

Resolução colaborativa de problemas na aula de inglês do 1.º CEB: a voz dos alunos

Marta Fortunato, António Moreira e Ana Raquel Simões
Universidade de Aveiro



Introdução

A gamificação é um modelo recente na área da educação e, por esta razão são, ainda, escassos os estudos que se debruçam sobre este enfoque metodológico no ensino do inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB). Importa, a conhecer o seu impacto no ensino e aprendizagem desta língua estrangeira, introduzida recentemente no currículo português neste ciclo de ensino. É neste sentido que surge a finalidade do presente projeto de doutoramento, que visa estudar a influência da gamificação na promoção da aprendizagem da leitura e da escrita em contexto de resolução colaborativa de problemas, na aula de inglês no 1.º CEB.

O presente póster apresenta a perspetiva dos 16 alunos do 3.º ano que participaram no estudo no que diz respeito às estratégias e processos adotados por eles durante a resolução colaborativa das atividades propostas.

Questões e objetivos

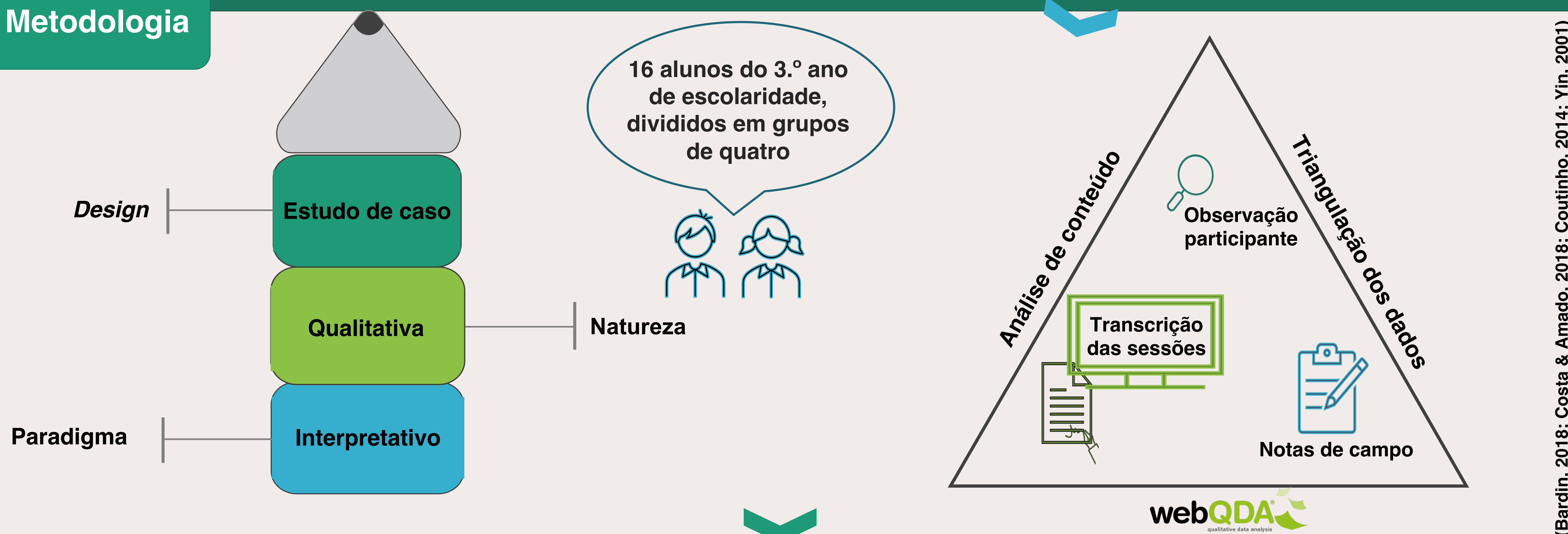
Q1- Que tipo de envolvimento e implicação revelaram os alunos (Laevers, 1994)?

O1-Identificar e descrever o envolvimento e implicação dos alunos aquando da resolução dos problemas apresentados.

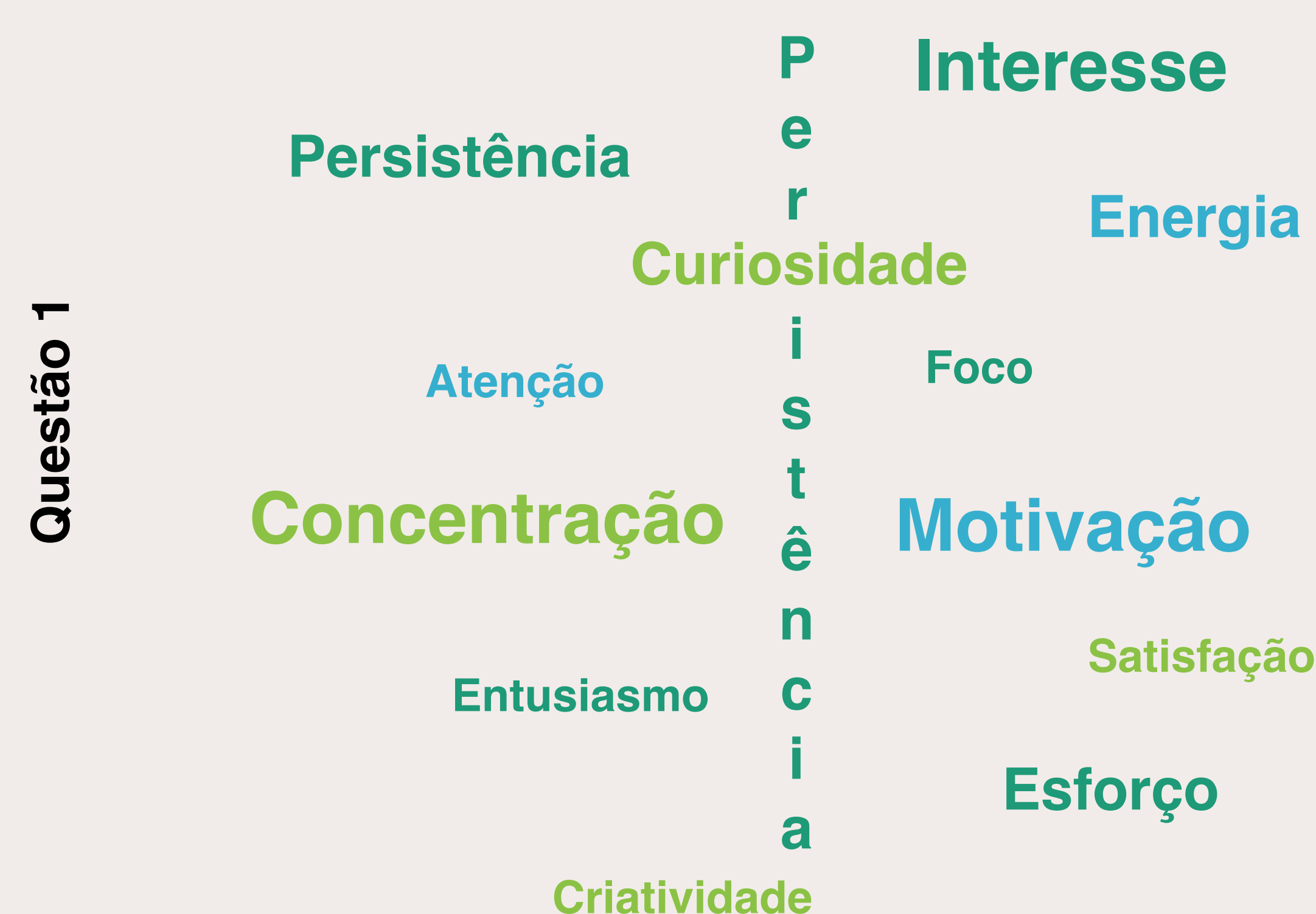
Q2- Que estratégias adotaram os alunos durante a resolução colaborativa de problemas?

O2-Identificar as estratégias adotadas pelos alunos durante a realização das atividades.

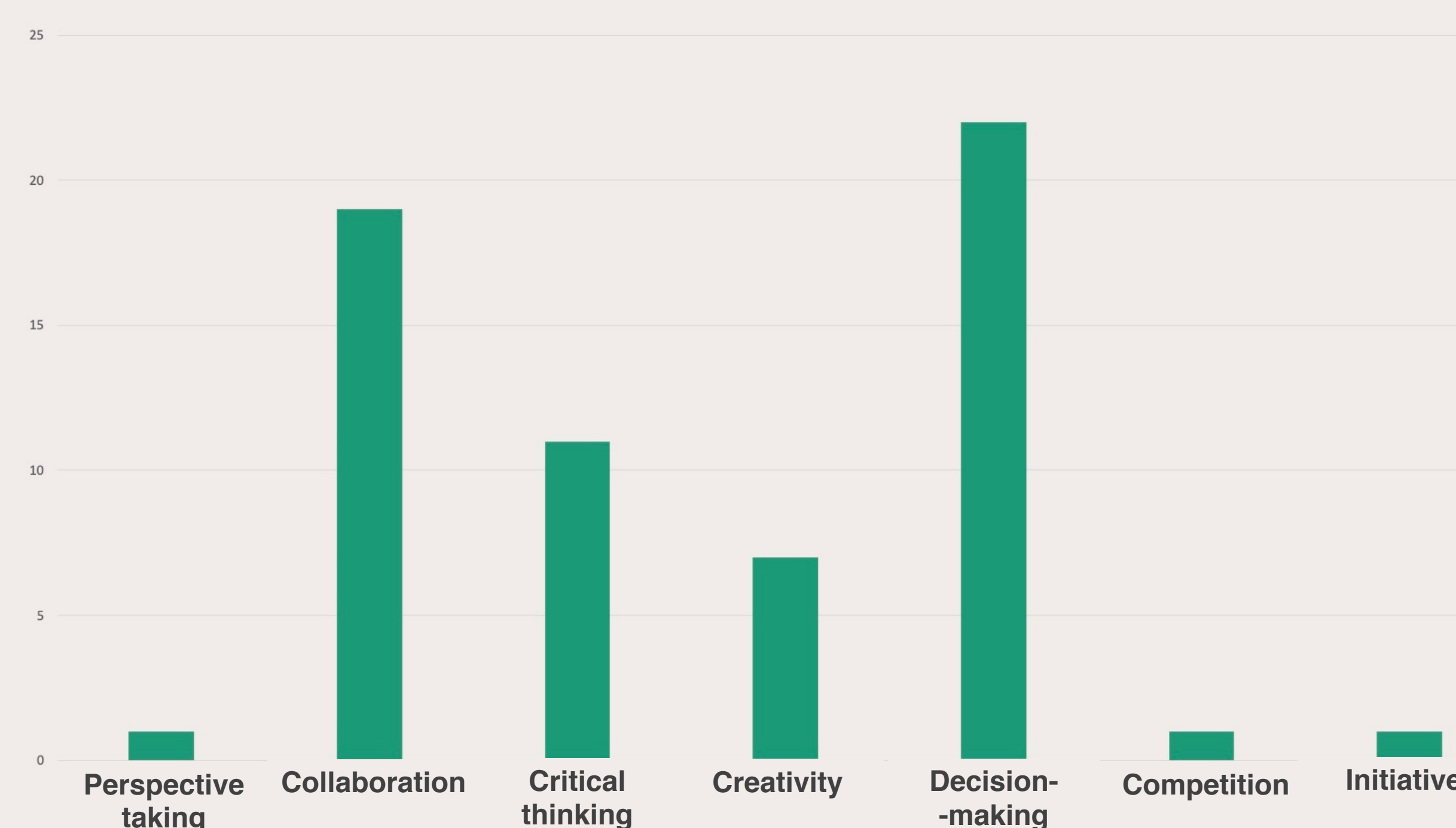
Metodologia



Resultados



Questão 2



Conclusões e limitações

Os alunos mostraram-se envolvidos e implicados na resolução dos problemas propostos, tendo sido evidentes a atenção, o entusiasmo, a motivação, o foco e interesse revelados.

No que diz respeito às estratégias, os aprendentes mostraram-se predispostos a colaborar com os colegas de grupo, visando a tomada de decisões, o pensamento crítico e a criatividade na procura de soluções para os problemas formulados.

Referências bibliográficas

Bardin, L. (2018). *Análise de Conteúdo*. Edições 70.

Costa, A. P., & Amado, J. (2018). *Análise de conteúdo suportada por software*. Ludomedia.

Coutinho, C. P. (2014). *Metodologias de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: Teoria e Prática*. Edições Almedina.

Laevers, F. (1994). The Leuven Involvement Scale for Young Children. *Experiential Education Series*, 1. Leuven: Centre for Experiential Education, Leuven University.

Yin, R. K. (2001). *Estudo de caso: planeamento e métodos*. Bookman.



Publicações

Este trabalho é financiado por Fundos Nacionais através da FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia - e cofinanciado pelo FSE - Fundo Social Europeu - através do Programa Operacional Regional Centro, I. P., no âmbito da bolsa de doutoramento com a referência 2020.05481.BD

FCT
Fundação
para a Ciência
e a Tecnologia

dep
universidade de aveiro
departamento de educação e psicologia

cidtff
centro de investigação
Didática e Tecnologia na Formação de Formadores

Cofinanciado por:

CENTRO2020

PORTUGAL
2020

UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu