais, projetando um texto de forma livre ou condicionada por um tema, do que estudar essas mesmas regras.

Após analisar o leque de questões relativas aos gostos pessoais dos estudantes sobre as disciplinas e conteúdos prediletos, procurei abordar as questões relativas aos recursos digitais. Para se poder usufruir dos recursos digitais, é necessário ter acesso a *hardware* compatível, neste caso, um computador, um *tablet* ou *smartphone*. Nesta turma, todos os estudantes possuíam, pelo menos, um computador e/ou um *tablet*, somente um dos estudantes (E11) alegou não possuir nenhum em sua casa, ainda que tenha identificado que, em casa da sua tia, tinha um computador que poderia utilizar. O acesso à internet, em casa, é generalizado entre todos os estudantes. Por conseguinte, podemos depreender que todos os estudantes têm forma de contactar com recursos digitais visto terem mais que um dispositivo disponível para usufruírem, seja para finalidades de lazer ou pedagógicas.

Em relação à frequência de utilização do computador, nota-se que três estudantes o utilizam com muita frequência, oito estudantes utilizam-nos com uma frequência mediana, dez estudantes utilizam o computador com pouca frequência e um estudante indica não fazer qualquer utilização do computador. Quanto às finalidades para a sua utilização, podemos constatar que a maioria dos estudantes utiliza o computador para fazer pesquisas e jogar, existindo alguns que ouvem música, acedem a redes sociais e/ou ouvem música em redes sociais como o *Youtube*. Destes dados, podemos depreender que a utilização do computador, pela maioria dos estudantes, é movida por motivações decorrentes de necessidade, no sentido em que utilizam o computador quando necessitam de fazer trabalhos ou fazer pesquisas e, por

lazer, sendo, por isso, constatável a pouca utilização que dele fazem para recursos digitais lúdicos associados a temas específicos. Além disso, nota-se que os pais se preocupam em impor regras para a utilização do mesmo, nomeadamente no controlo de horas e na verificação da acessibilidade. E19, aquando questionada sobre o acesso à internet em casa, respondeu da seguinte forma: “Sim, só através da minha mãe.”: é de notar que esta entrevistada refere esta situação no sentido em que a mãe monitoriza a ação da filha, quando esta manuseia ou pretende manusear instrumentos com acesso à internet.

Quanto ao *smartphone*, catorze estudantes não têm nenhum dispositivo do género e nove estudante têm acesso um *smartphone*: destes oito estudantes, a frequência de utilização de cinco estudantes é elevada, dois estudantes fazem uso com uma frequência mediana e um estudante faz pouca utilização de dispositivos como o *smartphone*.

De forma geral, os estudantes jogam jogos indistintamente no computador ou no *tablet*; somente um dos estudantes, por ter escassa acessibilidade ao computador, não tem acesso a jogos. Contudo, quando se fala de jogos relacionados com conteúdos escolares, pelo menos oito estudantes revelaram que não jogam nem procuram jogos desse teor. Existem poucos dados relativos ao *smartphone* visto que poucos estudantes o têm; contudo, os que têm utilizam-no para jogar, comunicar, ver vídeos e ouvir música. Estes estudantes usam-no para fazer jogos lúdicos, mas somente um estudante faz jogos relacionados com conteúdos lecionados em contexto de sala de aula. No entanto, dois estudantes não consideram ver benefícios em estudar gramática utilizando recursos digitais, quatro estudantes consideram que existem benefícios e um estudante diz não saber. Nestes dados, nota-se que os estudantes não associam o *smartphone* ao estudo, reconhecendo apenas uma função lúdica: essa perceção confirmou-se quando, no momento da entrevista, uma vez questionados sobre a interligação entre a gramática e o *smartphone*, se mostraram surpreendidos.

Por fim, foi perguntado aos estudantes se consideravam viável estudar gramática utilizando o computador mais concretamente por via de um jogo. Nestas questões, os estudantes deveriam opinar sobre se consideravam benéfica a associação do estudo da gramática recorrendo a recursos digitais. As respostas foram

dísparos entre si: um estudante considerou que iria aprender com mais qualidade utilizando o computador e também que a utilização de um jogo seria positiva para o seu desempenho, tendo-se igualmente verificado a resposta contrária, com estudantes a considerarem que a sua utilização não seria benéfica, quando perspectivada ao serviço da aprendizagem gramatical. Em vinte e dois estudantes, três responderam negativamente a ambas as perguntas e um estudante respondeu negativamente à questão relativa ao uso de computador para jogar. Alguns estudantes teceram considerações além das respostas objetivas (sim e não), justificando a sua opinião mais especificamente. Exponho aqui alguns exemplos:

E3: “Não, preferia estudar num livro.” – Resposta à questão 13.

E9: “Sim, a menos que os *softwares* sejam maus. [Os *softwares*] que sejam bons!” - Resposta à questão 14.

E10: “Não, gramática é gramática, pode-se gostar utilizando livros, até tem mais piada pesquisar nos livros do que estar em frente a um ecrã.” – Resposta à questão 14.

E20: “Sim, porque assim estudo mais rápido. Aprendo melhor.” – Resposta à questão 14.

Observando os exemplos elencados, é importante ressaltar que, embora a maioria dos estudantes tenha considerado que a utilização dos recursos digitais poderia ser benéfica para o estudo da gramática, há alguns estudantes que preferem a forma tradicional de estudar gramática, valorizando o contacto palpável com os livros. Considerando que estamos perante uma sociedade cujas novas gerações podemos considerar já de nativos digitais, é extremamente curioso notar esta valorização. Os estudantes que contestam a utilização dos recursos digitais, coincidentemente, são estudantes tidos como esforçados e com notas altas. Um outro aspeto que achamos importante enfatizar será que os estudantes catalogados como problemáticos, devido a problemas de comportamento ou estudantes com dificuldades acrescidas, se revelaram extremamente motivados e muito concentrados. Esta análise comportamental será explorada com mais detalhe no capítulo seguinte.

12.2. *Focus Group* com cinco alunos de 5º ano

No subcapítulo anterior, optamos por realizar entrevistas a todos os alunos da turma do 4.º ano onde efetuamos o nosso estágio; contudo, devido às respostas curtas e pouco desenvolvidas pelos alunos, decidimos que, com os alunos de 5º ano, seria melhor selecionar cinco alunos com características diferentes e organizar um *focus group*. Neste *focus group*, utilizamos, como base, o guião de entrevista já usado nas entrevistas ao 4.º ano da Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral, após o contacto dos alunos do 5º ano com dois recursos digitais elaborados por nós (Anexo M e N). Selecionamos, para o *focus group*, (Anexo O), cinco alunos, duas alunas e três alunos, todos com 10 anos de idade. De seguida, exploramos as respostas que obtivemos:

Quando questionados sobre o seu gosto por estudar gramática, a resposta foi unânime: os cinco alunos responderam que não, inclusive um dos alunos afirmou que detesta estudar gramática.

Todo o grupo se mostra relutante em estudar, nomeadamente um dos alunos afirma que um dia, enquanto estudava português, adormecera, “em cima do livro”, acabando todo o grupo por concordar que “a gramática é uma seca”.

Quando questionados sobre a função da gramática, umas das alunas entende que a gramática ajuda a “articular melhor as palavras”, enquanto outro aluno complementa a resposta previamente apresentada referindo que esta “serve para os testes”. Uma outra aluna afirma que gosta de testes de gramática, contudo não gosta de gramática. Por resposta unânime, todos os alunos consideram que os testes de gramática são fáceis e, completando a sua resposta, uma das alunas não entende o porquê de terem que identificar, por exemplo, determinantes artigos definidos.

Com estas respostas, podemos compreender que os alunos têm uma visão negativa da gramática, identificando-a a tarefas enfadonhas e aborrecidas, e por vezes associando-a a um certo facilitismo. Podemos mesmo assumir que, devido às estratégias pedagógicas utilizadas para a sua compreensão, os alunos se mostram relutantes face à sua aprendizagem, não compreendendo qual o motivo de esta estar inserida no currículo.

Todos os alunos afirmaram ter computador e internet em casa, sendo que uma das alunas firma que “sem ela não vivíamos”. Em termos de frequência de utilização do computador, aferiu-se que os alunos fazem uma utilização bastante frequente, apresentando, contudo, alguma variação quanto à quantidade de horas, que variam entre 4 a 7 horas por semana, dependendo da época do ano (se estão de férias ou em período escolar). Uma das alunas afirma que faz menor uso do computador por preferir utilizar o telemóvel. Na sua utilização, refere variar entre pesquisar, jogar e ver vídeos. Esta pergunta abriu margem para a discussão sobre a preferência quanto à utilização do telemóvel ou do computador, sendo que dois alunos preferem utilizar o telemóvel e os restantes três alunos têm o computador como opção predileta.

Além de computador, todos os alunos têm *tablet* e *smartphone*, associando sempre a sua utilização a jogos. Dois alunos referem utilizar raramente o smartphone e os restantes três alunos utilizam-no todos os dias. Somente uma aluna não joga jogos no computador, contudo todos indicam jogar no *tablet* e no *smartphone*. Quando questionados sobre se jogam jogos com conteúdos que aprendem na escola, um aluno afirmou que não jogava, enquanto que os restantes alegaram jogar “de vez em quando”; contudo, jogos que abranjam vários conteúdos diferentes e não só conteúdos aprendidos na escola.

Todos os alunos afirmaram ter gostado de jogar o jogo digital construído por nós, que aborda somente conteúdos gramaticais, nomeadamente uma das alunas diz ter adorado devido à competição que proporcionou entre os alunos. Reforçando esta ideia, um dos alunos afirma que “foi divertido porque podemos ganhar e vir para escola gabar-nos disso”. Dentro da mesma linha de pensamento, todos os alunos afirmaram que gostariam mais de estudar gramática se pudessem fazê-lo utilizando recursos digitais, nomeadamente jogos. Inclusive, complementaram as suas respostas dizendo que preferiam porque aprendiam “a brincar”. Um dos alunos sugere a utilização de *tablets* na escola para estudarem, assim seria mais “interessante”, ideia confirmada por outra aluna que refere que “jogos, vídeos, televisões, imagens é uma maneira melhor de nós aprendermos, não ficamos só a ler”. Complementando esta resposta, um aluno afirma que “seria melhor este tipo de atividades porque podemos sair, é melhor do que ficarmos naquela sala fechados, tão pequena e abafada”.

Com estas respostas, podemos perceber que estes alunos, porventura devido à frequência e facilidade com que interagem com recursos digitais diariamente, se sentiriam mais motivados para o estudo da gramática de lhes associassem também os recursos digitais, devido ao dinamismo e à interatividade que estes proporcionam, quebrando a rotina e a ideia convencional de espaço físico de sala de aula. Consideram que é positivo associar algo que lhes é tão próximo (recursos digitais) com uma temática que consideram desinteressante.

Por último, quando questionados sobre se gostariam de estudar gramática por via de jogo digital, quatro alunos responderam que sim e idealizaram vários jogos em que pudessem integrar a gramática em vários jogos que já conhecem. De registar, contudo, que um aluno se manteve contrariado até ao final, dizendo que não jogaria nenhum jogo por livre vontade quer envolvesse gramática ou qualquer outro conteúdo escolar.

De seguida, procederemos ao confronto dos resultados obtidos com o *focus group* e com as entrevistas aos alunos.

12.3. Confronto dos resultados do *focus group* e das entrevistas

Com as entrevistas realizadas aos alunos de uma turma de 4º ano da Escola Básica do 1º Ciclo de Costa Cabral e o *focus group* aplicado aos cinco alunos de uma turma de 5º ano, percebemos que os dados apresentam algumas divergências, ou seja, a maioria dos alunos do 4º ano nutrem gosto pela gramática enquanto que os cinco alunos do 5º ano demonstram prontamente que não gostam de gramática alegando ser “uma seca”.

Considerando que as características de ambas turmas são distintas e, conseqüentemente, a faixa etária e o ciclo de escolaridade, também as estratégias pedagógicas aplicadas no ensino da gramática foram diferentes, sendo que, no 4.º ano, pese embora a existência de bastantes fichas de trabalho, o ensino da gramática tinha uma abordagem mais lúdica, enquanto que, no 5º ano, a estratégia usada para ensinar gramática se baseava mais na consolidação por exercícios enquadrados teoricamente pelo professor. O carácter lúdico era menos explorado na turma de 5.º

ano do que na turma de 4.^o ano, o que poderá justificar o generalizado desinteresse pela gramática manifestado por parte dos alunos do 5.^o ano. Um outro aspeto que poderá justificar o seu desinteresse reside na relutância dos alunos de 5.^o ano quanto à rotina de resolução de exercícios e fichas de trabalho, ao passo que, no 4.^o ano, os alunos se mostravam até agradados com a resolução de fichas de trabalho. Em alunos de ambos os ciclos, constata-se a dificuldade de aprendizagem de alguns conteúdos gramaticais.

Quanto à utilização de computadores, *tablets* e *smartphones* em casa, é mais sistemática no caso dos cinco alunos de 5.^o ano, sendo que estes têm à sua disposição as três tecnologias enunciadas, enquanto que os alunos de 4.^o ano têm acesso facilitado a computadores, (somente uma aluna afirma não ter computador) e vários alunos referem não ter *smartphone* nem *tablet*.

Consequentemente, a frequência da utilização de computador, em ambos os ciclos varia consoante o seu carácter e as necessidades (se necessitam de pesquisar para um trabalho), ou seja, a sua utilização varia entre jogar, pesquisar e ouvir música.

Podemos concluir destas respostas, em concordância com os valores analisados sobre a utilização do computador por parte de alunos, têm crescido cada vez: o computador já se tornou uma ferramenta fundamental para a motivação dos alunos, sendo que é algo que lhes é próximo e que utilizam de forma prazerosa. É algo que podemos assumir não só pelas entrevistas e pelo *focus group* realizados, mas também por conversas que os alunos nos proporcionaram nas quais, por várias vezes, aludiam ao computador e aos recursos digitais como algo prazeroso e satisfatório. A perceção de que tais recursos fazem falta em contexto de sala de aula tornou-se mais evidente, nomeadamente, após terem tido oportunidade de interagir com recursos digitais de forma autónoma.

Em relação aos usos que fazem dos recursos digitais, no caso da turma do 4.^o ano, oito alunos revelaram que não jogam jogos com conteúdo escolar, sendo que a maioria dos alunos respondeu afirmativamente; no caso dos cinco alunos do 5.^o ano, quatro alunos responderam positivamente e um respondeu negativamente.

Seguidamente, quando questionados quanto à possibilidade de se motivarem mais a estudar gramática utilizando jogos com conteúdos gramaticais, quatro alunos

do 4.º ano e um aluno do 5º ano responderam negativamente. Os restantes alunos responderam positivamente, o que constitui a maioria.

Novamente, constatamos que os alunos, na sua maioria devido ao facto de os recursos digitais lhes serem tão próximos, se mostraram abertos quanto à sua associação com a gramática, sendo esta constatação, demonstrada no momento em que interagem com os recursos, mais evidente nos alunos desinteressados. Após analisados e confrontados tanto o *focus group* dinamizado com o 5.º ano como as entrevistas aos alunos de 4.º ano, iremos debruçar-nos sobre a percepção das professoras cooperantes das respetivas turmas previamente enunciadas, sobre a associação da gramática aos recursos digitais, em prol do processo de ensino-aprendizagem da gramática.

12.4. Análise de entrevista à professora cooperante do 1ºCEB

A entrevista à professora cooperante do 1.º CEB foi conduzida de forma a compreendermos a sua percepção sobre a associação do ensino da gramática aos recursos digitais. Na entrevista (Anexo P), a professora salienta o papel da escrita e da leitura, no processo de ensino-aprendizagem; contudo, reconhece que a gramática é essencial para que “possam escrever corretamente e ler.” Novamente, em relação à sua formação, a professora assume que, em relação à gramática, a sua formação fora básica. Não obstante, consoante as necessidades, declarou recorrer a leituras para aprofundar os conhecimentos e conteúdos relacionados com este domínio.

Quando questionada sobre com que frequência trabalhava conteúdos gramaticais, a professora afirmou trabalhar estes com bastante frequência, pelo menos, três a quatro vezes por semana, porque sentia que os estudantes “dão bastantes erros”. Sobre essas mesmas dificuldades, a professora identifica-as, apenas na acentuação e na utilização de formas verbais. Também afirma que “escrevem muito como falam”, como forma de justificar as dificuldades sentidas pelos estudantes.

Além de “escreverem como falam”, a professora afirma que a falta de leitura e de estudo, juntamente com a falta de tempo por partes dos pais, são motivos que fomentam estas dificuldades. A professora estabelece ainda uma comparação com a

altura em que era criança, dizendo que, na atualidade, existe mais abertura para que os estudantes brinquem mais e estudem e leiam menos, aliado ao facto de os pais terem menos disponibilidade para auxiliar ou obrigar a estudar, como se fazia quando esta era criança. Esta atitude da professora demonstra que esta “culpabiliza” os alunos pelo desinteresse e falta de estudo, bem como os pais, pela falta de acompanhamento, desresponsabilizando-se, curiosamente, do seu papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem gramatical. Esta ideia vai-se constatando ao longo da entrevista, na qual a professora canaliza e reforça a “culpa” dos alunos e na falta de método de estudo que eles apresentam. Relativamente às dificuldades sentidas pela professora, quando leciona conteúdos gramaticais, esta foge à questão, reafirmando que a falta de estudo, por parte dos estudantes, será a dificuldade mais sentida. Sem responder à questão, a professora volta a apontar como “culpados” os pais, declarando que os estudantes até têm à sua disposição uma grande quantidade de recursos, nomeadamente os manuais, por onde podem estudar, ouvem a professora e consolidam na sala de aula, mas depois não têm um tempo, em casa, dedicado ao estudo destes conteúdos, nem alguém que os “obrigue” a reler, pensar e voltar a reler.

Ao ser questionada sobre as estratégias que utiliza para lecionar conteúdos gramaticais, esta responde que utiliza a oralidade e depois, para consolidar, a prática de exercícios como jogos, sopas de letras e fichas de consolidação. A professora defende que os estudantes necessitam de ver muitas palavras e de escrever para compreenderem conteúdos gramaticais.

O seguinte leque de questões enfatiza a utilização de recursos digitais: como tal, a pergunta 9 questiona sobre o valor da utilização dos recursos digitais, em contexto de sala de aula. A professora reconhece que os recursos digitais têm valor porque tornam o processo de ensino-aprendizagem mais rápido, mas alega que a instituição não fornece os recursos materiais necessários para “obter os resultados positivos” que a sua utilização poderia trazer. Quanto ao à vontade com a utilização de recursos digitais, a professora mostrou-se pouco à vontade, dizendo que não os utiliza frequentemente e que, nas ocasiões em que os usa, recorre a “uns videozinhos”, por serem apelativos, referenciando a cor e os sons como mais valias.

Na pergunta 12, a professora foi questionada sobre a frequência com que propõe, aos estudantes, a utilização de recursos digitais, dentro e fora de sala de aula. Esta respondeu que, no primeiro e no segundo ano, não é habitual solicitar este tipo de trabalho, exceto em certas alturas em que solicita trabalhos de investigação; contudo, evita. Quanto ao terceiro e quarto anos, afirmou solicitar este tipo de trabalho com mais frequência, ainda que tenha afirmado que a maioria dos estudantes não teria recursos à disposição em casa, devido a fatores económicos. Não obstante, reconhece que já há estudantes que usufruem e fazem uso da *Escola Virtual*, no processo de ensino-aprendizagem que realizam fora da escola

Em relação à associação da utilização de recursos digitais ao ensino da gramática, a professora afirma que não associa, explicitando que estes recursos são apelativos pelo som e pela imagem, motivando os estudantes a estarem atentos. O entanto, destaca que estes recursos não proporcionam momentos em que os estudantes possam praticar, mas apenas assistir. Assim, considera a docente que, para que estes recursos tivessem um efeito positivo, teriam que ter vários computadores para que cada estudante trabalhasse individualmente. É nesse sentido que enfatiza novamente a falta de recursos materiais, generalizando para a maioria das escolas.

Por último, a professora, respondendo à questão 14, com a qual se procurava conhecer a sua opinião sobre o facto de a escola ter ou não material suficiente, voltou a enfatizar a falta de recursos materiais na instituição, referindo que a escola só tem quatro salas com quadros interativos e todas as outras salas com quadros de giz e, quanto aos computadores, somente têm um computador por sala e um portátil, o que não é suficiente para todos os alunos.

Nesta entrevista, alguns aspetos há que merecem o nosso comentário. Por um lado, e embora a professora valorize a gramática, valoriza ainda mais a escrita e a leitura, possivelmente, em virtude da sua formação, que a professora intitula como “mais básica” na área gramatical. Não obstante, considera que, embora não faça um trabalho diário, trabalha frequentemente a gramática. O mesmo se pode verificar quanto aos recursos digitais, relativamente aos quais a professora apenas refere como positivo o facto de estes apresentarem sons e imagens, associando-os a trabalhos de pesquisa, mas não encontrando mais valias noutras dimensões do ensino-

aprendizagem. Um outro aspeto que consideramos relevante destacar é a forma como a professora se refere às TIC, de forma que podemos considerar como depreciativa, por exemplo, quando se refere ao “computadorzinho”. Esta menorização das tecnologias de informação encontra contraponto na valorização dos métodos tradicionais de que a docente parece ser partidária, referindo-se, ao longo da entrevista, à importância da memorização seguida da consolidação por escrito. Esta ideia é confirmada quando a professora é questionada sobre a associação dos recursos digitais com a gramática, relativamente à qual esta responde indicando que não a vê como mais valia, referindo novamente o som e a imagem como aspetos positivos principais ao serviço da motivação dos estudantes.

Uma segunda entrevista foi efetuada à professora cooperante do 2ºCEB, de modo a compreendermos a perceção desta, quanto à associação da gramática aos recursos digitais, no processo de ensino-aprendizagem.

12.5. Análise de entrevista à professora cooperante do 2.ºCEB

Na sua entrevista (Anexo Q), a professora do 2ºCEB afirma que a gramática “É muito importante” visto ser esta uma competência que condiciona a promoção da escrita e da fala dos alunos. A professora acrescenta ainda que a gramática é um domínio em que, se os alunos se empenharem um pouco, podem obter melhores resultados. Percebe-se, assim, que, para além de esta professora atribuir grande importância ao domínio da Gramática, reconhece a sua especificidade relativamente aos outros domínios, quando refere que o sucesso neste domínio é mais visível e implica um esforço de estudo menor do que o exigido, por exemplo, para o domínio da Escrita. Esta importância é refletida na frequência com que a professora leciona gramática em contexto de sala de aula, afirmando esta que “[p]raticamente em todas as aulas abordo conteúdos gramaticais”, o que podemos constatar: em três aulas semanais, pelo menos, em duas aulas a gramática é trabalhada. Note-se que a professora dinamiza aulas em que são trabalhados conteúdos gramaticais entre outros aspetos, evitando fazê-lo isoladamente para não criar aulas “aborrecidas”. Além disso, as aulas proporcionadas pela organização do manual abordam sempre um conteúdo

gramatical novo ou relembram um conteúdo gramatical já lecionado. Segundo a professora: “Não podemos deixar de a [gramática] trabalhar (...)”.

Quanto à adequação da sua formação em termos gramaticais, a professora afirma ter que se adaptar aos conteúdos gramaticais, constatando que, ao longo dos anos, a gramática sofreu alterações, relevando a necessidade de se manter sempre atualizada.

Quanto às dificuldades sentidas no ensino-aprendizagem da gramática, a professora aponta as dificuldades dos alunos, sendo estas, dificuldades em memorização, constando que “a gramática obriga a memorizar” e os alunos têm dificuldade em aplicar aquilo que memorizam. Relativamente às dificuldades sentidas pela professora, no ensino da gramática, esta elenca, novamente a “falta de memorização”, a “falta de hábitos de estudo” e o facto de considerarem a gramática “uma seca”, referenciando que a gramática é uma “espécie de matemática da língua (...)”. Em ambas perguntas, a professora direciona a culpa dos resultados e do desinteresse dos alunos para estes últimos, desresponsabilizando-se a si mesma.

Como motivação para ultrapassar estas dificuldades, a professora elenca ainda falta de treino, falta de hábitos de estudo, a dificuldade na memorização e na concentração dos alunos, que se desinteressam rapidamente sobre estes conteúdos, tidos como abstratos, visto não compreenderem os motivos pelos quais estão a estudar estes mesmos conteúdos. Por outro lado, a professora refere que, mesmo os alunos que conseguem decorar, depois não conseguem aplicar porque não compreendem.

Como forma de lecionar a gramática, a professora incita à resolução de exercícios, promovendo atividades repetitivas, para interiorizarem os conteúdos. Afirma ainda que os jogos são muito difíceis de aplicar nas turmas, devido ao perfil da mesma, visto terem muitos alunos e serem “complicadas”. Ainda assim, ressalva que a utilização de jogos, para lecionar gramática, seria o ideal.

Relativamente aos recursos digitais, a professora reconhece a importância destes, na sua prática pedagógica, porque motiva os alunos, sendo que estes valorizam as projeções: “(...) hoje em dia seria impensável dar aulas sem estes recursos”. Esta afirmação é refletida na frequência da sua utilização, sendo que, em quase todas as aulas utiliza o projetor, salientando que, em três aulas semanais, em

pelo menos duas utiliza, constatando-se que é a mesma frequência com que leciona gramática.

Não obstante, a utilização envolvendo manipulação por parte dos alunos apresenta-se como muito rara, sendo que, as aulas são bastante teóricas e a professora afirma que não tem à sua disponibilidade os recursos necessários para que os alunos trabalhem com recursos digitais. De facto, pudemos constatar que, nomeadamente os alunos até ao 3.ºCiclo estão impedidos de frequentar a sala de computadores, as salas não têm colunas, ainda que tenham computadores e projetores e o material fornecido pelos manuais padece de falta de qualidade, fazendo com que a utilização de recursos digitais, por parte dos alunos se torne reduzida.

Quando questionada sobre o à vontade que tem quando manuseia recursos digitais, na sua atividade docente, a professora responde positivamente ressaltando os momentos em que existem problemas técnicos, nomeadamente de *hardware* ou *software*. Por último, a professora associa a utilização de recursos digitais à gramática, exemplificando com exercícios de completamento ou preenchimento de espaços. Após as entrevistas serem analisadas, procederemos ao confronto entre ambas, de modo a perceber como é que a gramática e os recursos digitais são interpretados, em contexto de sala de aula, penos dois ciclos.

12.6. Confronto entre as entrevistas das professoras cooperantes de 1.ºCEB e 2.ºCEB

Após análise das entrevistas a ambas as professoras cooperantes, podemos perceber que ambas têm uma perspetiva aproximada, quando comparam a gramática com os outros domínios, considerando-a crucial na aprendizagem da escrita. Contudo, tanto nas suas práticas pedagógicas como na própria entrevista mostram que valorizam mais a leitura e a escrita do que a gramática. Ainda assim, consideram a gramática crucial na aprendizagem, nomeadamente da escrita. Em concordância com as suas perspetivas sobre a gramática, ambas as professoras referem trabalhar a gramática frequentemente, não todos os dias, mas quase todos os dias.

Quando questionadas sobre a adequação da sua formação aos conteúdos gramaticais, a professora do 1.ºCEB afirma que não sentiu grandes exigências nem

alterações nos conteúdos enquanto que a professora de 2.^aCEB afirma ter tido necessidade de estudar bastante porque os conteúdos se alteraram ao longo dos anos, exigindo, da parte do professor, constante estudo e atualização. Esta atitude revelou-se quando da intervenção, em contexto de sala de aula, pois a professora do 1.^oCEB mostrava-se pouco recetiva a novas formas de lecionar ou a atividades diferentes das por si praticadas: embora tentasse proporcionar aulas mais lúdicas, terminava sempre os conteúdos gramaticais com consolidação por fichas. A professora de 2.^aCEB mostrava-se menos lúdica na forma como leciona, mas mais recetiva a novas estratégias e recursos de ensino, nomeadamente adaptando e solicitando vários dos materiais que construímos ou apresentamos nas aulas dadas pela estagiária.

Contudo, quando questionadas sobre as dificuldades dos alunos quanto à aprendizagem da gramática, revelam atitudes de desresponsabilização algo idênticas. A professora do 1.^oCEB centra-se na ortografia, ainda que revele que a conjugação verbal é um conteúdo que os alunos não compreendem e justifica estas dificuldades com falta de estudo, falta de leitura e falta de tempo disponibilizado pelos pais para acompanhar o estudo dos filhos, voltando a referir que os conteúdos não se alteraram ao longo dos anos e que os alunos têm muita abertura para brincar muito e estudar pouco. A professora de 2.^oCEB salienta a falta de capacidade dos alunos em memorizar conteúdos e aplicar o que memoriza, justificando estas dificuldades com a falta de treino e de estudo e a abstração de conteúdos, por não os compreenderem. Assim, vemos que ambas as professoras enunciam a falta de estudo como motivo para o desinteresse e a falta de compreensão dos conteúdos gramaticais, responsabilizando sobretudo o aluno e, num dos casos, também os pais.

Quanto a obstáculos no ensino da gramática, ambas as professoras colocam a “culpa” nos alunos e desresponsabilizam-se pelo desinteresse dos alunos, ao nível gramatical, o que está em concordância também com as estratégias por ambas utilizadas (fichas de consolidação e exercícios, ainda que a professora de 1.^oCEB enuncie tipologias de jogos e estratégias lúdicas enquanto que a professora do 2.^oCEB se limite a afirmar que os jogos são impensáveis devido aos perfis das turmas).

Quanto aos recursos digitais, a professora de 1.^oCEB mostra-se menos recetiva do que a professora de 2.^oCEB, que se encontra mais à vontade com o

manusear de ferramentas tecnológicas. Contudo, a utilização de ambas reside mais na projeção do que na interação, embora, ambas atribuam bastante valor aos recursos digitais e afirmem utilizar frequentemente os recursos digitais dentro de sala de aula. Contrariamente a esta linha de pensamento, as professoras propõem raramente que os alunos trabalhem com os recursos digitais.

Quando questionadas sobre a possível associação dos recursos digitais à gramática, a professora de 1.ºCEB mostra-se relutante e afirma que a única vantagem dos recursos digitais são o som e a imagem, enquanto que a professora de 2.ºCEB associa e enumera exemplos de exercícios.

Por último, quando questionadas sobre a existência de material necessário para lecionar utilizando recursos digitais, na instituição onde lecionam, ambas as professoras responderam que não: apesar de terem alguns recursos, consideram-nos insuficientes para todos os alunos de uma turma.

Com ambas as entrevistas, pudemos perceber que a gramática ainda é um domínio interpretado como fundamental e imprescindível, mas não mais importante que os domínios da leitura e da escrita. A forma como as professoras encaram o ensino-aprendizagem da gramática é também muito teórico e consolidado com fichas de trabalho, proporcionando aulas rotineiras e desinteressantes, embora, utilizem métodos pedagógicos diferenciados. Por outro lado, ainda se centra a culpa do desinteresse pela gramática nos alunos, sendo que nenhuma das docentes assumiu a sua responsabilidade. Ao culpabilizar os alunos pelos resultados e pelo desinteresse revelado, não chegam sequer a questionar-se nem a refletir sobre os próprios métodos que utilizam para ensinar gramática. Mesmo sendo professoras distintas e em ciclos diferentes, considerando que uma se mostra mais recetiva do que outra em ensinar conteúdos novos, algumas respostas mostram-se similares, nomeadamente quanto à forma como interpretam a utilização dos recursos digitais e o ensino da gramática.

Antes de procurarmos perceber estas perceções dos alunos e dos professores cooperantes que nos acompanharam na nossa intervenção pedagógica, arquitetamos atividades que associam conteúdos gramaticais aos recursos digitais.

12.7. Propostas de atividades com conteúdos gramaticais associados a Recursos Digitais

Ao longo da intervenção pedagógica, tentamos desenvolver e propor atividades que associassem os conteúdos gramaticais com recursos digitais. No primeiro centro de estágio, Colégio Tangerina, não conseguimos dinamizar nenhuma atividade dado que o colégio não reunia condições nem material suficiente para este tipo de atividades. Na Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral, a impossibilidade de que todos os alunos interagissem, individualmente, com um recurso digital por material insuficiente para conseguir proporcionar aulas deste teor, fez-nos optar por uma solução de compromisso. Neste sentido, planificamos uma aula [Anexo R] em que adaptamos um *PowerPoint* [Anexo K] previamente construído, um recurso já conhecido pelos professores e pelos alunos, mostrando que é possível esta associação com recursos já conhecidos e não habitualmente utilizados para estes fins. Não foi possível que todos os alunos utilizassem, ao mesmo tempo, o recurso digital, visto só existirem dois computadores, um pessoal e um da instituição. Assim, os alunos foram interagindo, um a um, até todos terem contacto com o recurso, que apresentava questões de revisão de conteúdos gramaticais já adquiridos.

No 2.º CEB, planificamos duas aulas, a primeira aula [Anexo S] consistiu numa revisão de conteúdos gramaticais relativos ao Sujeito Simples e Sujeito Complexo, em que os alunos não interagiram diretamente com o recurso mas tendo por intermediária a professora. Na segunda aula [Anexo T], os alunos puderam interagir, a pares, com o recurso digital, no espaço da biblioteca. O recurso digital utilizado no 2.º CEB foi o *Quizizz*, disponível online desde 2017, através do website: <https://quizizz.com/join/>. Este recurso é fácil de utilizar, portanto, *user friendly*, muito intuitivo, permite que o criador do jogo altere o conteúdo das perguntas em qualquer momento e no final do jogo formula uma folha em *Excel* [Anexo U] com dados relativos ao tempo que os alunos demoraram a responder cada pergunta e em que perguntas acertaram e falharam. Este recurso permite que o jogador crie uma nova identidade, incita o espírito de competitividade entre todos os jogadores e é um recurso muito intuitivo também para os jogadores. O jogo só se inicia com a permissão do supervisor, neste caso, do professor, sendo que este envia o *link* disponibilizado pelo website,

juntamente com o código de permissão de entrada no jogo, para todos os jogadores. Quando todos os jogadores estiverem no sistema, é o professor que seleciona a opção *Start Game* e todos iniciam o jogo ao mesmo tempo. É da maior importância ressaltar que as três atividades foram elaboradas de forma autónoma, ou seja, nenhuma das professoras presentes interveio no jogo, sendo que cada aluno teve acesso a uma gramática, caso tivesse dúvidas nalguma pergunta.

Aquando da utilização de ambos os recursos digitais, registamos algumas notas sobre o comportamento e os resultados dos alunos que interagiram com os recursos, dados que iremos explorar no subcapítulo seguinte.

12.8. Análise de Resultados

Visando obter resultados mais concretos sobre os efeitos, nos alunos, da utilização de recursos digitais associados à gramática, a sua performance foi registada, tal como os resultados da utilização desses mesmos recursos.

Relativamente ao 4.º ano, podemos observar que todos os alunos se mostraram concentrados e motivados, reagindo consoante o estímulo atribuído à resposta correta ou resposta errada. Nos alunos considerados mais problemáticos em termos de comportamento e também de rendimento académico, notou-se uma alteração comportamental muito evidente, sendo que estes revelaram bastante entusiasmo, nomeadamente, nas suas expressões faciais. Consequentemente, este mesmo entusiasmo foi expresso nas entrevistas, quando questionados sobre a possibilidade de associar recursos digitais ao ensino-aprendizagem da gramática. Estes alunos geralmente desinteressados e com problemas de concentração, dispersando a sua atenção das atividades constantemente, estiveram, nesta atividade, empenhados e dedicados à conclusão do jogo, possivelmente, pelo facto de os recursos digitais serem uma realidade bastante próxima destes alunos. Destaco o caso de um dos alunos que, notoriamente, se evidenciava por não concluir as atividades, devido ao desinteresse nelas. Não obstante, na atividade que propusemos, foi o aluno mais expressivo e mais empenhado. Alunos já considerados como “bons alunos”, mostraram a mesma atitude que assumem diariamente. Contudo, na maioria,

notou-se uma maior expressividade e entusiasmo quando a atividade permitia obter de imediato um *feedback* face à sua resposta.

Após a atividade, os alunos ainda se recordavam das perguntas e respostas que atribuíram, discutindo-as no final da execução da atividade. Quanto aos resultados, este recurso não nos permitiu recolher nenhuma informação sobre os resultados os alunos, revelando-se ser esta uma das desvantagens do recurso digital.

Quanto às atividades preparadas para as turmas do 5.º ano, as duas atividades foram dinamizadas seguindo os mesmos princípios de autonomia por parte dos alunos, sem intervenção direta do professor. Quase todos os alunos se mostraram entusiasmados na primeira atividade, somente um dos alunos se mostrou reticente e contrariado, sendo este um aluno considerado “problemático” ao nível de comportamento e de rendimento escolar. O *feedback* dos alunos foi muito positivo, nomeadamente deste aluno que se mostrava geralmente contrariado, mas que nestas circunstâncias pediu para que a atividade se repetisse mais vezes.

Na segunda aula, os alunos mostraram-se muito concentrados e entusiasmados. As conversas entre si eram direcionadas para a atividade e não conversas “paralelas”. O entusiasmo foi notório em todos os alunos, tal como a concentração, nomeadamente nos alunos considerados como “problemáticos” e de “baixo rendimento”. O objetivo era claro para todos os alunos: ganhar. Nos vídeos com registo da sessão, também podemos constatar que os alunos estão completamente abstraídos do que se passa em redor deles e compenetrados na atividade. Ressalvo que o mesmo aluno referenciado acima como “problemático” se mostrou extremamente concentrado e motivado, sendo que, em silêncio, respondia às questões e as expressões comportamentais se alteravam consoante o *feedback* positivo ou menos positivo do jogo, sem o tentar a “conversas paralelas” ou atitudes “desordeiras”.

No final da atividade, o *feedback* também foi positivo, os alunos discutiam entre si que respostas tinham falhado e tentavam justificar os motivos por terem falhado, debatiam os resultados e mostravam-se entusiasmados.

Este entusiasmo refletiu-se no *Focus Group* [Anexo O] e ao longo das aulas, pois os alunos solicitavam-nos para dinamizarmos atividades do mesmo género.

Os resultados deste recurso digital foram automaticamente convertidos numa folha *Excel* [Anexo U], a partir da qual podemos perceber que, dos treze grupos organizados para jogar no recurso digital, dez grupos obtiveram média percentual igual ou maior de 50% e os três grupos restantes obtiveram média percentual entre 40% e 20%. A questão com maior percentagem de reprovação era relativa à tipologia de sujeito, na qual os alunos tinham que indicar se o sujeito da frase apresentada era sujeito composto ou simples. O tempo de resposta está refletido na pontuação:, quanto mais rápido responder corretamente a uma pergunta, mais pontos terá o aluno, daí a diferenciação nos pontos, em caso de empate.

13. Considerações finais

As gerações alteram as suas condutas e, sendo que não há exceções, as gerações vindouras criam um vínculo cada vez maior com os recursos digitais, devido à constante exposição dos alunos aos recursos digitais.

Com a construção deste relatório de estágio, conseguimos constatar que o ensino da gramática, a ter lugar de forma explícita em contexto escolar, deve procurar que os estudantes utilizem a língua de forma correta e diversa, progredindo gradualmente nos conhecimentos pré-adquiridos e dominando novos conhecimentos gramaticais. Reconhecendo a importância da gramática na vida dum indivíduo e, conseqüentemente, enaltecemos a importância da gramática na vida de um aluno, que ainda está a aprender as competências sociais, nomeadamente, o conjunto de regras que definem uma língua. Como tal, a utilização e adequação de diferentes perspetivas didáticas torna-se uma prioridade, no contexto escolar atual, constatando que a gramática ainda é vista como um domínio subalterno relativamente aos outros domínios. De igual modo, o seu ensino, na nossa opinião, ainda se mantém muito tradicional, nele prevalecendo a memorização de definições. Convirá, pois, que este modo de aprender e ensinar seja substituído por um outro, no qual se procurem vários recursos diversificados, de modo a manter o interesse dos estudantes e capazes de auxiliar na apropriação e compreensão de conteúdos. Esta forma de ver o ensino gramatical deve, nomeadamente, auxiliar os estudantes a compreenderem a língua

como um sistema organizado e lógico, permitindo que estes reflitam sobre as regras da língua e se consciencializem das mesmas. Desta forma e, perspetivando aquele que será o papel do docente nesta renovada forma de ensinar gramática, considero, com Antunes (2003) que “o professor precisa ser visto como alguém que pesquisa, observa, levanta hipóteses, analisa, reflete, descobre, aprende, reaprende”. Portanto, o professor não pode cair em tentações do comodismo e deve procurar saber sempre mais e melhor, adotando uma postura dinâmica, reconhecendo a gramática e o seu ensino como não fechado e construtivista e, utilizando, ao seu serviço, ferramentas atuais, com que os alunos já tenham interação em momentos de lazer.

A atualização do professor é crucial na motivação dos seus estudantes, pelo que a inexistência deste esforço revela-se, naturalmente, um obstáculo à motivação dos estudantes. Se este não utiliza recursos com que os estudantes se identifiquem, os conhecimentos poderão não ser são plenamente compreendidos, pois haverá uma falha na motivação. No que ao domínio gramatical diz respeito, a própria formação dos docentes tem sido considerada, em muitos casos, como um aspeto a melhorar, quer do ponto de vista científico, quer pedagógico, carecendo de uma postura rejuvenescida, por parte do professor, a qual será a mais indicada para motivar os estudantes e corresponder às exigências dos mesmos, fazendo com que, possivelmente, encarem a gramática de outra forma. Os recursos digitais são uma forma de possibilitar que os professores e estudantes trabalhem num ambiente educativo diferente, com vantagens claras relativamente ao modo de ensino tradicional.

Atualmente, encontramos-nos perante uma “sociedade da informação”, em que a partilha de informações é sistemática e extremamente rápida. Além disso, nela foi quebrada a barreira do espaço físico, sendo possível comunicar independentemente do local onde estamos, bastando, para tal, existir rede. Nesta sociedade, vemos ocorrer um processo de globalização, definida por Ramal (2002, p.66) como o “conjunto de transformações na ordem política e económica mundial que vem acontecendo nas últimas décadas, marcado pela integração dos mercados numa aldeia-global, explorada pelas grandes corporações internacionais”. Esta sociedade trouxe uma nova forma de economia baseada no conhecimento, onde “possuí-lo é tão importante como deter capital financeiro” e a velocidade das mudanças, juntamente

com a produção ininterrupta de informação, promove a necessidade de reinventar profissões, de desenvolver novas competências e de acrescentar novos saberes às profissões (Ramal, 2002: 66).

O perfil profissional do professor não é exceção a estas mudanças, pelo que também este precisa de se reinventar. Para fomentar esta alteração comportamental, os recursos digitais podem ser uma alternativa às tradicionais metodologias de ensino-aprendizagem, deixando assim o estudante de ser um assimilador de informações para passar a construir os seus próprios conhecimentos. Esta substituição exige reorganização cognitiva porque implica que o estudante seja capaz de processar variadas informações vindas de inúmeros canais informativos, com alguma velocidade. Contudo, e porque fomenta a autonomia e a apetência para lidar com situações diversificadas e inesperadas, implica também uma maior agilidade por parte do professor.

Considerando que a gramática tem-se revelado um domínio que não atrai os alunos e os recursos digitais são apelativos aos alunos, sendo que, no dia a dia, os alunos interagem com estes recursos com muita frequência, torna-se imperativo repensar a didática da gramática e tornar uma possibilidade esta associação entre os conteúdos gramaticais e os recursos digitais. Como tal, promover formações para os professores, de modo a que acompanhem e se atualizem face às alterações geracionais.

Quando dinamizamos as atividades propostas em contexto de sala de aula, os alunos facilmente interagiram com os *softwares* e o feedback daqueles foi muito positivo, no sentido em que associam a escola e o ensino à utilização de recursos digitais.

Creemos, pois, ter conseguido responder à nossa questão problema e alcançar os objetivos propostos inicialmente por nós e que foram relatados ao longo do relatório. Conseguimos perceber o tipo de formação das professoras que nos acompanharam nos centros de estágio, fundamentando com algumas leituras sobre os resultados das provas de aferição do 6.º ano e exames nacionais do 4.º ano que, como fora referido nos capítulos anteriores, revelam que a gramática é um domínio que, muitas vezes, não é trabalhado da melhor forma, tornando o trabalho sobre os conteúdos gramaticais rotineiro e desinteressante para os alunos. As próprias

professores mostram um uso pouco dinâmico e variado dos recursos digitais, restringindo-se à projeção e salientando as potencialidades dos recursos digitais em sala de aula. Deste modo, respondemos a uma das questões e um dos objetivos a que nos propusemos, no início desta investigação, relacionado com a adequação da formação e dos níveis dos conhecimentos dos professores sobre os recursos digitais e sobre a gramática, elencando as suas perceções.

Com o decorrer da nossa intervenção nos centros de estágio e cruzando os nossos registos de observação com a bibliografia consultada sobre os recursos digitais e a gramática, conseguimos elencar as vantagens e limitações dos recursos digitais, quando associados ao ensino-aprendizagem da gramática, respondendo a outra questão e um outro objetivo que nos propusemos, relacionado com a aferição das limitações e vantagens dos recursos digitais associados ao ensino-aprendizagem da gramática. Salientamos, como principal desvantagem, a necessidade de equipamento tecnológico de suporte aos softwares, como por exemplo, computadores. Nos centros de estágio onde estivemos, os recursos eram escassos ou a instituição apresentava bastantes limitações à utilização destes, nunca existindo um computador para cada aluno. Num dos centros de estágio, não existiam computadores nas salas e os alunos estavam interditos de utilizar tecnologia de informação e comunicação em contexto de sala de aula. Como principal vantagem, enalteceamos a alteração de comportamento dos alunos considerados “mais problemáticos”, os quais se tonam mais concentrados nestas atividades. Consequentemente, compreendemos a importância da utilização dos recursos digitais em contexto de sala de aula, associados ao ensino-aprendizagem da gramática, concluindo que os alunos se sentem muito distantes da escola e das didáticas utilizadas pelos professores, mas muito próximos dos recursos digitais por fazerem parte do seu dia a dia. Deste modo, tornou-se importante arquitetar aulas que concebesssem momentos didático-lúdicos envolventes para os alunos e que lhes permitissem interagir com os materiais com que já estão, de certo modo, familiarizados, associando-os a conteúdos que, como referimos previamente, se foram tornando desinteressantes e abstratos. A compreensão desta relação permitiu-nos alcançar um outro objetivo inicialmente proposto, e assim aferir a importância da utilização de recursos digitais nestes contextos educativos e especificamente no ensino-aprendizagem da gramática.

Neste sentido, o último objetivo proposto, a criação de recursos digitais associados a conteúdos gramaticais e, conseqüentemente, a sua aplicação, integra todos os objetivos previamente elencados. Este objetivo também foi conseguido, visto termos planejado aulas com recursos de fácil utilização, esteticamente apelativos e que motivaram os alunos para as atividades propostas. Por outro lado, as próprias professoras interessaram-se por estes recursos, nomeadamente a professora do 2.º ciclo que começou a utilizar estes mesmos recursos apresentados por nós, em contexto de sala de aula, para vários conteúdos.

Embora tenhamos conseguido alcançar todos os objetivos, lidamos com bastantes limitações, nomeadamente, em relação à impossibilidade de implementação das atividades arquitetadas por nós, em virtude de normas internas da escola ou por falta de recursos tecnológicos, tornando assim o processo de interação dos alunos com os recursos criados por nós, interdito ou lento, dependendo do centro de estágio.

Como linhas de investigação futuras, propomos a dinamização de mais aulas com conteúdos gramaticais associados a recursos digitais, cada vez mais variados; a utilização destes recursos pelo *smartphone*, como trabalho de casa e a criação de um recurso digital com dimensões maiores e cada vez mais apelativo e mais lúdico.

Referências bibliográficas

Academia das Ciências de Lisboa, (2001). *Dicionário da Língua Portuguesa Contemporânea da Academia das Ciências de Lisboa*. Lisboa: Editorial Verbo.

Almeida, J. F. de & Pinto, J. M. (1986). *Da teoria à investigação empírica. Problemas metodológicos gerais*. In Silva, S. A & Pinto, J. M. (orgs.), *Metodologia das ciências sociais*. Porto: Afrontamento, pp. 55-78.

American Speech-Language-Hearing Association. (2004). *Preferred Practice Patterns for the Profession of Speech-Language Pathology* [Preferred Practice Patterns]. Disponível em www.asha.org/policy.

Antunes, I. (2003) *Aula de português: encontro e interação*. São Paulo: Parábola Editorial.

Barbeiro, L. (1999). *Os Alunos e a Expressão Escrita*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Bresler, L. (2000). *Metodologias qualitativas de investigação em Educação Musical*. Revista Música, Psicologia e Educação.

Bogdan, R., Biklen, S., (1994). *Investigação Qualitativa em Educação – uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto: Porto Editora.

Castells, M. (2003). *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

Costa, J. (2008). *Conhecimento gramatical à saída do Ensino Secundário: estado atual e conseqüências na relação com leitura, escrita e oralidade*. In C. Reis (Org.) *Actas -*

Conferência Internacional sobre o Ensino do Português. Lisboa: Ministério da Educação, 2007, p. 149-165.

Cunha, C. & Cintra L. F. L. (1984). *Nova Gramática do Português Contemporâneo*. Lisboa: Edições João Sá da Costa.

Creche Fiocruz. (2004). Projeto Político Pedagógico. Rio de Janeiro: Fiocruz.

Cruz, J. L. A. (2012). *A aplicação do jogo didático nas aulas de História e Geografia. Dissertação de Mestrado em Ensino de História e Geografia*. Faculdade de Letras do Porto

Denzin, Norman K., and Yvonna S. Lincoln. (2000) *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.

Duarte, I. (1997). *Ensinar Gramática: para quê e como?*. Palavras,11, APP, pp. 67-74.

FERREIRA, Patrícia. *Concepções e práticas dos professores de língua portuguesa em relação ao ensino e à aprendizagem da gramática: um estudo exploratório no 2.º Ciclo do Ensino Básico*. 2012. Dissertação (Mestrado em Didática da Língua Portuguesa no 1.º e no 2.º Ciclos) - Escola Superior de Educação de Lisboa – IPL, Lisboa, 2012. Disponível em <http://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/2321/1/Conce%C3%A7%C3%B5es%20e%20praticas%20dos%20profissionais%20de%20l%C3%ADngua%20portuguesa.pdf>. Acesso em: 30 abril 2017.

Flick, U. (2004). *Uma introdução à pesquisa qualitativa*. Porto Alegre: Bookman.

Fortes. S. L, Matta. R. O. B. (2005) *Multimídia, internet e realidade virtual: convergências, dificuldades e avanços*. In: MIRANDA, A.; SIMEAO, E. Informação e tecnologia: conceitos e recortes. Brasília: UnB, Departamento de Ciência da Informação e Documentação, 2005.

GAVE (2010) E (2011). *Provas de Aferição*.

Gee, J. P. (2005a). *Learning by design: Good video games as learning machines*. *E-Learning*, 2(1), 5-16. Disponível em <http://dx.doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>

Gee, J. P. (2005b). *Why Video Games Are Good For Your Soul: Pleasure and Learning*. Melbourne: Common Ground.

Gee, J. P. (2007). *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. New York: Peter Lang.

Gee, J.P. (2010). *An introduction to discourse analysis: Theory and method*. Taylor & Francis

Germain, C. & Séguin, H. (1999). *Le point sur la grammaire en didactique des Langues*. Anjou: Centre Educatif et Culturel.

Gil, A. C. (1999) *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 5.ed. São Paulo: Atlas.

Hill, J. R. and Hannafin, M. J. (2001). *Teaching and learning in digital environments: the resurgence of resource-based learning*. *Educ. Technol. Res. Dev.*, 49(3), 37–52.

IAVE (2017). *Provas Finais de Ciclo — Ensino Básico — 1º CEB*. Disponível em <http://iave.pt/np4/338.html#1>

Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking*. New Jersey: Prentice Hall.

Juul, J. (2003). "The game, The player, The world: Looking for a heart of gameness". in *Level up: digital games research conference proceedings*, Utrecht: Utrecht University, 30-45.

Lamas, E. (1991). *Problematizar o ensino da gramática*. In AA.VV., Actas do 2.º Encontro nacional de Didáticas e Metodologias de ensino. Aveiro: Universidade de Aveiro, pp. 21-29

Lapassade, G. (2001). L'Observation participante. *Revista Europeia de Etnografia de Educação*, 1, 9-26.

Lévy, P. (2000) *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Editora 34.

Lévy, P. (2001). *Cyberculture*. University of Minnesota Press. Disponível em https://books.google.pt/books?id=iDdl_FwGZE8C

Lins, G. S, Miranda, A. S. (2005) Cibercultura e sociedade. In: MIRANDA, A.; SIMEAO, E. *Informação e tecnologia: conceitos e recortes*. Brasília: UnB, Departamento de Ciência da Informação e Documentação.

Paula, L. P. (2009). *informação em ambientes virtuais de aprendizado (AVA)*. (Pós-graduação em Ciências da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais).

Krashen, S. (1984). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. London: Prentice-Hall International.

Krashen, S. (1992). *The natural approach to language acquisition in the classroom*. Oxford: Pergamon Press.

Marques. T. M., Noronha, G. (2005) Redes e hipermédia. In: MIRANDA, A.; SIMEAO, E. *Informação e tecnologia: conceitos e recortes*. Brasília: UnB, Departamento de Ciência da Informação e Documentação.

Mayring P. (2002). *Einführung in die qualitative Sozialforschung. eine Anleitung zum qualitativen Denken*, Weinheim.

Montibeller, L. (2003) *O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita*. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org.), *Alfabetização e Letramento. Contribuições para as Práticas Pedagógicas*. Campinas, SP: Editora Komedi.

Morgan, G.(1996) *Imagens da organização*. São Paulo : Atlas.

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

Oliveira, J. M. (2006). *O futuro da língua portuguesa ontem e hoje: Variação e mudança. (Tese de doutoramento em Letras Vernáculas). Faculdade de Letras. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.*

Paiva, J. (2002). *As tecnologias de informação e comunicação: utilização pelos professores*. Lisboa: ME/DAP.

Pea, R.D. (1985). Beyond amplification: using the computer to reorganize mental functioning. *Educational Psychologist* 20 (4), 167-82.

Pereira, A. (2007) *Ambientes Virtuais de Aprendizagem: em diferentes contextos*. Rio de Janeiro: Ciência Moderna Ltda.

Possenti, S. (2004). *Por que (não) ensinar gramática na escola*. Campinas: Mercado de Letras.

Ramos, M. I. S.(2011). *Gramática e sensibilização à diversidade linguística no 1º CEB*, Repositório Institucional da Universidade de Aveiro. Departamento de Educação DE - Dissertações de mestrado. Disponível em <http://ria.ua.pt/handle/10773/9396>

RELATÓRIO DA DELEGAÇÃO REGIONAL DO NORTE DA IGE (2005). *Avaliação Externa das Escolas: Relatório de escola*. Disponível em http://www.ige.min-edu.pt/upload/AEE_2010_DRN/AEE_10_Ag_Canelas_R.pdf.

Ribeiro, E. A. (2008) *A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa*. Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais, Araxá/MG, n. 04, p.129-148.

Romera Castillo, J. (1986). *Didáctica de la lengua y la literatura*. Madrid: Editorial Playor.

Saussure, F. de. (2012). *Curso de Linguística Geral*. Organização Charles Bally e Albert Sechehaye; com a colaboração de Albert Riedlinger. Tradução Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 28ª ed. São Paulo: Cultrix.

Seabra, F.; Mota, G., & Castro, I. (2009); *Metodologia*. In. Mota, G. (Org.); *Crescer nas Bandas Filarmônicas; Um estudo sobre a construção da identidade musical de jovens portugueses*. Porto: Afrontamento; pp. 57-72.

Sedeño, A. (2010) Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar*, vol. XVII, núm. 34, 2010, pp. 183-189.

Silva, A. C. (2006). *Configurações do ensino da gramática em manuais escolares de português: Funções, organização, conteúdos, pedagogias*. Tese, Instituto de Educação e Psicologia, Universidade do Minho.

Silva, M. C. (2008). O valor do conhecimento gramatical. *Saber (e) Educar*, pp. 89-105.

Silva, Cristina V. & Íris Pereira (2014). *Do conhecimento gramatical ao conhecimento didático no ensino da Gramática: percepções de docentes do 1.º Ciclo do Ensino Básico*. In Flores, M.A., Coutinho, A., & Lencastre, J. A. (org.) *Atas do congresso Formação e trabalho docente na sociedade da aprendizagem*, organizado no âmbito da International Study Association on Teacher and Teaching (ISATT) e do Centro de Investigação em Estudos da Criança (CIEC). Braga: CIEC, Universidade do Minho, p. 657-667.

Silveira, R. S; Barone, D. A. C. (1998) Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação.

Sim-Sim, I. (1998). *Do uso da linguagem à consciência linguística*. In Sim-Sim, I. *Desenvolvimento da Linguagem*. Lisboa: Universidade Aberta, 225-236.

SOUSA, Sérgio (2005). *Tecnologias de informação : o que são? : para que servem?*. Lisboa : FCA - Editora de Informática.

Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Orlando- Florida. Harcourt Brace Jovanovich College Publishers

Tieira-Tenreiro C. (1999). A influência de programas de formação focados no pensamento crítico nas práticas dos professores de ciências e no pensamento crítico dos alunos. Tese de Doutoramento não publicada. Lisboa: Faculdade de Ciências, Universidade de Lisboa.

Vilela, M. (1993). O ensino da gramática na escola: que saída e que justificação? *Diacrítica*, 8, pp. 143-166.

Vygotsky, L.S. (1989). *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.

Xavier, L. (2013). *Ensinar e Aprender Gramática: Algumas Abordagens Possíveis*. Disponível em www.exedrajournal.com.

Anexos

Anexo A – Resultados dos Itens relativos ao domínio da gramática por área gramaticais e por conteúdos

Área Gramatical	Conteúdo	Ano	Classificação Média em relação à cotação
Fonologia	Identificação de palavras esdrúxulas	2014	79%
Classes de Palavras e Morfologia	Identificação de adjetivos	2013	66%
	Distinção entre nomes e adjetivos	2015	57%
	Conjugação de verbos no indicativo	2013	52%
	Conjugação de verbos no indicativo	2014	45%
	Distinção de palavras com afixos	2014	80%
	Flexão de frase em número (plural)	2014	69%
	Flexão de frase em número (singular)	2015	86%
	Identificação de família de palavras	2015	76%
	Identificação de subclasses de pronomes	2014	51%
	Identificação de subclasses de pronomes	2015	26%
	Identificação de frase com palavra homónima	2013	17%
	Distinção de contextos de palavras homófonas	2013	62%
	Sintaxe	Identificação do predicado	2013
Identificação do predicado		2015	74%
Identificação do sujeito		2014	75%
Identificação de frase de tipo imperativo		2014	71%
Representação gráfica	Colocação de sinais de pontuação	2015	82%

Tabela 1: IAVE 2017 – *Relatório Nacional 2013 -2015. Provas Finais 1.º Ciclo do Ensino Básico*

Anexo B – Resultados das Provas de Aferição do 6º

Número de Respostas Corretas	Domínios		
	Leitura	Expressão Escrita	Conhecimento Explícito da Língua
	%	%	%
Média (%)	52,8	30,2	33,4

ano de 2010

Tabela 2: Gave – Prova de Aferição 2010

Anexo C – Resultados das Provas de Aferição do 6º ano de 2011

Número de Respostas Corretas	Domínios		
	Leitura	Expressão Escrita	Conhecimento Explícito da Língua
	%	%	%
Média (%)	58,1	27	32,8

Tabela 3: GAVE – Provas de Aferição 2011

Anexo D – Posse de computador e ligação à Internet por parte das famílias portuguesas (%)

Anos	Posse de computador	Ligação à Internet
1995	11	x
1997	14	x
1999	21	5
2000	22	9
2001	24	13

x - Dado indisponível

Tabela 4: INE: Utilização das tecnologias de informação e comunicação pelas famílias. 15 de março de 2002

Anexo E – Famílias que possuem computador e ligação à Internet, segundo a residência (%)

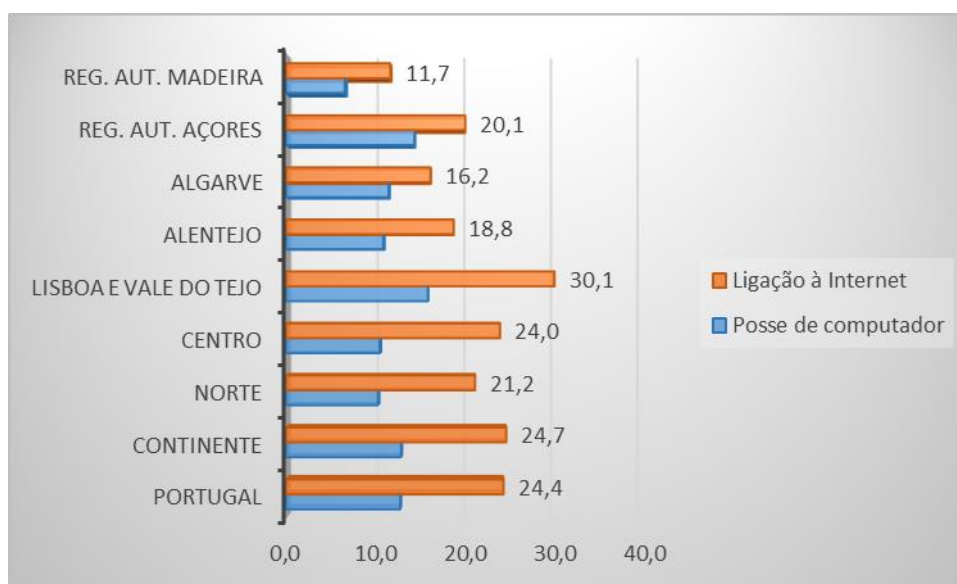


Gráfico 1: INE: Utilização das tecnologias de informação e comunicação pelas famílias. 15 de março de 2002

Anexo F – Indivíduos que habitual ou ocasionalmente utilizam computadores e Internet, por grupo etário (%) em 2001

Grupos etários		15-24	25-34	35-44	45-54	55 e mais
Utilização de computador	Sim	61,4	41,3	31,5	23,1	4,8
	Não	34,6	55,7	66,8	75,5	93,2
	NS/NR	4,0	3,0	1,7	1,4	2,0
	Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Utilização de Internet (dos utilizadores de computador)	Sim	66,3	64,0	58,8	49,4	45,3
	Não	24,3	28,0	37,4	47,1	50,2
	NS/NR	9,4	8,0	3,8	3,5	4,5
	Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Tabela 5: INE: Utilização das tecnologias de informação e comunicação pelas famílias. 15 de março de 2002

Anexo G – Posse de computador e ligação à Internet dos agregados domésticos, 2002-2004 (%)

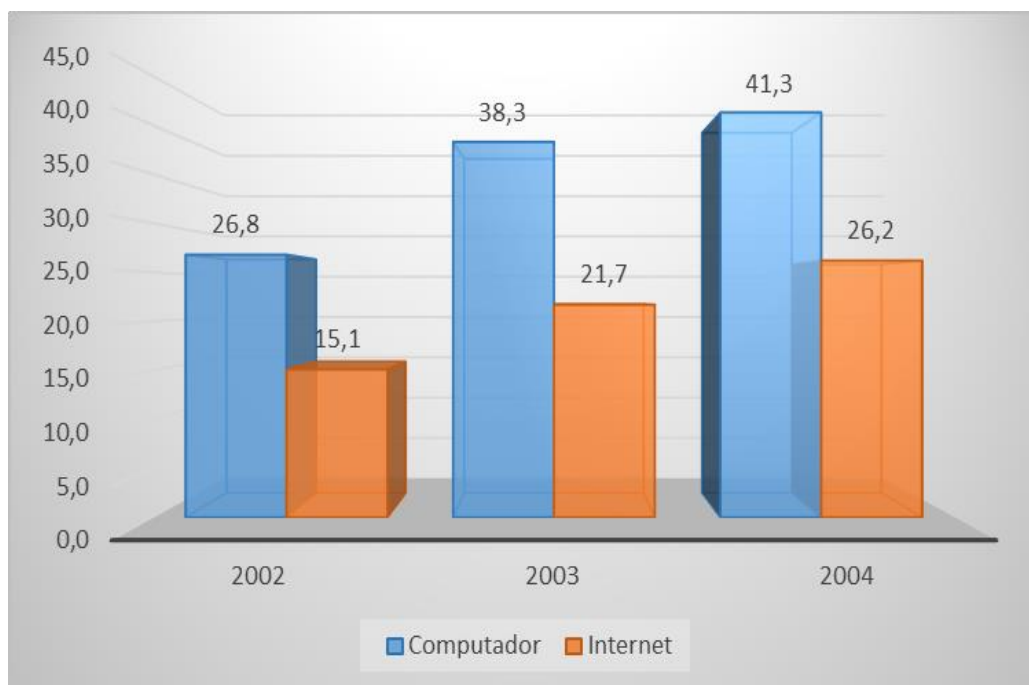


Gráfico 2: INE: Sociedade da informação e do conhecimento inquérito à utilização de tecnologias da informação e da comunicação pelas famílias. 17 e dezembro de 2004

Anexo H – Guião de entrevista efetuado aos alunos do 4º ano da Escola Básica do 1ºCiclo de Costa Cabral

1. Qual é a tua disciplina /matéria favorita?
2. Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?
3. Gostas de estudar português?
4. Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?
5. Gostas de estudar gramática? Porquê?
6. Tens computador ou tablet em casa?

7. Se sim, quantos computadores e tablets tens em casa?
8. Tens acesso à internet?
9. Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?
10. Para que utilizas o computador?
11. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?
12. Que jogos costumavas jogar no computador?
13. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?
14. Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o tablet?
15. Tens um smartphone?
16. Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?
17. Para que utilizas o smartphone?
18. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?
19. Que jogos costumavas jogar no smartphone?
20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um smartphone para a estudar?

Anexo I – Guião de Entrevistas Realizadas aos professores

1. Há quantos anos é professor? (Solicitar habilitações académicas)
2. Comparativamente com os restantes domínios (Oralidade, Escrita, Leitura e Educação Literária) que grau de importância atribui ao ensino-aprendizagem da Gramática?

3. Como avalia o nível de adequação da sua formação quanto à Gramática?
4. Com que frequência trabalha conteúdos gramaticais comparativamente aos restantes domínios?
5. Acha que os alunos têm particular dificuldade nos conteúdos gramaticais em geral? Se sim, quais?
6. Que razões justificam essas dificuldades sentidas pelos alunos no ensino aprendizagem da Gramática?
7. Com que tipo de obstáculos se depara enquanto professor no EP da Gramática?
8. Que tipo de estratégias utiliza mais frequentemente para trabalhar conteúdos gramaticais? (Jogos, fichas, ...)
9. Que valor atribui aos recursos digitais (na sua prática docente)?
10. Considera-se à vontade na utilização de recursos digitais (na sua prática docente)?
11. Com que frequência usa os recursos digitais (na sua atividade docente)?
12. Com que frequência propõe aos seus alunos trabalharem com recursos digitais (dentro de sala de aula e fora de sala de aula)?
13. Associa a utilização de recursos digitais ao ensino da gramática? “Por exemplo”
14. Considera que tem à sua disposição material necessário para lecionar utilizando recursos digitais?

Anexo K – Recurso Digital utilizado no 4º ano da Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral

DESAFIO LINGUÍSTICO

Jogar

PERDESTES!

TENTA NOVAMENTE

Desafio Linguístico

Pergunta: 1

Em qual das opções as palavras se encontram por ordem alfabética?

- A carta, criança, caixa, curiosa, carteiro
- B caixa, carteiro, carta, criança, curiosa
- C caixa, carta, carteiro, criança, curiosa
- D caixa, carta, carteiro, curiosa, criança

Desafio Linguístico

Pergunta: 2

"A menina, que parecia uma princesa, dormia sobre o algodão branco e fofo."

As palavras sublinhadas na frase pertencem à classe dos...

- A verbos
- B nomes
- C adjetivos
- D pronomes

Desafio Linguístico

Pergunta: 3

"O sorriso da menina iluminou-se."

O sujeito e predicado da frase são...

- A Sujeito: O sorriso
Predicado: da menina iluminou-se
- B Sujeito: iluminou-se
Predicado: O sorriso da menina
- C Sujeito: O sorriso da menina
Predicado: iluminou-se
- D Nenhuma das anteriores

Desafio Linguístico

Pergunta: 4

"A Graça foi ____ rua ver o tio."

Qual das seguintes palavras se adequa à frase?

- A à
- B há
- C ah
- D Nenhuma das anteriores

Desafio Linguístico

Pergunta: 5

Repara na palavra «**velhíssima**».


Em que grau se encontra o adjetivo?

- A grau normal
- B grau comparativo
- C grau superlativo absoluto analítico
- D grau superlativo absoluto sintético

Desafio Linguístico

Pergunta: 6

Indica a frase que tem o mesmo significado que a frase sublinhada.
Maria ouvia aquelas lamentações.




- A** Maria ouvia aquelas conversas.
- B** Maria ouvia aquelas perguntas.
- C** Maria ouvia aquelas queixas.
- D** Maria ouvia aquelas respostas.

Desafio Linguístico

Pergunta: 7

Indica a frase que tem o verbo no Pretérito Imperfeito do Indicativo.




- A** O Bruno comeu muitas laranjas.
- B** O Bruno comia muitas laranjas.
- C** O Bruno comerá muitas laranjas.
- D** O Bruno comeria muitas laranjas.

Desafio Linguístico

Pergunta: 8

Indica a classe a que pertencem as palavras sublinhadas:
 "Sandra era bonita, boa e alegre."



- A** verbos
- B** pronomes
- C** adjetivos
- D** nomes

Desafio Linguístico

Pergunta: 9

Indica a opção em que todas as palavras são nomes comuns.




- A** varinha, flores, janela, filha, vidro
- B** baile, cansada, ninguém, filha, Márcia
- C** garotos, diziam, linda, janela, café
- D** janela, baile, flores, Carla, vidro

Desafio Linguístico

Pergunta: 10

Indica a opção em que todas as palavras são da família de papel.




- A** livraria, jardineiro, papelaria, pastelaria
- B** papelaria, papelada, papão, patada
- C** papelito, pastel, papelão, papelada
- D** papelada, papelinho, papelão, papelaria

Desafio Linguístico

Pergunta: 11

Indica o determinante correto para a seguinte frase:
 "O Jaime pintou o desenho com o ____ pincel."




- A** minha
- B** seu
- C** nossos
- D** teus

Desafio
Linguístico

Pergunta: 12

Indica o pronome pessoal que substitui as palavras sublinhadas.
"A minha mãe penteava os meus cabelos."




- A** Nós
- B** Ele
- C** Ela
- D** Tu

Desafio
Linguístico

Pergunta: 13

Qual das seguintes opções é uma não frase?




- A** A Carolina escreveu um texto.
- B** A Carolina ajudou o colega.
- C** A Carolina ajudou o colega a escrever um texto.
- D** a Carolina ajudou o colega a escrever um texto.

Desafio
Linguístico

Pergunta: 14

Escolhe a opção em que todas as palavras são graves.




- A** gaveta, casa, órgão, estrela
- B** castelo, dúvida, coragem, beleza
- C** espacial, crateras, foguetão, pesadelos
- D** médico, rádio, cágado, página

Desafio
Linguístico

Pergunta: 15

Qual é o sinal de pontuação que indica uma interrupção na frase começada, dando no entanto, a entender ou sugerindo a parte da frase que falta?




- A** dois pontos
- B** vírgula
- C** reticências
- D** ponto de exclamação

Desafio
Linguístico

Pergunta: 16

Quais das seguintes palavras são homógrafas?




- A** canto - canto
- B** conselho - concelho
- C** cem - sem
- D** fabrica - fábrica

Desafio
Linguístico

Pergunta: 17

Classifica quanto ao número de sílabas a palavra: **límpido**




- A** monossílabo
- B** dissílabo
- C** trissílabo
- D** polissílabo

Desafio
Linguístico

Pergunta: 18

Para mostrar onde se pode fazer a partição das palavras para mudar de linha (translineação), utiliza-se uma barra (/). Qual das palavras tem a **translineação incorreta**?




- A** bi-/bli-/o-/te-/ca
- B** pás-/sa-/ro
- C** a-/tl-/e-/ta
- D** pão-/de-/lô

Desafio
Linguístico

Pergunta: 19

Indica a opção em que todos os **nomes** estão no grau **aumentativo**.




- A** canzarrão, mocetão, bocarra
- B** peixito, saquito, passarinho
- C** rapariga, cão, peixe
- D** narigão, portão, mocinho

Desafio
Linguístico

Pergunta: 20

A que subclasse dos determinantes pertencem as palavras sublinhadas na frase?
 “O carro e a bicicleta.”




- A** artigos indefinidos
- B** possessivos
- C** artigos definidos
- D** demonstrativos

Desafio
Linguístico

Pergunta: 21

Indica a classe a que pertencem as palavras sublinhadas:
 “Na aldeia havia vinte casas e cinco rebanhos.”




- A** quantificadores
- B** nomes
- C** verbos
- D** adjetivos

Desafio
Linguístico

Pergunta: 22

Em que tempo, pessoa e número está a forma verbal sublinhada?
 “A festa acabou no sábado.”




- A** pretérito imperfeito, 3ª pessoa do singular
- B** presente do indicativo, 3ª pessoa do plural
- C** pretérito perfeito, 3ª pessoa do singular
- D** pretérito perfeito, 2ª pessoa do singular

Desafio
Linguístico

Pergunta: 23

Classifica a frase quanto ao tipo e polaridade.
 “Queres vir connosco à sessão da tarde?”



- A** Frase declarativa afirmativa
- B** Frase exclamativa negativa
- C** Frase interrogativa afirmativa
- D** Frase imperativa afirmativa

<p>Desafio Linguístico</p> <p>Pergunta: 24</p> <p>Qual o significado da expressão: Deitar por terra...</p> <p>A Tirar algo do solo.</p> <p>B Acabar com os planos</p> <p>C Pôr terra num lugar.</p> <p>D Tapar um buraco.</p>	<p>Desafio Linguístico</p> <p>Pergunta: 25</p> <p>Qual das palavras não pertence ao campo lexical de cinema?</p> <p>A espetadores</p> <p>B filme</p> <p>C bilhetes</p> <p>D universo</p>
---	---

Anexo J – Entrevistas aos alunos do 4.º ano da Escola Básica do 1.º Ciclo de Costa Cabral

E1 – Beatriz Dias

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4º

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Resolver problemas.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – Perímetro e a Área.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler e analisar textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Algumas coisas, porque algumas acho muito difíceis.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e um *tablets*.

8. Tens acesso à internet? Sim.
9. Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo? Não, só posso ir ao sábado e ao domingo, meia hora no máximo.
10. Para que utilizas o computador? Fazer pesquisas.
11. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola? Não.
12. Que jogos costumavas jogar no computador? Não.
13. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar? Sim.
14. Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*? Sim.
15. Tens um *smartphone*? Não
16. Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----
17. Para que utilizas o *smartphone*?-----
18. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----
19. Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----
20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----

E2 – Beatriz Tavares

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula? Desenho.
2. Qual é a tua disciplina /matéria favorita? Matemática – Ângulos.
3. Gostas de estudar português? Não.

4. **Que atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Estudar gramática.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque é divertido.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Oito computadores e três *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, uma hora e meia de vez em quando.
10. **Para que utilizas o computador?** Ver vídeos de *Dino Dan* e jogar *Dino Dan* e *Lego Ninjado*.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Não jogo.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Tens um *smartphone*?** Não
17. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
18. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
19. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
20. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?-----**
21. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E3 – Camila Almeida

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhos.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo de meio – Estados de água.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos porque às vezes a gramática é um pouco complicada.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ir ao dicionário.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Mais ou menos porque não sei como hei-de explicar, porque às vezes algumas regras da gramática não consigo acentuar bem.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e um *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, mais ou menos 10, 20 minutos, dois ou um dia por semana. No fim de semana utilizo num dos dias.
10. **Para que utilizas o computador?** Pesquiso coisas e às vezes jogo.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Às vezes.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Pesquiso no Google: “jogos para vestir e maquilhar”
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Não, preferia estudar num livro.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Mais ou menos.

15. Tens um *smartphone*? Não
16. Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----
17. Para que utilizas o *smartphone*?-----
18. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----
19. Que jogos costumas jogar no *smartphone*?-----
20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----

E4 – Daniela Ribeiro

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4º

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Aqueles jogos das matérias, os jogos da matéria de matemática como aquele que trouxeste do chão.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – Dinheiro
3. **Gostas de estudar português?** Gosto.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, eu acho divertido, porque tem coisas engraçadas, porque me parto a rir a estudar gramática, quando estou em casa, porque há palavras engraçadas.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e três *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.

9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Sim, uma hora por semana, no fim de semana só vou ao Domingo.
10. **Para que utilizas o computador?** Para fazer jogos de memória, ver vídeos de matéria, fazer trabalhos da escola. A tablet uso para ver vídeos.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim, jogos de medida de massa.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Aqueles jogos que tu clicas nesta parte e tu clicas e tem lá jogos de memória, eu não sei porque a minha mãe já tem lá gravado.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Sim
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Sim, uma vez por semana ao domingo, meia hora ou mais.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Para tanta coisa professora, se o tablet não estiver a dar, vejo lá os vídeos, se estiver sem bateria, mas lá não costumo ver os vídeos de escola, vejo outros vídeos, aqueles dos bonecos sabes? O da Kitty, eu adoro a Kitty por isso é que vejo lá.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?** Nenhum.
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Não. Não gosto de jogar no *smartphone*.

E5 – Diana Oliveira

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Trabalho de grupo.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do meio – Experiências.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler poemas.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque eu acho uma coisa muito interessante porque não tenho razão, não tenho mais nenhuma razão acho uma coisa interessante.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e três *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Três vezes por semana, meia hora. Acho que uso muito o computador.
10. **Para que utilizas o computador?** Para fazer pesquisas e às vezes quando não tenho nada para me entreter jogar.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim, jogos de matemática, estudo do meio e português.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** *Minecraft*, *Pokemon*, não me lembro de mais já não vou ao computador há muito tempo. Na *tablet* jogo jogos de maquilhar as bonecas e o esquilo voador.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.

14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Sim.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Não, só uso nas férias e é de vez em quando durante o fim de semana e quando o levo para o ATL.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Para várias coisas, para quando estou sozinha ligo aos meus pais e eles ligam-me e de vez em quando jogo.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não porque eu não consigo.
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?** Sim, há tantos, há um para ajudar a joaninha a atravessar o labirinto, cérebro inteligente.
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Sim.

E6 – Francisca Amado

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Jogar jogos
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – As horas.
3. **Gostas de estudar português?** Sim.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever textos sem um tema, pela minha imaginação.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque aprende-se muitas coisas.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.

7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Duas computadores e um *tablet*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, uma vez por semana, meia hora ou um quarto de hora, dependendo da pesquisa. Se encontrar as coisas mais rápido...
10. **Para que utilizas o computador?** Para fazer pesquisas.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Não. Na *tablet* jogo alguns jogos da Escola Virtual, o *Sims City* – um jogo de construir cidades, *Friv*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Sim.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Três vezes por semana quando o meu pai me liga.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Para o meu pai me ligar e para as minhas amigas me mandarem mensagem às vezes porque elas estão longe e queremos saber como estamos.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?** Sim, mas não jogo muitas vezes.
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Não.

E7 – Gonçalo Teixeira

Idade: 10

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – Contas de subtrair.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler livros.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque tem divertimentos e porque é divertido encontrar palavras porque também na gramática há um exercício de encontrar palavras.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e duas *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, meia hora por dia, todos os dias.
10. **Para que utilizas o computador?** Para jogar e para pesquisar coisas que me interessam.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim, na Escola Virtual.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** *Slither:io* e *Agar:io*. No *tablet* jogo *Slither:io*, 1010.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**

17. Para que utilizas o *smartphone*?-----
18. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----
19. Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----
20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----

E8 - Iara Grilo

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4.º

1. Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula? Jogar jogos.
2. Qual é a tua disciplina /matéria favorita? Matemática – As medidas de comprimento.
3. Gostas de estudar português? Gosto.
4. Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português? Escrever textos.
5. Gostas de estudar gramática? Porquê? Mais ou menos, porque é muito confuso.
6. Tens computador ou *tablet* em casa? Sim.
7. Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa? Oito computadores e um *tablet*.
8. Tens acesso à internet? Sim.
9. Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo? Não, uma vez ou às vezes nenhuma por semana, 20 minutos.
10. Para que utilizas o computador? Para fazer pesquisas e raramente para jogar.
11. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola? Com contas

12. **Que jogos costumás jogar no computador?** Não sei como é que se chama, mas é de contas, não jogo mais nenhum. No tablet jogo *Banana Kong*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumás jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E9 – João Rapagão

Idade: 9

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4.^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do meio – História de Portugal.
3. **Gostas de estudar português?** Sim.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Não, porque é um pouco chata a parte dos verbos, adjetivos e essas coisas.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.

7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Um.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** De 15 em 15 dias, pouquinho. Quatro horas
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar e fazer pesquisas e trabalhos de casa.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** *Minecraft, 5 nights at freddy's.*
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim, adoro computadores.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o tablet?** Sim, menos que os softwares sejam maus, que sejam bons.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?**-----
17. **Para que utilizas o *smartphone*?**-----
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?**-----
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?**-----
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** -----

E10 – Júlia Almeida

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Fazer fichas.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – Sólidos geométricos.

3. **Gostas de estudar português?** Não.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler textos informativos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque ajuda-nos a ter mais vocabulário na língua.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e um *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, dez minutos a meia hora por dia.
10. **Para que utilizas o computador?** Para pesquisar coisas e às vezes para jogar.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Raramente.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Pesquiso no *Google*: “jogos para vestir bonecas”
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Não.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Não, gramática é gramática, pode-se gostar utilizando os livros, até tem mais piada pesquisar nos livros do que estar em frente a um ecrã.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?-----**

20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----

E11 – Leonor Pinto

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4.º

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Expressões artísticas – Colagens, cortar, construções.
3. **Gostas de estudar português?** Sim.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever textos.
5. **Gostas de estudar *gramática*? Porquê?** Gosto, porque significa saber mais coisas.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Em minha casa não, mas em casa da minha tia sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Não tenho.
8. **Tens acesso à internet?** Sim, em casa da minha tia
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Nenhuma.
10. **Para que utilizas o computador?** Pesquisar.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Não jogo.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.

14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*? Sim.**
15. **Tens um *smartphone*? Não**
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E12 – Madalena Solla

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula? Fazer experiências.**
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita? Português – Graus dos adjetivos.**
3. **Gostas de estudar português? Gosto.**
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português? Ler e interpretar textos.**
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê? Sim, porque é interessante.**
6. **Tens computador ou *tablet* em casa? Sim.**
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa? Três computadores e três *tablets*.**
8. **Tens acesso à internet? Sim.**

9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Algumas, três vezes por semana, 20 minutos.
10. **Para que utilizas o computador?** Para fazer pesquisas, jogar jogos.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim, não sei bem como é que se chama acho que é bicho da tabuada, o outro eu não sei como é que se chama.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Não sei, pesquiso jogos para meninas ou jogos de ação e depois aparece, mas não sei qual é o nome. Na tablet jogo *Piano Tales 2, Zombie Tsunami, Poo, Geometry*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o tablet?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?**-----
17. **Para que utilizas o *smartphone*?**-----
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?**-----
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?**-----
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** -----

E13 – Maria Sofia Raposo

Idade:10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Fazer fichas.

2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do meio – História de Portugal.
3. **Gostas de estudar português?** Sim.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Fazer textos
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Gosto, eu não sei dizer porquê, mas gosto.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim, computador e *tablet*.
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Três computadores e um *tablet*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Só uso sábado e domingo, uma hora por dia.
10. **Para que utilizas o computador?** Fazer pesquisas, às vezes tirar fotografias com aquela câmara que tem no computador e para ouvir músicas.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Jogo.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Um das horas, da caça palavras que é sopa de letras e aqueles jogos do *Alfa* que normalmente traz uns *DVD's* no livro. Jogos de pintar as unhas, aqueles de aquelas coisas das maçãzinhas que tens que trocar da *Stellapop* dos *Angry Birds*, é super fixe!
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Acho que sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Sim.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Todos os dias, quando estou em casa, quando preciso de fazer pesquisas ou telefonar para o meu pai ou para a minha mãe ou os meus avós ou a minha tia, essas coisas normais. De amigos ainda não tenho contatos só de email.

17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Às vezes também estou do email da turma no meu telemóvel, ou no *email* de amigos meus, que neste caso são só três e para ouvir música também.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim.
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?** Aquele que fizemos com aquela coisa do dado, (glória).
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Não, o telemóvel nunca uso para estudar porque depois ele fica meio maluco porque não tem aquela coisa que se usa para limpar a memória do telemóvel. (e se não tivesses esse problema?) Se não tivesse esse problema? Gostava!

E14 – Mariana Cipriano

Idade:10 anos

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4º ano

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Escrever um texto.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do Meio – História de Portugal
3. **Gostas de estudar português?** Sim.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever um texto.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque acho divertida.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Tenho dois computadores e o meu *tablet* está partido no ecrã.
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Dois computadores.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.

9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não. Só aos fins de semana e raramente, quando vou é por volta de 50 minutos.
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar e fazer pesquisas e ir ao *Facebook*.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?**
Raramente.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** *City Dragon, Cafland, Farmville*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim, acho que sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Não, tenho um *Nokia*, pequenino assim deste tamanho sem teclado.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E15 – Mariana Coutinho

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4º

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Jogar jogos.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do meio– História de Portugal.

3. **Gostas de estudar português?** Gosto de estudar português, gosto.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Fazer textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque eu aprendo mais coisas do que escrever o texto, aprendo coisas novas.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Um computador e um *tablet*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, ao sábado, meia hora mais ou menos.
10. **Para que utilizas o computador?** Para ouvir música.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não, só no *tablet* ou no telemóvel.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Nada. No *tablet* só jogo jogos de alimentar e vestir bonecos e de correr.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Não, preferia estudar num livro.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Prefiro o livro.
15. **Tens um smartphone?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E16 – Mariana Dias

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Pintar e desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Português – Preposições.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Sim, porque eu compreendo tudo.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Dois computadores e um *tablet*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Não, mais ou menos só quando preciso de fazer pesquisas no computador, trabalhos, pesquisas ou quando por exemplo vou ao email da turma porque no *tablet* não dá. Jogo mais na *tablet*.
10. **Para que utilizas o computador?** Fazer pesquisas e fazer trabalhos.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Aprender a cozinhar.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim, gostava mais.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.

15. Tens um *smartphone*? Não
16. Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----
17. Para que utilizas o *smartphone*?-----
18. Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----
19. Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----
20. Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----

E17 – Miguel Gouveia

Idade: 9

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do Meio. – O corpo humano.
3. **Gostas de estudar português?** Mais ou menos.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Ler histórias.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Mais ou menos, acho que depois confundo tudo, principalmente aquelas coisas dos adjetivos (Grau dos adjetivos).
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Dois.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Só ao fim de semana. Quatro horas mais ou menos, quatro, cinco.
10. **Para que utilizas o computador?** Para jogar com o meu primo e com o João.

11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Sim, um *CD* de matemática.
12. **Que jogos costumás jogar no computador?** *Minecraft, 5 nights at freddy, Eight Ball Pool.*
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Não sei.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim, normalmente depois, assim, um dia antes do teste, eu faço assim jogos e no dia seguinte estudo mesmo. Também tenho mais coisas de gramática e também faço, e gosto mais de estudar assim.
15. **Tens um *smartphone*?** Uso o antigo da minha mãe.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Meia hora por dia.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Ver vídeos no *Youtube* e jogar um jogo *Dragon City*.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
19. **Que jogos costumás jogar no *smartphone*?** *Dragon city.*
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Sim.
21. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o *smartphone*?** Sim.

E18 – Rita Guimarães

Idade: 10

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Resolver problemas.

2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – Medidas de comprimento, medidas de área e medidas de peso ou massa e medidas de capacidade.
3. **Gostas de estudar português?** Não.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Às vezes gosto de escrever textos, mas não gosto lá muito.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** É assim eu gosto mais ou menos porque não gosto lá muito de português o que eu mais gosto de português ou é gramática ou os textos.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Sete computadores e dois *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Sim, no *tablet* sou capaz de estar uma hora ou mais, por semana em média fico uma hora, duas, uma hora e meia.
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar, para ver coisas na net e para escrever no *email* ou para escrever coisas. Textos ou coisas dessas.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Tenho alguns, tenho um.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** Cozinhar, vestir, pintar unhas e no *tablet* também.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim.
15. **Tens um *smartphone*?** Sim.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Cinco vezes por semana, e tempo posso estar muito ou posso estar pouco.

17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Para jogar e para ver coisas na *Internet* e no *Youtube* principalmente. **(O que vês no *Youtube*?)** Vídeos e canções. **(Algo relacionado com a escola?)** Às vezes, mas só sobre matemática.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?** *Piano Tiles*, vestir, pintar unhas e dos médicos.
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Sim. **(E com jogos?)** Sim.

E20 – Sofia Sousa

Idade: 9

Género: feminino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Desenhar.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do Meio– O corpo humano.
3. **Gostas de estudar português?** Sim
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Mais ou menos porque há coisas que são mais difíceis e coisas que são mais fáceis.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores e *tablets* tens em casa?** Um computador e dois *tablets*.
8. **Tens acesso à internet?** Sim, só através da minha mãe.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Uso mais vezes o *tablet*. Não, uso uma vez por mês, meia hora ou uma, mas uma hora é quando tenho muita coisa para fazer.

10. **Para que utilizas o computador?** Para fazer pesquisas.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** Não costumo jogar jogos no computador. Mas na *tablet* jogo muitos jogos, jogos de cartas, jogos de música, quebra cabeça e jogos de animais.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Não.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Não, gostei do jogo mas acho que é mais fácil aprender com os livros.
15. **Tens um *smartphone*?** Não
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E21 – Tiago Monteiro

Idade: 10

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Ver vídeos no projetor, qualquer vídeo.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Matemática – contas, qualquer conta.
3. **Gostas de estudar português?** Sim.

4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Escrever textos.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Não, às vezes não. Porque às vezes não me apetece estudar gramática. Não é muito bom ter que estudar todos os dias gramática. Porque é um bocadinho chato.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Só um computador, *tablet* tive, mas já não tenho.
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Um.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Algumas vezes, porque é do meu irmão. 7 horas ao sábado e domingo e durante a semana não uso.
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar, ir ao *Youtube* e só isso que eu faço.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumas jogar no computador?** *Minecraft* e *Fnaf*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*?** Sim porque assim estudo mais rápido. Aprendo melhor.
15. **Tens um *smartphone*?** Tenho.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Muitas vezes em casa, mas na escola não, fico o dia todo no telemóvel menos quando vou para a escola. Todos os dias depois da escola.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** *Youtube*.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
19. **Que jogos costumas jogar no *smartphone*?** *Fnaf*.

20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Sim, porque assim também aprendo igual ao computador.

E22 – Vasco Barbosa

Idade:10

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4^o

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula?** Jogar jogos.
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita?** Estudo do Meio – História de Portugal.
3. **Gostas de estudar português?** Não.
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português?** Nada.
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê?** Não. Porque não gosto, porque é chato.
6. **Tens computador ou *tablet* em casa?** Sim.
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa?** Sete computadores.
8. **Tens acesso à internet?** Sim.
9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Sim, uma hora ou mais por alguns dias.
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar, ver vídeos e trabalhar.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Algumas vezes.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** *Alfa, Minecraft, Settlers, Sonic Heroes, Simpsons, Lego Island 2, Lego Ninjago Roboted, Lego Ninjado Skybones, Lego Ninjado Rush.*
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.

14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o *tablet*? Sim**
15. **Tens um *smartphone*? Não**
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?-----**
17. **Para que utilizas o *smartphone*?-----**
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?-----**
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?-----**
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar? -----**

E23 – Vasco Yen

Idade: 10

Género: masculino

Ano de escolaridade: 4º ano

1. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer, dentro da sala de aula? Desenhar.**
2. **Qual é a tua disciplina /matéria favorita? Estudo do Meio – Rios e Serras.**
3. **Gostas de estudar português? Sim**
4. **Que tipo de atividade mais gostas de fazer quando estudas português? Estudar gramática.**
5. **Gostas de estudar gramática? Porquê? Sim, porque tem muita coisa que eu posso estudar. Tem fichas.**
6. **Tens computador ou *tablet* em casa? Tenho.**
7. **Se sim, quantos computadores tens em casa? Dois computadores.**
8. **Tens acesso à internet? Sim**

9. **Utilizas frequentemente o computador? E durante quanto tempo?** Todos os dias (muito). Uma hora por dia.
10. **Para que utilizas o computador?** Jogar, depois raramente estudar.
11. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Não.
12. **Que jogos costumavas jogar no computador?** *Roblox*.
13. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar o computador para a estudar?** Sim.
14. **Gostarias mais de estudar gramática se pudesses, por exemplo, praticar resolvendo algumas atividades sob forma de jogo, usando o computador ou o tablet?** Sim, gostei do jogo e preferia estudar gramática com o jogo que joguei.
15. **Tens um *smartphone*?** Tenho.
16. **Se sim, com que frequência o utilizas? E durante quanto tempo?** Poucas horas, 6 minutos por dia, de vez em quando uma hora.
17. **Para que utilizas o *smartphone*?** Jogar e ver *Youtube*.
18. **Costumas jogar nele jogos relacionados com o que aprendes na escola?** Um pouco. Quem quer ser milionário.
19. **Que jogos costumavas jogar no *smartphone*?** *Minecraft*.
20. **Achas que irias gostar mais de estudar gramática se pudesses utilizar um *smartphone* para a estudar?** Eu acho que sim, nunca experimentei.

Anexo L – Tabela com respostas das entrevistas aos alunos do 4º ano da Escola Básica do 1ºCiclo de Costa Cabral

	E1	E2	E3	E4	E5	E6
Disciplina favorita	Matemática	Matemática	Estudo do meio	Matemática	Estudo do meio	Matemática
Atividades favoritas (dentro de sala de aula)	Resolver problemas	Desenho	Desenho	Jogar jogos	Trabalhos de grupo	Jogar jogos
Gosto pelo estudo do português	Mais ou menos	Não	Mais ou menos	Sim	Mais ou menos	Sim
Atividade favorita dentro do português	Ler e analisar textos	Estudar gramática	Ir ao dicionário	Ler	Ler	Escrita
Gosto pelo estudo da gramática	Alguns conteúdos	Sim	Mais ou menos	Sim	Sim	Sim
Número de computadores/tablets em casa	2/1	8/3	2/1	2/3	2/3	2/1
Acesso à internet em casa	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Frequência de utilização do computador	Fim de semana - 30m/dia	1h30 - aleatório	2-3 dias - 10 m-20m	1h - Domingo	3x/s-30m	1x/semana - 30 mins a 15 mins
Motivos para a utilização do computador	Fazer pesquisas	Ver vídeos e jogar	Pesquisar e jogar	Ver vídeos	Pesquisar e jogar	Pesquisar
Utilização do computador/tablet para jogos	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Utilização do computador/tablet para jogos didático-pedagógicos	Não	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Utilização do computador para estudar gramática motiva o aluno	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Utilização de um recurso digital (jogo) para estudar gramática motiva o aluno	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Smartphone	Não	Não	Não	Sim	Sim	Sim
Frequência de utilização do smartphone				Domingo - 30m/+	Férias e Fim de semana	3x por semana
Motivos para a utilização do smartphone				Ver vídeos	Fazer chamadas e jogar	Fazer chamadas e trocar mensagens
Utilização do smartphone para jogos				Não	Sim	Sim
Utilização do smartphone para jogos didático-pedagógicos				Não	Não	Não
Utilização de um recurso digital (jogo) para estudar gramática motiva o aluno				Não	Sim	Não

E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15
Matemática	Matemática	Estudo do meio	Matemática	Expressões artísticas	Português	Estudo do meio	Estudo do meio	Estudo do meio
Desenhar	Jogar jogos	Desenhar	Fazer fichas	Desenhar	Fazer experiências	Fazer fichas	Escrever textos	Jogar jogos
Mais ou menos	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Ler livros	Escrever Textos	Ler livros	Ler textos informativos	Escrever textos	Ler textos	Escrever textos	Escrever textos	Escrever textos
Sim	Mais ou menos	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
2/2	8/1	1	2/1		3/3	3/1	2/1	1/1
Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Todos os dias - 30 mins	1x por semana - 20 mins	15 em 15 dias - 4 horas	10 a 30 mins/dia		3x/dia - 20mins	Fim de semana - 1h/dia	Fim de semana - 50 mins	Sábado - 30mins
Jogar e pesquisar	Pesquisar e jogar	Jogar e pesquisar	Pesquisar e jogar	Pesquisar	Pesquisar e jogar	Pesquisar, tirar fotografias e ouvir música	Jogar, pesquisar e aceder a redes sociais	Ouvir música
Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Sim	Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim
Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim	Sim	Não
Não	Não	Não	Não	Não	Não	Sim	Não	Não
						Todos os dias		
						Aceder ao <i>email</i> e ouvir música		
						Sim		
						Sim		
						Sim		

E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22
Português	Estudo do meio	Matemática	Estudo do meio	Matemática	Estudo do meio	Estudo do meio
Pintar e desenhar	Desenhar	Resolver problemas	Desenhar	Ver vídeos	Jogar jogos	Desenhar
Sim	Mais ou menos	Não	Sim	Sim	Não	Sim
Escrever textos	Ler	Escrever textos	Escrever textos	Escrever textos	Nada	Estudar gramática
Sim	Mais ou menos	Sim	Mais ou menos	Não	Não	Sim
2/1	2	7/2	1/2	1	7	2
Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Quando preciso de pesquisar	Fins de semana - 4 a 5 horas	2 horas/semana	1x/mês - 1 hora	fim de semana - 7 horas	1 hora - alguns dias	1 hora/dia
Pesquisar e fazer trabalhos	Jogar	Jogar, trocar emails e escrever	Pesquisar	Jogar e ver vídeos	Jogar, ver vídeos e trabalhar	Jogar e estudar
Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Não	Sim	Sim	Não	Não	Sim	Não
Sim	Não sei	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Sim	Sim	Sim	Não	Sim	Sim	Sim
Não	Sim	Sim	Não	Sim	Não	Sim
	30 mnins/dia	5x/semana		Todos os dias, depois da escola		6mins-60mins/dia
	Ver vídeos e jogar	Jogar, pesquisar e ver vídeos		Ver vídeos no <i>Youtube</i>		Jogar e ver vídeos no <i>Youtube</i>
	Sim	Sim		Sim		Sim
	Não	Não		Não		Sim
	Sim	Sim		Sim		Acho que sim

 Divisão entre perguntas
 Não respondeu

Anexo M – Recurso Digital utilizado na turma de 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas


1/18



As palavras "planeta" e "estou" são

nomes	verbos	determinantes	adjetivos
-------	--------	---------------	-----------

2/18



Quatrocentos e noventa e nove médicos observaram a imperatriz Criança.

Sujeito simples	Sujeito composto
-----------------	------------------

3 / 18




Um grupo de raparigas ganhou o concurso de dança.

Sujeito composto

Sujeito simples

4 / 18



O que é uma vara?


Conjunto de porcos

Conjunto de camelos

Conjunto de lobos

Conjunto de pessoas

5 / 18




Estudar vale a pena

Quem estuda e quem sabe o que quer é recompensado.

Sujeito composto

Sujeito simples

6 / 18



Qual destas palavras não é da família de palavras de papel:


empapelar

caderno

papelaria

papelã

7 / 18



"O parque é **muito** tranquilo."
A palavra azul é:

Advérbio de afirmação

Adjetivo

Advérbio de quantidade e grau

Advérbio de tempo

8 / 18



Nem a Jacinta nem o Vasco gostam de jogar futebol.

Sujeito composto


Sujeito simples

11 / 18

"Isto é inacreditável!"
Isto é:


Determinante artigo definido	Verbo	Pronome possessivo	Pronome demonstrativo
---------------------------------	-------	-----------------------	--------------------------

10 / 18

 "O meu jogo é tão interessante
quanto o teu livro."
O adjetivo está no grau:

Comparativo de igualdade	Superlativo absoluto analítico	Superlativo relativo de inferioridade	Comparativo de superioridade
-----------------------------	-----------------------------------	---	---------------------------------

12 / 18



"A carteira que encontrei na rua era tua."
Tua é:

Determinante artigo indefinido

Pronome possessivo

Adjetivo

Determinante artigo definido

14 / 18



Os cães e os gatos domésticos são muito amigos do homem.

Sujeito simples

Sujeito composto

1. Na frase: "Comprei um quilograma de farinha." existe um:

- | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> a) | Quantificador numeral cardinal | <input type="checkbox"/> b) | Adjetivo numeral |
| <input type="checkbox"/> c) | Quantificador numeral multiplicativo | <input type="checkbox"/> d) | Quantificador numeral fracionário |

2. Um grupo de raparigas ganhou o concurso de dança.

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------|-----------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> a) | Sujeito simples | <input type="checkbox"/> b) | Sujeito composto |
| <input type="checkbox"/> c) | | <input type="checkbox"/> d) | |

3. "O parque é **muito** tranquilo."

A palavra azul é:

- | | | | |
|-----------------------------|-------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> a) | Advérbio de quantidade e grau | <input type="checkbox"/> b) | Advérbio de afirmação |
| <input type="checkbox"/> c) | Advérbio de tempo | <input type="checkbox"/> d) | Adjetivo |

4. Quem estuda e quem sabe o que quer é recompensado.

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------|-----------------------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> a) | Sujeito simples | <input type="checkbox"/> b) | Sujeito composto |
| <input type="checkbox"/> c) | | <input type="checkbox"/> d) | |

5. "Isto é inacreditável!"

Isto é:


- | | | | |
|-----------------------------|------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> a) | Pronome possessivo | <input type="checkbox"/> b) | Pronome demonstrativo |
| <input type="checkbox"/> c) | Determinante artigo definido | <input type="checkbox"/> d) | Verbo |
-

6. "A carteira que encontrei na rua era tua."
Tua é:
- a) Pronome possessivo b) Determinante artigo indefinido
- c) Determinante artigo definido d) Adjetivo
7. "O meu jogo é tão interessante quanto o teu livro."
O adjetivo está no grau:
- a) Comparativo de superioridade b) Comparativo de igualdade
- c) Superlativo relativo de inferioridade d) Superlativo absoluto analítico
8. "Tu foste a terceira pessoa a completar o puzzle."
Terceira é:
- a) Quantificador numeral b) Adjetivo numeral
- c) Verbo d) Pronome pessoal
9. Na frase: "Aquele aluno é educadíssimo." o adjetivo está em que grau?
- a) Grau comparativo de superioridade b) Grau superlativo relativo de superioridade
- c) Grau superlativo absoluto sintético d) Grau superlativo absoluto analítico
10. "Hoje o Rui foi com a mãe ao parque."
A palavra verde é:
- a) Advérbio de tempo b) Advérbio de lugar
- c) Advérbio de modo d) Advérbio de negação

11. Os cães e os gatos domésticos são muito amigos do homem.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
12. Quatrocentos e noventa e nove médicos observaram a imperatriz Criança.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
13. Qual destas palavras não é da família de palavras de papel:
- a) empapelar b) papelaria
 c) caderno d) papelã
14. O que é uma vara?
- a) Conjunto de lobos b) Conjunto de porcos
 c) Conjunto de camelos d) Conjunto de pessoas
15. A palavra "carinhoso" é um:
- a) verbo b) nome
 c) adjetivo d) determinante
16. Nem a Jacinta nem o Vasco gostam de jogar futebol.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
17. Qual destes determinantes é indefinido, masculino e plural?
- a) Uma b) A
 c) Uns d) Um
18. As palavras "planeta" e "estojo" são
- a) adjetivos b) nomes
 c) determinantes d) verbos

Anexo N – Recurso Digital utilizado na turma de 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas

2 / 10




O António e a Madalena acabaram de chegar.

Sujeito composto

Sujeito simples

4 / 10



O César entrou repentinamente na sala.

Sujeito simples

Sujeito composto

3 / 10



As praias eram muito distantes.

Sujeito composto

Sujeito simples

1. O mar inteiro já deve ter sido assim!

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

2. O César entrou repentinamente na sala.

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

3. O Antônio e a Madalena acabaram de chegar.

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

4. A Catarina mostrou-me a sua mala nova.

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

5. Os cães e os gatos domésticos são muito amigos do homem.

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

6. Quatrocentos e noventa e nove médicos observaram a imperatriz Criança.

- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

7. Quem estuda e quem sabe o que quer é recompensado.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
8. Um grupo de raparigas ganhou o concurso de dança.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
9. As praias eram muito distantes.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)
10. Nem a Jacinta nem o Vasco gostam de jogar futebol.
- a) Sujeito simples b) Sujeito composto
 c) d)

Anexo O – Respostas do *Focus Group* com cinco alunos do 5º ano da Escola Básica e Secundária de Canelas

Pergunta\ aluno	Tatiana	Inês	Gonçalo	Artur	Tomás
Gostam de estudar gramática?	“Não, eu tenho problemas de articulação.” (...) “Eu detesto gramática.”	“Não.”	“Eu também não mas tenho que estudar para tirar boa nota.”	“Não.”	“Não, eu detesto.”
Porque não gostam de gramática?	“Tecnicamente quando vou estudar gramática adormeço.” (...) “Só serve para articular palavras.”	“Porque é chato!”	“Uma vez, eu estava a estudar gramática no sofá e, de repente, adormeci em cima do livro.”	“É uma seca”	“Só gosto dos testes de gramática porque são fáceis.”
Têm computador em casa?	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”
Têm internet?	“Sim, sem ela não vivíamos.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”
Quanto tempo utilizam o computador por semana?	“Raramente porque tenho o telemóvel.” (...) “Por semana, nada, porque tenho o telemóvel” (...) “Eu vou ao computador para pesquisar coisas porque, de resto, tenho o meu telemóvel.”	“Raramente uso, só jogo nas férias	“Normalmente uso o meu computador duas horas por semana e depois estou mais no tablet.” “Eu uso o meu computador para ver vídeos porque o ecrã tem melhor resolução (...)”	“Quatro horas no máximo.” (...) “Jogo quatro horas por dia de <i>Slither</i> .”	“Se for nas férias estou sete horas.” “Se a minha mãe deixar jogo sete horas, se não deixar, é o que der.”
Jogam no computador?	“Não.”	“Eu jogo <i>Fifa 17</i> e <i>GTA V</i> .”	“Eu jogo, mas vejo mais vídeos.”	“Sim.”	“Sim.”
Têm Tablet?	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”
Têm telemóvel?	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”
O vosso telemóvel é smartphone?	“Sim.”	“Sim.” “O meu telemóvel é o meu bebé.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”
Jogam na tablet e no telemóvel?	“Sim.”	“Sim, na <i>tablet</i> é praticamente todos os dias.”	“Sim.”	“Sim, todos jogamos.”	“Sim.”

Quanto tempo utilizam o telemóvel por semana?	“Praticamente todo o dia, só não uso nas aulas porque não posso.”	“Uso pouco tempo.” “Uso no fim de semana, se a <i>tablet</i> estiver sem bateria e o computador também.”	“Duas horas por dia, no máximo.”	“Uso todo o dia também, só não uso nas aulas.”	“Só na hora de almoço. Se estiver com o telemóvel uso duas horas.”
Costumam jogar jogos com que o aprendem na escola?	“Às vezes. Instalo, mas desinstalo logo a seguir.”	“Às vezes.”	“Às vezes.”	“Às vezes.”	“Não, não gosto disso.”
Costumam jogar jogos com conteúdos gramaticais?	“Às vezes.”	“Não.”	“Às vezes.” “Eu estudo na escola virtual, no <i>tablet</i> .”	“Não.”	“Não.”
Gostaram de jogar os jogos que jogamos ao longo do ano sobre gramática?	“Adorei, foi mesmo fixe e tinha piada uns estarem a jogar e depois iam logo para último.” “Eu gosto de jogar jogos online e mesmo com amigos e isso tudo.”	“Adorei saímos fora da sala e tudo.”	“Sim, eu gosto dos jogos de gramática, mas não gosto de gramática.” “Para nos gabarmos aos amigos que ganhamos.”	“Sim, eu também. [concordância com opinião do Gonçalo]”	“sim, eu gostei do jogo do “sujeito composto e sujeito simples”. “jogos de competição.”
Iam gostar mais de estudar gramática se pudessem utilizar o computador?	“Sim, uma maneira e estudar e ao mesmo tempo brincar.” “(…) Uma maneira de nós aprendermos mais são os jogos, vídeos, televisões, imagens, (...)”	“Sim.”	“É como se dizia no 1ºCiclo, aprender a brincar.” “(…)seria melhor este tipo de atividades porque podemos sair, é melhor do que ficarmos naquela sala fechados, tão pequena e abafada (...)”	“Sim.”	“Eu queria que fosse como nos desenhos animados, tínhamos um <i>tablet</i> e depois começávamos a escrever as coisas da escola. Era mais interessante”
Iam gostar mais de estudar gramática se pudessem utilizar a <i>tablet</i> ou o <i>smartphone</i>?	“Sim.”	“Sim.” “Era bom tanto para os jogos porque às vezes jogamos jogos que não devíamos jogar, podia haver jogos gramaticais e muitas coisas dessas.”	“Sim.”	“Sim.”	“Sim.”

*Há informação transcrita na sessão que não está presente nesta tabela, por se tratar de matéria em que os estudantes se desviaram do assunto questionado.

Anexo P – Entrevista à professora cooperante do 1.ºCEB

1. Há quantos anos é professor? (Solicitar Habilitações académicas)

Trabalho há vinte anos e comecei só com três anos de bacharelato e depois tirei licenciatura com cinco anos de serviço e é um complemento de formação científico-pedagógica para professores de 1.ºCiclo.

1. Comparativamente com os restantes domínios (Oralidade, Escrita, Leitura e Educação Literária) que grau de importância atribui ao ensino-aprendizagem da Gramática?

Bastante, é essencial que eles saibam gramática para poder escrever. Comparativamente acho que há sempre... Se calhar a leitura e a escrita focamo-nos mais, mas tem que haver também um trabalho de gramática para que possam escrever corretamente e ler.

2. Como consideraria o nível de adequação da sua formação quanto à gramática?

A formação no que respeita a gramática, assim, pelo menos a minha específica não era muita, era mais básica, mas nós temos depois também tentando ler, investigar. Qualquer coisinha que possa ajudar.

3. Com que frequência trabalha conteúdos gramaticais comparativamente aos restantes domínios?

Com bastante frequência até porque eles, mais do que nunca, dão bastantes erros e precisam, não é? De ter esse conteúdo bem trabalhado não digo diariamente, mas três a quatro vezes por semana é necessário.

4. Acha que os alunos têm particular dificuldade nos conteúdos gramaticais em geral? Se sim, quais?

Sim, mais nuns do que noutros. Colocação de acentos; agora no primeiro e no segundo ano escrevem muito com falas, também noto muito na utilização do

“a” com “h” ou sem “h”, escrevem muito como falam, logo, aqui é uma zona que escrevem muito “eu foi”, principalmente pequeninos, depois mais tarde, terceiros e quartos anos começam a interiorizar mais. Verbos e a saber distinguir melhor, mas se calhar mais nas formas verbais, saber aplicá-las corretamente.

5. Que razões justificam essas dificuldades sentidas pelos alunos no ensino aprendizagem da Gramática? (falta de estudo; falta de interesse em estudar; conteúdos difíceis; conceitos abstratos)

Falta de leitura e de estudo, os pais também não têm tempo e eles têm muitas atividades, tem muitas coisas agora e não leem como antigamente. Os conteúdos ao nível da gramática não mudaram assim tanto, até, desde que eu fui estudante para agora; continuam iguais. Há é mais facilidade em que eles brinquem mais e leiam menos ou estudem menos ou se calhar também não há a disponibilidade dos familiares de dar uma ajuda, de estar mais presentes e de os obrigaram a estudar, como no meu tempo.

6. Com que tipo de obstáculos se depara enquanto professor no ensino da Gramática?

Talvez mesmo a falta de estudo porque eles acabam por ouvir o que nós dizemos, fazer, consolidar, ter nos manuais para estudar, mas depois se calhar não têm esse tempo ou ninguém os obriga a, a reler, a pensar, a voltar a ler.

7. Que tipo de estratégias utiliza mais frequentemente para trabalhar a gramática? (Jogos, fichas, ...)

Normalmente oralidade, mas depois, claro, temos que praticar, obrigá-los a ver, a dar exemplos concretos, jogos, sopas de letras. Verem muitas palavras e escreverem, obrigá-los a escreverem. Basicamente, é isso, mas muitas fichas de consolidação.

8. Que valor atribui aos recursos digitais (na sua prática docente)?

Sim, têm o seu valor não digo que não. É muito mais rápido, não temos é, depois, esses recursos materiais ao nível de estabelecimento para depois poder obter os resultados positivos que isso nos poderia trazer.

9. Considera-se à vontade na utilização de recursos digitais (na sua prática docente)?

Não, não muito à vontade, não pratico muito.

10. Com que frequência usa os recursos digitais (na sua atividade docente)?

Sim utilizamos sempre uns “videozinhos”, é muito chamativo, as cores, os sons, assim procuro utilizar uma ou outra vez, dentro das possibilidades que temos.

11. Com que frequência propõe aos seus alunos trabalharem com recursos digitais (dentro de sala de aula e fora de sala de aula)?

Agora, em primeiro e segundo ano, não muito, se bem que há alturas em que pedimos trabalhos de investigação, mas evito. Peço mais no terceiro e quarto ano, até porque a maioria das crianças também não têm esses recursos à disposição em casa, não é? As famílias não podem, mas eles vão sendo motivados a isso, mais para trabalhos de pesquisa. Já há crianças que trabalham muito fichas em casa e até estão ligados à Escola Virtual, mas nem todos, ainda há uma grande maioria que não pode.

12. Associa a utilização de recursos digitais ao ensino da gramática?

Não, acho que não. Eles podem se calhar, esses recursos mostram muitos exemplos, se calhar, mais a imagem e som são apelativos a que eles possam estar mais atentos, mas se eles não praticarem... Só vendo, também não dá muito resultado, tinham que cada um ter o seu “computadorzinho”. Tinha que trabalhar individualmente, o que não se verifica na maioria das escolas.

13. Considera que tem à sua disposição material necessário para lecionar utilizando recursos digitais?

Pronto temos um para alguns, um “computadorzinho”, um portátil que não é suficiente de todo para as turmas, cada vez com mais número de alunos que temos e, como vê, a escola só tem uma parte com quadros interativos e outra parte sem quadros interativos, portanto não há condições.

Anexo Q – Entrevista à professora cooperante do 2.ºCEB

1. Há quantos anos é professor? Habilitações académicas
Já perdi a conta, mas acho que já lá vão 30 anos. Fiz uma licenciatura em História, variante Arqueologia. Na altura, as opções de saídas profissionais não eram muitas e, portanto, pronto, tornei-me professora, acabei por ficar, por gostar e já há 30 anos que estou cá.
2. Comparativamente com os restantes domínios (Oralidade, Escrita, Leitura e Educação Literária) que grau de importância atribui ao ensino-aprendizagem da Gramática?
É muito importante, sem a gramática eles não falam corretamente não escrevem corretamente e é uma parte que, se estudarem um bocado, até podem melhorar de nível, a nota, só que o problema é que eles estudam pouco e têm dificuldade em aplicar e memorizar os conhecimentos.
3. Como consideraria o nível de adequação da sua formação quanto à gramática?
Tive que aprender muita coisa. Eu sempre gostei de gramática, mas a gramática que eu dei, quando eu comecei a dar gramática, a gramática que se dava era muito diferente daquela que eu tinha dado e, portanto, tive que estudar, pegar nos livros, estudar. Depois quando eu já estava *au point*, no ponto do rebuçado, voltou atrás, voltou a mudar; portanto, a gramática tem que se estar sempre atualizada, temos que sempre acompanhar as novas ideologias, as novas correntes filosóficas dos nossos gramáticos, temos que estar sempre a atualizar-nos. Não podemos parar de estudar.
4. Com que frequência trabalha conteúdos gramaticais comparativamente aos restantes domínios?
Praticamente em todas as aulas, abordo conteúdos gramaticais, claro que há aulas que são apenas aulas de gramática, mas também não podemos usar e abusar da receita porque eles também se aborrecem. Mas praticamente em todas as aulas, aliás, os manuais já vêm estruturados dessa forma, basicamente em todas as aulas, é dado ou um novo conteúdo ou lembrados conteúdos anteriores. Não podemos deixar de a trabalhar, mesmo que não seja todos os dias; portanto, tenho três vezes aulas com eles, mesmo que não dê nesses três dias, mas pelo menos em dois dias, dou conteúdos gramaticais.
5. Acha que os alunos têm particular dificuldade nos conteúdos gramaticais, em geral? Se sim, quais?
Têm, a primeira dificuldade que eles têm é na memorização e a gramática obriga a memorizar porque eles não treinam memória, não estão habituados a decorar. Depois têm dificuldade na aplicação daquilo que memorizam, não conseguem aplicar. Não sei,

é uma incapacidade que noto nos alunos, atualmente, mas penso que o grande problema é não treinarem a memória, não virem habituados a memorizar conteúdos e depois a dificuldade, alguns até memorizam só que depois não os conseguem aplicar.

6. Que razões justificam essas dificuldades sentidas pelos alunos no ensino aprendizagem da gramática? alta de treino, falta de estudo, tudo o que é memorizar, para eles, é extremamente aborrecido, não gostam porque obriga a uma concentração que eles não têm. Obriga a um trabalho regular e isso dificulta logo. Eles não fazem um esforço para compreender os conteúdos, tornam-se abstratos porque eles não se apercebem porque é que estão a estudar aquilo, para que serve. Depois é preciso fazer um esforço para se compreender o que se está a aprender, não é só decorar sem perceber. Se eles não compreendem, é complicado aplicar.

7. Com que tipo de obstáculos se depara enquanto professor no ensino aprendizagem da Gramática?

Portanto, é realmente a falta de memorização, a falta de hábitos de trabalho e considerarem que a gramática é uma “seca”. Alguns comparam à matemática, não gostam. Uma espécie de matemática da língua, são regras e, tudo o que são regras, eles não gostam.

8. Que tipo de estratégias utiliza mais frequentemente para trabalhar a gramática? (Jogos, fichas, ...)

Exercícios, aplicar aquilo que se explica, aquilo que é dado. Eles têm que exercitar sempre, insistindo sempre no exercício, na repetição, de forma a eles interiorizarem alguma coisa; senão, não conseguem. Nas turmas que temos atualmente, é um pouco difícil aplicar jogos devido ao perfil. São turmas numerosas, com meninos alguns deles bastantes complicados e, portanto, o jogo nem sempre funciona bem. Seria o ideal, mas é pouco viável.

9. Que valor atribui aos recursos digitais (na sua prática docente)?

São importantes, sem dúvida alguma, sempre cativa, motiva, quando estamos a projetar eles sempre prestam mais atenção. São muito importantes, sem dúvida, hoje em dia, seria impensável dar aulas sem esses recursos.

10. Considera-se à vontade na utilização de recursos digitais (na sua prática docente)?

Sim, logo que as coisas funcionem. O problema é quando não há *net* ou quando o computador encravou ou quando não temos projetor na aula, mas isso são problemas que me ultrapassam, problemas técnicos que não posso, de forma alguma, resolver.

11. Com que frequência usa os recursos digitais (na sua atividade docente)?

Praticamente em todas as aulas, de uma maneira ou de outra. Agora há aulas em que não se recorre, mas é assim, em três aulas semanais, em duas, utilizo os recursos digitais.

12. Com que frequência propõe aos seus alunos trabalharem com recursos digitais (dentro de sala de aula e fora de sala de aula)?

Isso é uma raridade ainda. Por vezes, quando temos aqueles exercícios interativos ou de completar, agora nem todas as semanas faço isso, quando é possível fazer. E estamos um pouco limitados em termos de recursos digitais porque estou dependente do computador funcionar, de haver colunas. Por vezes, não há colunas na sala temos que andar à procura, coisas que muitas vezes me ultrapassam.

13. Associa a utilização de recursos digitais ao ensino da gramática?

Sim, sem dúvida alguma, exercícios de completar e preencher espaços.

14. Considera que tem à sua disposição material necessário para lecionar utilizando recursos digitais?

Tenho alguns, mas não tantos quanto gostaria de ter. O ideal seria elaborá-los, mas isso implica muito tempo e nem sempre é possível fazermos esses trabalhos. Temos alguns que fiz, temos aqueles fornecidos pelo manual e pela Escola Virtual, mas a Escola Virtual, acho que está pobre em termos de exercícios, de variedade e grau de dificuldade, é muito pobre. Seria bom que tivesse maior variedade. Ao nível de jogos gramaticais, há poucos, há mais exercícios de completar e arrastar a resposta ou escolha múltipla, mas, ao nível de jogos a nível digital, não. Havia um manual que já não está adotado, da ASA, que tinha um exercício engraçado de cartas com perguntas sobre vários conteúdos, inclusive gramática e eles gostavam. Mas nós aproveitamos essas cartas para o nosso concurso anual do *Mostra o que sabes*. Mas com cartinhas, é tradicional, assim digital, jogos que eu conheça... Não conheço nenhum.

Anexo R – Planificação da aula do 1.ºCEB

Disciplinas	Conteúdos	Descritores de desempenho	Atividades/ Estratégias	Horário/ duração	Recursos	Avaliação
Português	<p><i>Compreensão e expressão</i> Vocabulário: variedade e precisão Informação: essencial e acessória; implícita Fato e opinião Ideias-chave</p> <p><i>Leitura e audição</i> Leitura expressiva: individual; em grupo</p> <p><i>Compreensão de texto</i> Personagens principais; coordenadas de tempo e de lugar Divisão do texto em partes</p> <p><i>Classes de palavras</i> Nome comum coletivo Verbo Advérbio de quantidade e grau Pronome pessoal (forma tónica e forma átona); pronome demonstrativo e pronome possessivo Preposição</p> <p><i>Morfologia e lexicologia</i> Nomes e adjetivos terminados em consoante: flexão em número e em género Nomes: variação em grau Graus dos adjetivos Flexão de verbos regulares e irregulares: indicativo (pretérito perfeito, pretérito imperfeito e futuro), imperativo Pronome pessoal e retoma da referência nominal</p> <p><i>Sintaxe</i> Funções sintáticas: sujeito e predicado</p>	<p>Escutar para aprender e construir conhecimentos.</p> <p>1. Distinguir informação essencial de acessória.</p> <p>2. Identificar informação implícita.</p> <p>3. Diferenciar facto de opinião.</p> <p>4. Identificar ideias-chave de um texto ouvido.</p> <p>5. Identificar diferentes graus de formalidade em discursos ouvidos.</p> <p>Produzir um discurso oral com correção.</p> <p>1. Usar a palavra de forma audível, com boa articulação, entoação e ritmo adequados, e olhando o interlocutor.</p> <p>2. Mobilizar vocabulário cada vez mais variado e preciso, e estruturas frásicas cada vez mais complexas.</p> <p>9. Organizar os conhecimentos do texto.</p> <p>3. Realizar ao longo da leitura, oralmente ou por escrito, sínteses parciais (de parágrafos ou secções).</p> <p>25. Ler para apreciar textos literários. (v. Lista em Anexo e Listagem PNL)</p> <p>1. Ler textos da tradição popular.</p> <p>Reconhecer classes de palavras.</p> <p>1. Integrar as palavras nas classes a que pertencem:</p> <p>a) nome: próprio, comum e comum coletivo;</p> <p>c) verbo;</p> <p>d) advérbio: de negação, de afirmação e de quantidade e grau;</p> <p>e) determinante: artigo (definido e indefinido), demonstrativo e possessivo;</p> <p>f) pronome: pessoal (forma tónica e forma átona), demonstrativo e possessivo;</p> <p>h) preposição.</p>	<p>- Leitura e interpretação de lengalengas;</p> <p>- Jogo sobre conteúdos gramaticais.</p>	<p>11:00h-12:30h</p>	<p>- Computador;</p> <p>- Livro “Lenga Lengas” de Luísa Ducla Soares;</p>	<p>Formativa:</p> <p>Os indicadores de avaliação incidirão sobre:</p> <p>- Empenho dos alunos na atividade;</p> <p>- Leitura e interpretação dos alunos.</p>

Operacionalização

[...]

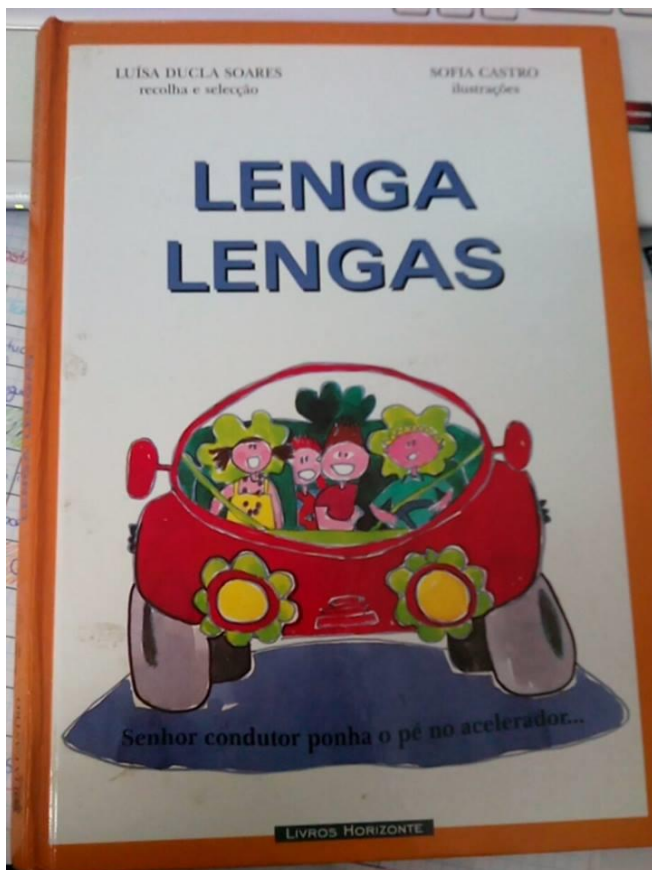
[11:30/12:30h]

A estagiária irá distribuir um papel a cada aluno com lengalengas, cada um irá ler silenciosamente e, depois, recitar para a turma [Anexo 4].

Antes da exposição oral, a estagiária irá solicitar aos alunos que sublinhem as preposições a uma cor e os advérbios a outra cor, se encontrarem. Em cada uma das lengalengas recitadas haverá um tempo destinado à discussão do significado desta.

Por fim, os alunos irão jogar um jogo de revisão de conteúdos gramaticais, no computador [Anexo 5].

Anexo 4



Anexo 5

The image displays a digital interface for a linguistic challenge. On the left, a decorative frame contains the text "DESAFIO LINGUÍSTICO" in red, a blue play button icon with the word "Jogar" below it, a small bear icon, and the text "PERDESTES!" in blue and "TENTA NOVAMENTE" in yellow. On the right, a yellow header reads "Desafio Linguístico". Below it, the question "Pergunta: 1 Em qual das opções as palavras se encontram por ordem alfabética?" is shown in blue. A small illustration of a child reading is to the right of the question. Four multiple-choice options are listed below, each with a letter in a yellow circle:

- A carta, criança, caixa, curiosa, carteiro
- B caixa, carteiro, carta, criança, curiosa
- C caixa, carta, carteiro, criança, curiosa
- D caixa, carta, carteiro, curiosa, criança

Desafio
Linguístico

Pergunta: 2

"A menina, que parecia uma princesa, dormia sobre o algodão branco e fofo."

As palavras sublinhadas na frase pertencem à classe dos...

A verbos
B nomes
C adjetivos
D pronomes



5

★


Desafio
Linguístico

Pergunta: 3

"O sorriso da menina iluminou-se."

O sujeito e predicado da frase são...

A Sujeito: O sorriso
Predicado: da menina iluminou-se
B Sujeito: iluminou-se
Predicado: O sorriso da menina
C Sujeito: O sorriso da menina
Predicado: iluminou-se
D Nenhuma das anteriores



6

★


Desafio
Linguístico

Pergunta: 4

"A Graça foi ____ rua ver o tio."

Qual das seguintes palavras se adequa à frase?

A à
B há
C ah
D Nenhuma das anteriores




Desafio
Linguístico

Pergunta: 5

Repara na palavra «**velhíssima**».

Em que grau se encontra o adjetivo?

A grau normal
B grau comparativo
C grau superlativo absoluto analítico
D grau superlativo absoluto sintético




Desafio
Linguístico

Pergunta: 6

Indica a frase que tem o mesmo significado que a frase sublinhada.

Maria ouvia aquelas lamentações.

A Maria ouvia aquelas conversas.
B Maria ouvia aquelas perguntas.
C Maria ouvia aquelas queixas.
D Maria ouvia aquelas respostas.




Desafio
Linguístico

Pergunta: 7

Indica a frase que tem o verbo no Pretérito Imperfeito do Indicativo.

A O Bruno comeu muitas laranjas.
B O Bruno comia muitas laranjas.
C O Bruno comerá muitas laranjas.
D O Bruno comeria muitas laranjas.



Desafio
Linguístico

Pergunta: 8

Indica a classe a que pertencem as palavras sublinhadas:
"Sandra era bonita, boa e alegre."



- A verbos
- B pronomes
- C adjetivos
- D nomes

Desafio
Linguístico

Pergunta: 9

Indica a opção em que todas as palavras são nomes comuns.




- A varinha, flores, janela, filha, vidro
- B baile, cansada, ninguém, filha, Márcia
- C garotos, diziam, linda, janela, café
- D janela, baile, flores, Carla, vidro

Desafio
Linguístico

Pergunta: 10

Indica a opção em que todas as palavras são da família de papel.




- A livraria, jardineiro, papelaria, pastelaria
- B papelaria, papelada, papão, patada
- C papelito, pastel, papelão, papelada
- D papelada, papelinho, papelão, papelaria

Desafio
Linguístico

Pergunta: 11

Indica o determinante correto para a seguinte frase:
"O Jaime pintou o desenho com o ____ pincel."




- A minha
- B seu
- C nossos
- D teus

Desafio
Linguístico

Pergunta: 12

Indica o pronome pessoal que substitui as palavras sublinhadas.
"A minha mãe penteava os meus cabelos."




- A Nós
- B Ele
- C Ela
- D Tu

Desafio
Linguístico

Pergunta: 13

Qual das seguintes opções é uma não frase?



- A A Carolina escreveu um texto.
- B A Carolina ajudou o colega.
- C A Carolina ajudou o colega a escrever um texto.
- D a Carolina ajudou o colega a escrever um texto.

Desafio Linguístico

Pergunta: 14


Escolhe a opção em que todas as palavras são graves.

A gaveta, casa, órgão, estrela

B castelo, dúvida, coragem, beleza

C espacial, crateras, foguetão, pesadelos

D médico, rádio, cágado, página



Desafio Linguístico

Pergunta: 15


Qual é o sinal de pontuação que indica uma interrupção na frase começada, dando no entanto, a entender ou sugerindo a parte da frase que falta?

A dois pontos

B vírgula

C reticências

D ponto de exclamação



Desafio Linguístico

Pergunta: 16


Quais das seguintes palavras são homógrafas?

A canto - canto

B conselho - concelho

C cem - sem

D fabrica - fábrica



Desafio Linguístico

Pergunta: 17


Classifica quanto ao número de sílabas a palavra: **límpido**

A monossílabo

B dissílabo

C trissílabo

D polissílabo



Desafio Linguístico

Pergunta: 18


Para mostrar onde se pode fazer a partição das palavras para mudar de linha (translineação), utiliza-se uma barra (/). Qual das palavras tem a translineação incorreta?

A bi-/bli-/o-/te-/ca

B pás-/sa-/ro

C a-/tl-/e-/ta

D pão-/de-/lô



Desafio Linguístico

Pergunta: 19


Indica a opção em que todos os nomes estão no grau aumentativo.

A canzarrão, mocetão, bocarra

B peixito, saquito, passarinho

C rapariga, cão, peixe


D narigão, portão, mocinho



Desafio
Linguístico

Pergunta: 20

A que subclasse dos determinantes pertencem as palavras sublinhadas na frase?
 “O carro e a bicicleta.”




- A artigos indefinidos
- B possessivos
- C artigos definidos
- D demonstrativos

Desafio
Linguístico

Pergunta: 21

Indica a classe a que pertencem as palavras sublinhadas:
 “Na aldeia havia vinte casas e cinco rebanhos.”




- A quantificadores
- B nomes
- C verbos
- D adjetivos

Desafio
Linguístico

Pergunta: 22

Em que tempo, pessoa e número está a forma verbal sublinhada?
 “A festa acabou no sábado.”




- A pretérito imperfeito, 3ª pessoa do singular
- B presente do indicativo, 3ª pessoa do plural
- C pretérito perfeito, 3ª pessoa do singular
- D pretérito perfeito, 2ª pessoa do singular

Desafio
Linguístico

Pergunta: 23

Classifica a frase quanto ao tipo e polaridade.
 “Queres vir connosco à sessão da tarde?”




- A Frase declarativa afirmativa
- B Frase exclamativa negativa
- C Frase interrogativa afirmativa
- D Frase imperativa afirmativa

Desafio
Linguístico

Pergunta: 24

Qual o significado da expressão:
 Deitar por terra...




- A Tirar algo do solo.
- B Acabar com os planos
- C Pôr terra num lugar.
- D Tapar um buraco.

Desafio
Linguístico

Pergunta: 25

Qual das palavras **não** pertence ao campo lexical de cinema?



- A espetadores
- B filme
- C bilhetes
- D universo

Anexo S – Primeira planificação da aula do 2ºCEB

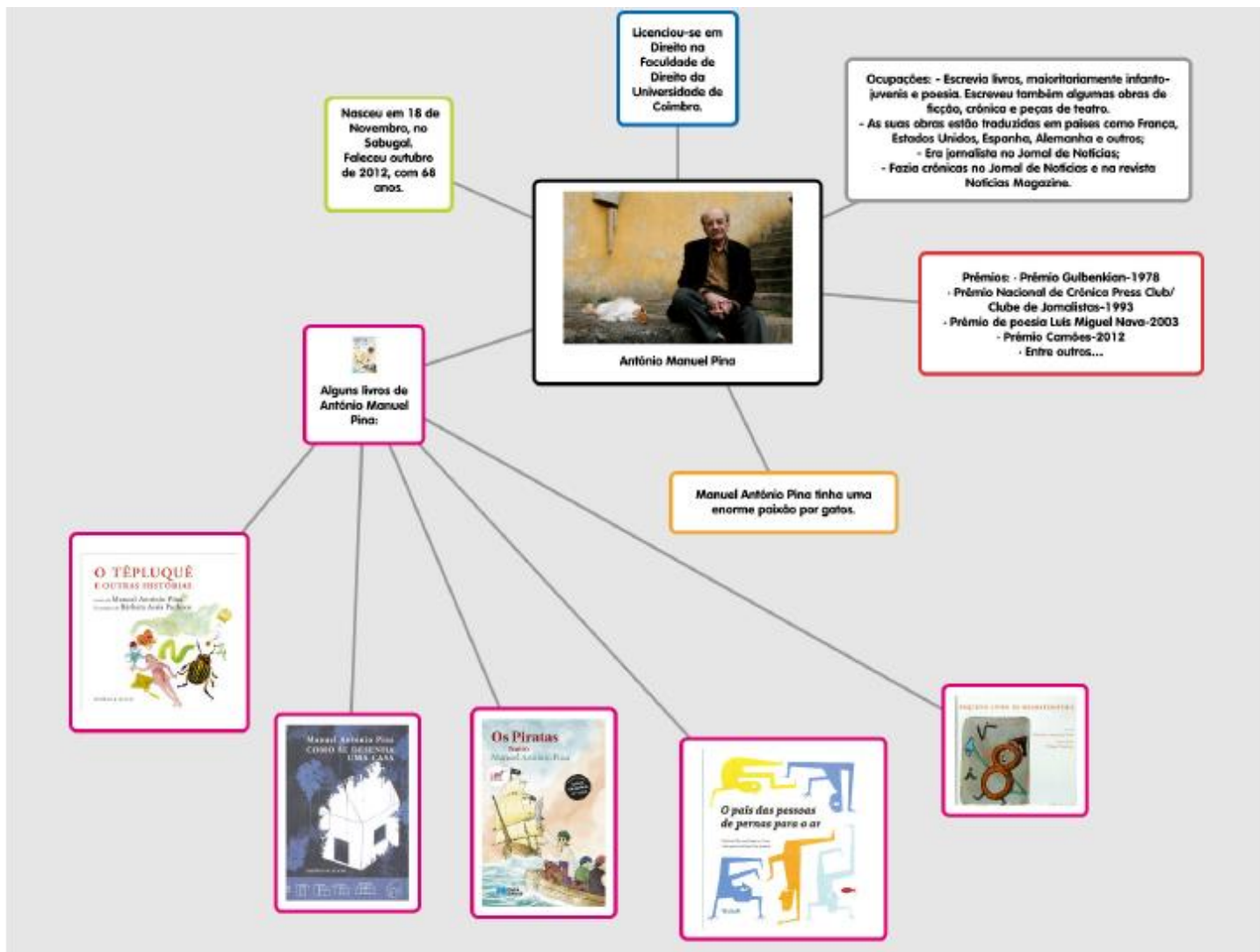
DOMÍNIO:	CONTEÚDOS	DESCRIPTORIOS DE DESEMPENHO	Percurso da aula ESTRATÉGIAS/ATIVIDADES	DURAÇÃO	RECURSOS MATERIAIS	AValiação
Oralidade	<p><u>Interação discursiva:</u> Princípio de cooperação; Informação, explicação; pergunta, resposta;</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Produzir textos orais com diferentes finalidades e com coerência. 2. Explicar. 6. Respeitar princípios reguladores da interação discursiva, na produção de enunciados de resposta e na colocação de perguntas. 7. Usar um vocabulário adequado ao assunto. 8. Controlar estruturas gramaticais correntes (concordâncias, adequação de tempos verbais e expressões adverbiais de tempo).</p> <p>5. Ler em voz alta palavras e textos. 2. Ler um texto com articulação e entoação corretas. 6. Ler textos diversos. 7. Compreender o sentido dos textos. 3. Detetar e distinguir entre informação essencial e acessória, tomando notas. 8. Fazer inferências a partir da informação contida no texto. 2. Pôr em relação duas informações para inferir delas uma terceira. 9. Organizar a informação contida no texto. 2. Indicar os aspetos nucleares do texto, respeitando a articulação dos factos ou das ideias, assim como o sentido do texto. 20. Ler e interpretar textos literários. 5. Reconhecer a estrutura e elementos constitutivos do texto: personagens (principal e secundárias); narrador; contextos temporal e espacial, ação – peripécias, problemas e sua resolução). 6. Compreender relações entre personagens e entre acontecimentos. 10. Responder, de forma completa, a questões sobre os textos. 23. Explicitar aspetos fundamentais da morfologia. 4. Identificar e usar os seguintes modos e tempos dos verbos regulares e de verbos irregulares de uso mais frequente: a) formas finitas – indicativo (presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais- que- perfeito composto e futuro) e imperativo; 25. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 2. Identificar as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cópia do sumário a partir do quadro; • Projeção de um videoclipe de Luísa Sobral: “O meu cão”; • Projeção de um <i>powerpoint</i> relativo à biografia de Manuel António Pina; • Leitura e interpretação do excerto “O reino animal” de Manuel António Pina; • Resolução de exercícios sobre o excerto; • Projeção de um <i>powerpoint</i> sobre o sujeito; • Projeção de exercícios sobre o sujeito e sobre algumas formas verbais. 	<p>5’</p> <p>5’</p> <p>10’</p> <p>30’</p> <p>10’</p> <p>10’</p> <p>20’</p>	<p>Livro de Português;</p> <p>Caderno de atividades de Português;</p> <p>Computador;</p> <p>Colunas</p> <p>Material de desperdício.</p>	<p>Modalidade: Formativa</p> <p>Técnica: Observação direta</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Assiduidade e pontualidade; ▪ Interesse e empenho demonstrado; ▪ Qualidade da participação oral.
Leitura e Escrita	<p><u>Fluência de leitura:</u> Palavras e textos (consolidação e progressão);</p> <p><u>Compreensão de texto:</u> Sínteses parciais; questões intermédias; antecipação de conteúdos; foco da pergunta ou da instrução; Informação essencial e acessória (tomada de notas); Opinião crítica textual e intertextual</p>	<p>5. Ler em voz alta palavras e textos. 2. Ler um texto com articulação e entoação corretas. 6. Ler textos diversos. 7. Compreender o sentido dos textos. 3. Detetar e distinguir entre informação essencial e acessória, tomando notas. 8. Fazer inferências a partir da informação contida no texto. 2. Pôr em relação duas informações para inferir delas uma terceira. 9. Organizar a informação contida no texto. 2. Indicar os aspetos nucleares do texto, respeitando a articulação dos factos ou das ideias, assim como o sentido do texto. 20. Ler e interpretar textos literários. 5. Reconhecer a estrutura e elementos constitutivos do texto: personagens (principal e secundárias); narrador; contextos temporal e espacial, ação – peripécias, problemas e sua resolução). 6. Compreender relações entre personagens e entre acontecimentos. 10. Responder, de forma completa, a questões sobre os textos. 23. Explicitar aspetos fundamentais da morfologia. 4. Identificar e usar os seguintes modos e tempos dos verbos regulares e de verbos irregulares de uso mais frequente: a) formas finitas – indicativo (presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais- que- perfeito composto e futuro) e imperativo; 25. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 2. Identificar as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Projeção de um <i>powerpoint</i> sobre o sujeito; • Projeção de exercícios sobre o sujeito e sobre algumas formas verbais. 	<p>10’</p> <p>10’</p> <p>20’</p>	<p>Material de desperdício.</p>	<p>▪ Assiduidade e pontualidade;</p> <p>▪ Interesse e empenho demonstrado;</p> <p>▪ Qualidade da participação oral.</p>
Educação Literária	<p><u>Leitura e audição</u></p> <p><u>Compreensão de texto</u> Texto: personagens (principal e secundária), narrador, contextos temporal e espacial, ação; relações entre personagens e entre acontecimentos; Expressão de sentimentos, ideias e pontos de vista</p>	<p>20. Ler e interpretar textos literários. 5. Reconhecer a estrutura e elementos constitutivos do texto: personagens (principal e secundárias); narrador; contextos temporal e espacial, ação (situação inicial, desenvolvimento da ação – peripécias, problemas e sua resolução). 6. Compreender relações entre personagens e entre acontecimentos. 10. Responder, de forma completa, a questões sobre os textos. 23. Explicitar aspetos fundamentais da morfologia. 4. Identificar e usar os seguintes modos e tempos dos verbos regulares e de verbos irregulares de uso mais frequente: a) formas finitas – indicativo (presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais- que- perfeito composto e futuro) e imperativo; 25. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 2. Identificar as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Projeção de um <i>powerpoint</i> sobre o sujeito; • Projeção de exercícios sobre o sujeito e sobre algumas formas verbais. 	<p>10’</p> <p>20’</p>	<p>Material de desperdício.</p>	<p>▪ Assiduidade e pontualidade;</p> <p>▪ Interesse e empenho demonstrado;</p> <p>▪ Qualidade da participação oral.</p>
Gramática	<p>Revisão de conteúdos de 3º e 4º anos.</p> <p><u>Morfologia e Lexicologia</u></p> <p>Modos e tempos verbais (verbos regulares e verbos irregulares): formas finitas – indicativo (pretérito mais- que- perfeito composto).</p> <p><u>Sintaxe</u> Funções sintáticas: sujeito (simples e composto).</p>	<p>23. Explicitar aspetos fundamentais da morfologia. 4. Identificar e usar os seguintes modos e tempos dos verbos regulares e de verbos irregulares de uso mais frequente: a) formas finitas – indicativo (presente, pretérito perfeito, pretérito imperfeito, pretérito mais- que- perfeito composto e futuro) e imperativo; 25. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 2. Identificar as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Projeção de um <i>powerpoint</i> sobre o sujeito; • Projeção de exercícios sobre o sujeito e sobre algumas formas verbais. 	<p>10’</p> <p>20’</p>	<p>Material de desperdício.</p>	<p>▪ Assiduidade e pontualidade;</p> <p>▪ Interesse e empenho demonstrado;</p> <p>▪ Qualidade da participação oral.</p>

Operacionalização:

- A aula inicia-se com o acolhimento. O sumário do dia será escrito, no quadro, pela professora estagiária e registado, pelos alunos, nos seus cadernos diários.
- A professora estagiária projetará o videoclipe da música “O meu cão” de Luísa Sobral, que funcionará como ponto de partida para um diálogo com os alunos sobre formas de tratamento dos animais, nomeadamente, a forma como a atriz do videoclipe (Luísa Sobral) trata o seu animal de estimação (Anexo I).
- Considerando que o excerto que os alunos explorarão fora retirado da obra “*Perguntem aos vossos gatos e aos vossos cães...*” de António Manuel Pina, a professora estagiária projetará um *powerpoint* (Anexo II) com uma pequena biografia do autor, assim, os alunos conhecerão um pouco da sua vida e compreenderão melhor o excerto.
- De seguida, a professora estagiária solicitará aos alunos que leiam o excerto (Anexo III), primeiramente em silêncio e, depois, em voz alta. Finalizando a leitura, iniciar-se-á a exploração do texto, salientando alguns aspetos da sua tipologia, aspetos fulcrais do seu conteúdo e, por último, resolução dos exercícios acoplados ao texto (Anexo IV).
- A professora estagiária explicitará a função de sujeito e diferenciará sujeito composto de sujeito simples, com auxílio de um *powerpoint* (Anexo V) e os alunos registarão as respetivas informações no caderno diário. Por último, a professora estagiária apresentará exercícios que serão resolvidos de forma oral, sobre o sujeito e sobre algumas formas verbais já lecionadas.
- **ANEXOS**
-
- **ANEXO I**



ANEXO II



▪ **ANEXO III**

CENA I

O Reino Animal



Enquanto os atores preparam a cena, colocando cenários e adereços, um deles aproxima-se da boca de cena e, dirigindo-se aos espetadores, diz

ATOR

5 Numa terra muito distante
(Deus nos livre que fosse aqui!)
o Rei era o Elefante,
o Primeiro-Ministro o Sagui.
Não se podia ser gente ali:
10 ser homem era humilhante
(e ser mulher agravante!).
Vida de pessoa era vida de cão. –
Evidentemente com exceção
das pessoas de estimação...

15 Esta é a história de dois Ladrões
– dois seres humanos normais
vivendo entre animais! –
e do que sucedeu aos dois.
Cansados daquela vida,
20 quiseram pôr-se a mexer.
Pela porta da saída



25 Não havia solução
para poderem sair
senão roubar a Chave e fugir!
Mas começa aqui a questão.
Pois quem rouba o que não está
30 à sua disposição
– principalmente uma Chave – é Ladrão,
no Reino Animal como cá...

Aí vêm os dois Ladrões

que têm muito que contar.

5 Os dois, então, mentiram,
uma história de pasmarr.



Manuel António Pina

nasceu no Sabugal, na Beira Alta, a 18 de novembro de 1943. licenciou-se em Direito, entre 71 e 2001, foi jornalista do mal de Notícias. Tem uma vasta e variada obra literária, de poesia, ensaio, literatura infantil, a ficção e texto dramático. Algumas das suas obras mais conhecidas são: *Histórias que me contaste tu*, *O pássaro cabeça*, *O Têtuquê* e *outras histórias*; *Perguntem aos vossos cães e aos vossos cães...*. Faleceu em Porto, a 19 de outubro de 2012.



o júni pequeno primata comum da América Central; nome dado aos pequenos macacos muito andaluzes em certas regiões do Brasil.

132

CENA II

Os dois ladrões

Os dois atores que fazem de Ladrões acabam de caracterizar-se e de vestir as roupas com que se transformarão em personagens.

Os dois atores acabam rapidamente de se vestir, após o que se dirigem para os seus lugares, começando a dizer os respetivos papéis.

PRIMEIRO LADRÃO
(Para o público)

O meu patrão era o Cão.
Eu guardava-lhe a casa e, em retribuição,
45 ele dava-me, para comer, ossos
e restos do jantar e do almoço.
Tinha casota, tinha coleira,
era valente, obediente,
arreganhava os dentes, mostrava os dentes,
50 guardava a casa a noite inteira.
Era uma boa pessoa de guarda
e o Cão meu patrão gostava.
Se eu gostasse também
a vida corria-me bem...

55 SEGUNDO LADRÃO
(Também para o público)

Eu trabalhava no Circo.
Fazia coisas engraçadas
como equilibrar-me de gatas
60 e andar em quatro patas.
E toda aquela bicharada
me achava imensa piada
e se ria muito de mim!



Manuel António Pina, *Perguntem aos vossos garos e aos vossos cães...*, Lisboa, Asistrio & Alvim, 2002, pp. 11-15 (texto com supressões)

▪ **ANEXO IV**

UNIDADE 4 **Texto dramático**

✂ **2.** Selecciona a opção correta para completar as frases que se seguem, de acordo com o sentido da cena I.

2.1. A história que vai ser representada acontece num lugar

- A.** onde homens e animais coabitam harmoniosamente.
- B.** onde os homens se sentem muito infelizes.
- C.** onde os animais estavam presos.
- D.** fora do comum e muito distante.

2.2. A expressão "(Deus nos livre que fosse aqui!)" (verso 6) sugere um local

- A.** paradisíaco.
- B.** desconhecido.
- C.** muito desagradável.
- D.** convidativo.

2.3. O excerto que resume o assunto da peça é:

- A.** "Numa terra muito distante (...) o Primeiro-Ministro o Sagui." (versos 5-8).
- B.** "Esta é a história de dois ladrões (...) e do que sucedeu aos dois". (versos 15-18).
- C.** "Aí vêm os dois Ladrões / que têm muito que contar." (versos 33-34).
- D.** "Ouví agora, meninos, / uma história de pasmar." (versos 35-36).

3. Explica, por palavras tuas, o acontecimento que alterou a vida do Reino Animal.

4. Atenta na cena II.

- 4.1.** Indica o motivo pelo qual as personagens são chamadas "ladrões".
- 4.2.** Refere a função de cada um dos "ladrões" no Reino Animal.
- 4.3.** Identifica quem mandava nesse reino.

5. Relê os versos: "Era uma boa pessoa de guarda / e o Cão meu patrão gostava. / Se eu gostasse também / a vida corria-me bem..." (versos 51-54).

- 5.1.** O Primeiro Ladrão parece-te uma pessoa feliz? Justifica.

6. Este é um texto cómico, com humor, bem à maneira do seu autor, Manuel António Pina.

- 6.1.** Dá a tua opinião sobre o que torna este texto cómico. Deves referir-te à história propriamente dita e à linguagem.

7. Na tua opinião, qual terá sido a intenção do autor ao escrever este texto?

▪ **ANEXO V**

■



Anexo T – Segunda planificação da aula do 2ºCEB

DOMÍNIO:	CONTEÚDOS	DESCRIPTORES DE DESEMPENHO	Percurso da aula ESTRATÉGIAS/ATIVIDADES	DURAÇÃO	RECURSOS MATERIAIS	AValiação
Oralidade	<p><u>Interação discursiva:</u> Princípio de cooperação; Informação, explicação; pergunta, resposta;</p>	<p>O aluno deve ser capaz de:</p> <p>Produzir textos orais com diferentes finalidades e com coerência. 2. Explicar. 6. Respeitar princípios reguladores da interação discursiva, na produção de enunciados de resposta e na colocação de perguntas. 7. Usar um vocabulário adequado ao assunto. 8. Controlar estruturas gramaticais correntes (concordâncias, adequação de tempos verbais e expressões adverbiais de tempo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Cópia do sumário a partir do quadro; Audição da obra “A arca do tesouro” de Alice Vieira, num <i>kamishibai</i> e interpretação da mesma; Participação num jogo sobre conteúdos gramaticais; Entrega de um excerto de um <i>manga</i>, como motivação para escrita criativa sobre a procura de um tesouro. 	<p>10’</p> <p>30’</p> <p>20’</p> <p>30’</p>	<p>Computador;</p> <p>Colunas;</p> <p>Material de desperdício;</p> <p>Kamishibai;</p> <p>Fotocópias;</p> <p>Manga.</p>	<p>Modalidade: Formativa</p> <p>Técnica: Observação direta</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Assiduidade e pontualidade; Interesse e empenho demonstrado; Qualidade da participação oral; Relatório do jogo gramatical.
Leitura e Escrita	<p><u>Fluência de leitura:</u> Palavras e textos</p> <p><u>Produção de texto</u> Textos de características: narrativas; Planificação de texto: registo, hierarquização e articulação de ideias Revisão de texto: planificação, tema, categoria ou género, estrutura, correção linguística</p>	<p>6. Ler textos diversos. 1. Ler textos narrativos.</p> <p>14. Escrever textos narrativos. 1. Escrever pequenos textos, integrando os elementos quem, quando, onde, o quê, como, porquê e respeitando uma sequência que contemple: apresentação do cenário (tempo e lugar) e das personagens; acontecimento desencadeador da ação; ação; conclusão; emoções ou sentimentos provocados pelo desfecho da narrativa.</p> <p>20. Ler e interpretar textos literários. 5. Reconhecer a estrutura e elementos constitutivos do texto narrativo: personagens (principal e secundárias); narrador; contextos temporal e espacial, ação (situação inicial, desenvolvimento da ação – peripécias, problemas e sua resolução). 6. Compreender relações entre personagens e entre acontecimentos.</p>				
Educação Literária	<p><u>Leitura e audição</u></p> <p><u>Compreensão de texto</u> Texto narrativo: personagens (principal e secundária), narrador, contextos temporal e espacial, ação; relações entre personagens e entre acontecimentos; Expressão de sentimentos, ideias e pontos de vista</p>	<p>24. Reconhecer e conhecer classes de palavras. 1. Reconhecer as classes de palavras estudadas no ciclo anterior (retoma). Integrar as palavras nas classes a que pertencem: a) verbo; b) advérbio: de modo, de tempo e de lugar; interrogativo.</p>				
Gramática	<p><u>Morfologia e Lexicologia</u> Paradigmas flexionais dos verbos regulares Famílias de palavras (alargamento) <u>Sintaxe</u> Pronome pessoal em adjacência verbal Funções sintáticas: sujeito (simples e composto),</p>	<p>25. Analisar e estruturar unidades sintáticas. 2. Identificar as seguintes funções sintáticas: sujeito (simples e composto), vocativo. 26. Reconhecer propriedades das palavras e formas de organização do léxico. 2. Identificar famílias de palavras.</p>	159			

Operacionalização

- A aula inicia-se com o acolhimento. O sumário do dia será escrito, no quadro, pela professora estagiária e registado, pelos alunos, nos seus cadernos diários.
- A professora estagiária, se possível, encaminhará os alunos para a biblioteca, onde será dinamizado uma *hora do conto* com um *Kamishibai* (Anexo I), se não for possível o acesso à biblioteca, a professora estagiária dinamizará a mesma atividade na sala de aula. A obra selecionada pela professora para a *hora do conto* será “A arca do tesouro” de Alice Vieira.
- Numa primeira frase, a professora estagiária explicitará o que é um *Kamishibai*, enunciará a obra que irão ouvir e, posteriormente, ouvirão e interpretarão a obra lida.
- Na segunda parte da aula, os alunos serão encaminhados para os computadores e, em pares, jogarão um jogo gramatical (Anexo II) que acopla todos os conteúdos gramaticais lecionados desde o início do ano letivo.
- Caso haja tempo, a professora estagiária distribuirá, pelos alunos, uma fotocópia de parte de um *manga* (banda desenhada japonesa) denominado “*One Piece*”(Anexo III), assim, após contextualização, leitura e interpretação do mesmo, os alunos planificarão, com auxílio da professora estagiária e de uma guião (Anexo IV), uma narrativa que prolongue a história do *manga*, tendo em consideração a obra de Alice Vieira.

ANEXOS

ANEXO I



ANEXO II

The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz titled "Revisões". The top navigation bar includes the Quizizz logo, "Public", "My Quizizz", "Create", "My Reports", and "My Memes". A user profile for "SachiYumiko" is visible in the top right corner. The main content area features a quiz image of a moon, a "Change Image" button, and a "0" likes counter with a "+ Add" button. Action buttons for "Duplicate", "Edit", and "Delete" are present. The quiz is categorized as "5th grade" and "Other". A "PLAY LIVE!" button is orange, and a "HOMEWORK" button is green. The quiz is created by "sachiyumiko" and contains "18 Questions". A "1 Mins" timer is shown in the bottom right corner. The bottom navigation bar includes icons for "Slideshow", "Answers", and "Print".

Quizizz Public My Quizizz Create My Reports My Memes

Join a game SachiYumiko

Revisões

0 + Add Duplicate Edit Delete

Played 0 times

5th grade Other

Change Image

created a few seconds ago by sachiyumiko

Share: Report

18 Questions

Slideshow Answers Print

1 Mins

ANEXO III



1



2



3



4



5



6



7

ANEXO IV

A procura do *One Piece*

Escrita Criativa

Introdução

Na manhã seguinte, a embarcação de Luffy (substitui pelo teu nome) encontrou-o na Ilha Base de Alvida. Este entrou no barco e seguiram rumo, em busca do *One Piece*.
Após uma longa viagem, o navio atreçou numa ilha.

PARA A TUA VIAGEM ESCOLHE SÓ UMA DAS OPÇÕES!

Com quem?

Nami Chopper Zoro

1

2

3

4

Como se chama a ilha onde está o *One Piece*? Descreve-a.

Ilha de Sibo Ilha de Tartaruga Ilha de Prata

Apareceu alguém que te colocou um grande obstáculo/problema, enquanto exploravas a ilha. Quem colocou esse obstáculo/problema?

Barta Longa Eeni Caimal Clowf

Qual foi o obstáculo/problema que o vilão de provocou?

Provocou um marémoto Invenuiu a floresta Construiu um muro vigilado por gigantes

Como o resolveste?

• Ao resolver o problema/obstáculo, encontras o *One Piece*.

5

6

7

8

Encontraste o *One Piece*!

Anexo U – Tabelas de avaliação gerada pelo Quizizz

Questions	Class Level		
	# Correct	# Incorrect	# Unattempted
Na frase: "Comprei um quilograma de farinha." existe um:	6	7	1
Um grupo de raparigas ganhou o concurso de dança.	9	4	1
"O parque é muito tranquilo." A palavra azul é:	8	5	1
Quem estuda e quem sabe o que quer é recompensado.	4	9	1
"Isto é inacreditável!" Isto é:	8	5	1
"A carteira que encontrei na rua era tua." Tua é:	12	1	1
"O meu jogo é tão interessante quanto o teu livro." O adjetivo está no grau:	7	6	1
"Tu foste a terceira pessoa a completar o puzzle." Terceira é:	5	8	1
Na frase: "Aquela aluna é educadíssima." o adjetivo está em que grau?	8	5	1
"Hoje o Rui foi com a mãe ao parque." A palavra verde é:	11	1	2
Os cães e os gatos domésticos são muito amigos do homem.	12	1	1
Quatrocentos e noventa e nove médicos observaram a imperatriz Criança.	7	6	1
Qual destas palavras não é da família de palavras de papel:	8	5	1
O que é uma vara?	8	5	1
A palavra "carinhoso" é um:	9	4	1
Nem a Jacinta nem o Vasco gostam de jogar futebol.	10	3	1
Qual destes determinantes é indefinido, masculino e plural?	12	1	1
As palavras "planeta" e "estojo" são	10	3	1
Total	154	79	19
Accuracy	61%		

mario Diogo	GoMarta	clara diogo	Marta e Ana	tomas ines	tatiana beatriz	lourenço bruna	gil catarina
Quantificador numeral cardinal	Quantificador numeral cardinal	Quantificador numeral cardinal	Adjetivo numeral	Quantificador numeral cardinal	Quantificador numeral cardinal	Adjetivo numeral	Quantificador numeral fracionário
Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples
Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de quantidade e grau	Advérbio de tempo
Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito simples
Pronome demonstrativo	Pronome demonstrativo	Pronome demonstrativo	Pronome demonstrativo	Pronome demonstrativo	Verbo	Verbo	Pronome demonstrativo
Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo	Pronome possessivo
Comparativo de igualdade	Comparativo de igualdade	Comparativo de igualdade	Comparativo de igualdade	Comparativo de superioridade	Superlativo absoluto analítico	Comparativo de igualdade	Superlativo absoluto analítico
Adjetivo numeral	Adjetivo numeral	Quantificador numeral	Quantificador numeral	Quantificador numeral	Adjetivo numeral	Adjetivo numeral	Quantificador numeral
Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo absoluto sintético	Grau superlativo relativo de superioridade
Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo
Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto
Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito simples
caderno	caderno	caderno	papelã	caderno	caderno	caderno	caderno
Conjunto de camelos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos	Conjunto de porcos
adjetivo	adjetivo	adjetivo	adjetivo	adjetivo	determinante	adjetivo	adjetivo
Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto
Uns	Uns	Uns	Uns	Uns	Uns	Uns	Uns
nomes	nomes	nomes	nomes	nomes	nomes	adjetivos	nomes
15770	15270	15100	13430	13300	13160	13010	11060
94%	89%	89%	78%	78%	78%	78%	67%

ClaMa	beatriz	liliana	Joni	leandro
Quantificador numeral cardinal	Adjetivo numeral	Quantificador numeral multiplicativo	Adjetivo numeral	Quantificador numeral multiplicativo
Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto
Advérbio de quantidade e grau	Adjetivo	Adjetivo	Advérbio de afirmação	Advérbio de tempo
Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito simples	Sujeito simples
Verbo	Pronome demonstrativo	Pronome possessivo	Pronome demonstrativo	Pronome possessivo
Pronome possessivo	Pronome possessivo	Determinante artigo definido	Pronome possessivo	Pronome possessivo
Comparativo de igualdade	Comparativo de superioridade	Superlativo absoluto analítico	Comparativo de igualdade	Superlativo absoluto analítico
Quantificador numeral	Quantificador numeral	Adjetivo numeral	Quantificador numeral	Pronome pessoal
Grau superlativo absoluto sintético	Grau comparativo de superioridade	Grau superlativo absoluto analítico	Grau superlativo relativo de superioridade	Grau superlativo relativo de superioridade
Advérbio de tempo	Advérbio de lugar	No response	Advérbio de tempo	Advérbio de tempo
Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito simples
Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito simples
papelaria	empapelar	papelaria	caderno	papelaria
Conjunto de camelos	Conjunto de pessoas	Conjunto de porcos	Conjunto de lobos	Conjunto de lobos
adjetivo	nome	adjetivo	determinante	nome
Sujeito simples	Sujeito composto	Sujeito composto	Sujeito simples	Sujeito composto
Uns	Uns	Uns	Uns	A
nomes	nomes	nomes	adjetivos	adjetivos
9260	8500	6620	6610	3820
56%	50%	39%	39%	22%