



Cofinanciado pela
União Europeia

A3L
A3Learning
Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

MÓDULO 4
Análise de Evidências para Educadores

Unidade 4.4.
Exercício Prático

<https://a3learning-platform.eu/>



VISÃO GERAL

- Exercício Prático 1 - Utilização de formulários Google na Avaliação Formativa;
- Exercício Prático 2 - Jogos online para a aprendizagem de línguas.



RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

No fim desta unidade, será capaz de:

1. Demonstrar a capacidade de integrar evidências no planeamento das aulas para personalizar as experiências de aprendizagem dos alunos.
2. Aplicar competências de pensamento crítico para analisar evidências digitais, identificando padrões, tendências e áreas de melhoria na aprendizagem dos alunos.
3. Avalie a abordagem proativa à análise da evidência, reconhecendo e abordando os desafios comuns em cada subárea da competência.



EXERCÍCIO PRÁTICO 1

Utilização de formulários Google na Avaliação Formativa

Ao planear a sua próxima aula com os seus alunos, dedique os últimos 10 minutos para avaliar a eficácia da aula e testar os conhecimentos dos alunos.

Como?

Vá ao Google Classroom e crie uma tarefa nas secções. Em seguida, crie um questionário e peça aos seus alunos que o respondam.

[Este vídeo](#) sobre como criar um questionário pode ajudá-lo. Em seguida, atribua a pontuação de cada questão (consulte a unidade 4.2 para obter uma visão geral sobre como criar tarefas).

Pode pedir aos seus alunos que visitem a sala de aula e completem a tarefa. Terá feedback em tempo real dos alunos.



EXERCÍCIO PRÁTICO 1

Utilização de formulários Google na Avaliação Formativa

Durante a aula seguinte poderá apresentar os resultados aos alunos, fornecer feedback geral ou individual e apoiar os alunos que obtiveram notas baixas. Os resultados podem ser úteis para abordar durante as aulas aqueles temas que não ficaram claros para os alunos.

Se não utilizar o Google Classroom ou Teams com os seus alunos, ou não quiser utilizar o resultado do teste como nota, pode seguir esta variação deste exercício:

- Aceda à sua conta Google, na grelha no canto superior direito da página, crie um novo formulário e defina as definições como um teste. [Este vídeo](#) pode apoiá-lo!
- Clique em "enviar", selecione o "símbolo de anexar" e copie e cole o link num dos muitos sites úteis para gerar um código QR. Por fim, pode projetar o código QR no quadro interativo que costuma utilizar nas aulas.

Experimente [este site](#) para gerar códigos QR!



EXERCÍCIO PRÁTICO 1

Utilização de formulários Google na Avaliação Formativa

Assim que os alunos responderem ao questionário, poderá mostrar os resultados e dar feedback. Além disso, pode simplesmente utilizar o formulário para recolher feedback sobre as suas aulas. Embora não seja habitual perguntar aos alunos se acharam a aula interessante, pode ser interessante saber a sua opinião, ou pedir a sua opinião sobre como melhorá-la.

Recapitulação deste exercício:

- Crie um questionário no Google Classroom/ Forms e defina as definições de avaliação;
- Peça aos seus alunos para o completarem;
- Partilhe o feedback com os seus alunos.



EXERCÍCIO PRÁTICO 1

Utilização de formulários Google na Avaliação Formativa

Por fim, conte-nos como correu a implementação deste exercício.

- Os seus alunos valorizaram?
- Aprendeu algo útil com esta tarefa?
- Como podemos apoiá-lo na realização desta tarefa? Pode contactar o formador nacional desta formação e pedir apoio!

Depois de concluir esta tarefa, partilhe connosco o seu trabalho! Pode ajudar toda a [Comunidade A3Learning](#).



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

Este é um exercício prático desenvolvido para que possa começar a utilizar jogos online para aprender línguas e, ao mesmo tempo, incorporar a análise de evidências. Seguindo estes passos, ganhará experiência prática e verá como os jogos podem apoiar o desenvolvimento da língua inglesa dos seus alunos e como avaliar o seu progresso através de evidências.

1º Passo: Missão de Descoberta

- Utilize um motor de busca (por exemplo, o Google) para encontrar jogos online desenvolvidos para alunos de inglês. Aqui estão algumas palavras-chave para o ajudar a começar: “Jogos gratuitos de inglês A2” ou “Atividades online para aprender inglês”.



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

2º Passo: Jogue e Avalie

Escolha um jogo que pareça interessante e envolvente para os seus alunos. Experimente você mesmo! Tenha em atenção os seguintes aspetos:

- **Foco:** Que competências linguísticas específicas o jogo visa? (por exemplo, vocabulário, gramática, pronúncia)
- **Nível:** A dificuldade do jogo é adequada para os alunos?
- **Instruções:** As instruções são claras e fáceis de compreender, mesmo para os alunos que estão a iniciar o inglês?
- **Envolvimento:** O jogo é divertido e motivador para os alunos?



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

3º Passo: Teste e recolha evidências

- **Teste com um pequeno grupo:** Antes de apresentar o jogo a toda a turma, faça um teste piloto com um pequeno grupo de alunos. Isto permite observar a sua interação com o jogo e recolher evidências iniciais.
- **Observe e recolha evidências:** Enquanto os seus alunos jogam, tome notas sobre o seu comportamento e envolvimento. Aqui estão alguns aspetos a considerar:
 - Parecem interessados e motivados?
 - Conseguem compreender as instruções do jogo e completar as tarefas?
 - Lutam com algum aspeto específico do jogo?
 - Utilizam as competências linguísticas alvo (vocabulário, gramática) enquanto jogam?
- **Obtenha feedback:** Depois de jogar, faça algumas perguntas aos alunos para obter feedback. O que gostaram no jogo? O que acharam desafiante? Aprenderam algo novo?



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

5º Passo: Partilhe e colabore

Agora que já explorou um jogo online e recolheu provas sobre o envolvimento e a aprendizagem dos alunos, vamos partilhar as nossas experiências! Eis o que pode fazer:

- **Escreva uma breve crítica:** Descreva o jogo que escolheu, o seu foco, nível de dificuldade e quão envolvente foi para os seus alunos. Inclua exemplos específicos de provas recolhidas que demonstrem a aprendizagem e o envolvimento dos alunos.
- **Fórum de discussão:** Partilhe a sua análise, análise de provas e quaisquer outros jogos online que tenha descoberto numa plataforma colaborativa, como um fórum escolar ou um documento online partilhado.
- **Fale com os colegas:** Discuta as suas conclusões com outros professores que possam estar interessados em utilizar jogos online nas suas aulas.



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

Benefícios da utilização de jogos online:

- **Aprendizagem envolvente:** Os jogos podem tornar a aprendizagem do inglês mais divertida e interativa, motivando os alunos a praticar as suas competências linguísticas.
- **Reforço:** Os jogos online podem ser uma forma divertida de praticar e reforçar o que os alunos aprenderam nas aulas.
- **Variedade:** Os jogos oferecem uma variedade de atividades e desafios que podem ir ao encontro de diferentes estilos de aprendizagem.



EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

Lembre-se:

- Existem muitos jogos online disponíveis, por isso reserve algum tempo para encontrar aqueles que se adequam às necessidades e interesses dos seus alunos.
- Os jogos online são apenas uma ferramenta na sua caixa de ferramentas de ensino. Devem ser utilizados em conjunto com outros métodos de ensino.
- Ao analisar as evidências da interação dos alunos com o jogo, pode obter informações valiosas sobre a sua aprendizagem e adaptar a sua abordagem para maximizar.



Cofinanciado pela
União Europeia

EXERCÍCIO PRÁTICO 2

Jogos online para a aprendizagem de línguas

Depois de concluir esta tarefa, partilhe o seu trabalho connosco na Comunidade de Aprendizagem A3Learning!





Cofinanciado pela
União Europeia



<https://a3learning.eu/>

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



INOVA+

