



INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Educação de Beja
Mestrado Em Educação Especial
Domínio Cognitivo E Motor



Influência da utilização de software específico em competências de leitura e escrita.

Maria de Lurdes Chaveiro Raminhos

Beja

2023

INSTITUTO POLITÉCNICO DE BEJA
Escola Superior de Educação de Beja
Mestrado Em Educação Especial
Domínio Cognitivo E Motor

Projeto
Influência da utilização de software específico em competências de leitura e escrita.

Elaborado por:
Maria de Lurdes Chaveiro Raminhos

Orientado por:
Professora Doutora M^a Guadalupe Almeida

Beja
2023

Agradecimentos

Agradeço em primeiro lugar a todos quantos participaram deste estudo e que generosamente compartilharam seu tempo e experiência para enriquecer minha pesquisa.

À minha orientadora, Doutora Guadalupe Almeida e professores do curso de mestrado que me guiaram ao longo deste caminho acadêmico, a minha mais profunda gratidão.

À instituição de ensino que permitiu o acesso aos recursos necessários para minha pesquisa. Aos meus colegas e amigos que me apoiaram e incentivaram ao longo desta jornada, à minha família e esposo, que acreditaram em mim e me apoiaram incondicionalmente, agradeço do fundo do meu coração.

Por fim, agradeço à aluna e sua família, que participaram neste estudo, pois sem a colaboração deles esta pesquisa não teria sido possível.

Este trabalho é dedicado a todos aqueles que acreditam na importância da Educação Especial e no potencial de cada indivíduo, independentemente de suas competências cognitivas e motoras.

Obrigada a todos que fizeram parte deste percurso e contribuíram para o avanço do conhecimento na área de Educação Especial.

Resumo

A inclusão é percebida como um procedimento que visa satisfazer e responder à diversidade de necessidades de todos os alunos, promovendo uma participação crescente na aprendizagem, nas culturas e nas comunidades, e diminuindo a exclusão no âmbito educativo e no seio da educação (ONU, 2005).

O estudo pretende analisar se a ferramenta wordwall (WW) potencia a aquisição de leitura e escrita de alunos com Necessidades Específicas (NE). Pretende contribuir para compreendermos melhor a influência do WW na leitura e escrita, através de metodologias ativas de forma lúdica, avaliando o contributo do WW em atividades curriculares realizadas em contexto de sala de aula, na disciplina de Português.

Será adotada uma metodologia qualitativa, permitindo analisar a realidade como participante e contribuindo para a mudança no campo educativo.

O estudo decorreu numa turma do 1º Ciclo do Ensino Básico (1ºCEB) num Agrupamento de Escolas do Alentejo, no ano letivo de 2022/2023, na escola onde a investigadora se encontra colocada. Incidirá numa metodologia de estudo de caso com uma aluna do 1ºCEB que beneficia de medidas seletivas (MS) de suporte à aprendizagem e inclusão (SAI). A recolha de dados realizou-se através de entrevistas semiestruturadas e observação direta de atividades estruturadas. Será criado um plano de ação pedagógica para o desenvolvimento de competências de leitura e escrita para a aluna do 3º ano do ensino básico com medidas seletivas.

O estudo destaca a eficácia da ferramenta WW no enriquecimento do currículo. A abordagem interativa resultou numa experiência de aprendizagem positiva, contribuindo para o desenvolvimento integral da aluna. A gamificação, implementada com o WW, revelou ser uma prática eficaz na promoção da aprendizagem da aluna com NE. O sucesso da abordagem foi atribuído à adaptação às necessidades individuais e à personalização das atividades. Os resultados sugerem que o WW é uma ferramenta valiosa para melhorar a qualidade do ensino no contexto do 1ºCEB.

Palavras-chave: Inclusão, metodologia ativa na aprendizagem, wordwall

Abstract

Inclusion is perceived as a procedure that aims to satisfy and respond to the diversity of needs of all students, promoting increasing participation in learning, cultures and communities, and reducing exclusion within the educational sphere and within education (UN, 2005).

The study aims to analyze whether the wordwall (WW) tool enhances the reading and writing acquisition of students with Specific Needs (NE). It aims to contribute to better understanding the influence of WW on reading and writing, through active methodologies in a playful way, evaluating the contribution of WW in curricular activities carried out in a classroom context, in the Portuguese Language discipline.

A qualitative methodology will be adopted, allowing us to analyze reality as a participant and contributing to change in the educational field.

The study took place in a class from the 1st Cycle of Basic Education (1st CEB) in a Group of Schools in Alentejo, in the 2022/2023 school year, at the school where the researcher is located. It will focus on a case study methodology with a 1st CEB student who benefits from selective measures (MS) to support learning and inclusion (SAI). Data collection was carried out through semi-structured interviews and direct observation of structured activities. A pedagogical action plan will be created to develop reading and writing skills for students in the 3rd year of basic education with selective measures.

The study highlights the effectiveness of the WW tool in enriching the curriculum. The interactive approach resulted in a positive learning experience, contributing to the student's integral development. Gamification, implemented with WW, proved to be an effective practice in promoting learning for students with NE. The success of the approach was attributed to the adaptation to individual needs and the personalization of activities. The results suggest that the WW is a valuable tool for improving the quality of teaching in the 1st CEB context.

Keywords: Inclusion, active learning methodology, wordwall.

Índice geral

Resumo	I
Abstract	II
Índice de Figuras	VI
Índice de Apêndices	VII
Siglas	VIII
Introdução	1
1. Enquadramento Teórico	4
1.1. Educação Inclusiva	4
1.2. Equidade e Inclusão	5
1.3. Língua promotora de inclusão	7
1.4. A tecnologia como meio e recurso na educação inclusiva	9
1.5. Metodologia ativa na aprendizagem	11
1.6. Gamificação na Educação	13
1.7. <i>Wordwall</i>	15
2. Estudo empírico	19
2.1. Problema e sua contextualização	19
2.2. Modelo de investigação	19
2.3. Objetivos	20
2.3.1. Objetivo Geral	20
2.3.2. Objetivos Específicos	21
2.4. Amostra	21
2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolha de dados.	23
2.5.1. Desenho de investigação	23

2.5.2 Cálculo de fiabilidade	24
2.5.3 Seleção dos participantes	25
2.5.4. Aplicação dos instrumentos de recolha de dados	25
3. Análise e Tratamento de Dados	26
3.1. Dimensões da entrevista	28
3.2. Análise de entrevistas às professoras	32
C1 - Competências e dificuldades da aluna:	32
C2 - Avaliação da interação social com colegas.	34
C3 - Avaliação do progresso escolar e emocional da aluna	36
C4 - Análise do comportamento da aluna.	38
C5 - Exploração dos interesses e áreas de conhecimento da aluna.	39
C6 - Avaliação do historial de desempenho escolar da aluna.	41
C7 - Perceção de integração social e bem-estar da aluna na turma.	42
C8 - Papel das atividades de gamificação, ferramenta <i>wordwall</i> , na promoção das aprendizagens.	44
C9 - Utilização de tecnologias digitais na sala de aula.	46
C10 – Organização da sala de aula.	47
3.3. Síntese das entrevistas às professoras	49
3.4. Resultados da entrevista à aluna	50
4. Plano de ação pedagógica para o desenvolvimento de competências de leitura e escrita para uma aluna do 3º ano do ensino básico com Medidas Seletivas.	52
4.1. Introdução	52
4.2. Objetivos	52
4.3 Metodologia	52
4.4. Criação de Recursos Educativos	53
4.5. Integração em Sala de Aula	53
4.6. Acompanhamento e Avaliação	53
4.7. Recursos Necessários	53
4.8. Resultados Esperados:	54
4.8.1 Aplicação do plano de aula: Jogo da ferramenta <i>wordwall</i> “Desembaralhe”	54
4.8.2. Aplicação do Plano de Aula: Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Caça-Palavras”	55
4.8.3 Aplicação do Plano de Aula: Jogo da ferramenta <i>Wordwall</i> “Jogo da Força”	56
4.8.4. Aplicação do Plano de Aula: Jogo da ferramenta <i>Wordwall</i> “Que Palavra Está Faltando?”	57
4.8.5. Aplicação do Plano de Aula: Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Roleta Aleatória”	58

4.8.6. Aplicação do Plano de Aula: Jogo <i>na</i> ferramenta <i>Wordwall</i> “Palavras Cruzadas”	59
4.9. Análise de resultados da aplicação de atividades com recurso à ferramenta <i>Wordwall</i>	60
5. Conclusões	62
6. Limitações do Estudo	66
Referências	67

Índice de Figuras

Figura 1- Modelos (página inicial) da ferramenta wordwall	18
Figura 2- Jogo da ferramenta Wordwall "Desembaralhe"	54
Figura 3- Jogo da ferramenta Wordwall "Caça-Palavras"	55
Figura 4 - "Jogo da força" da ferramenta Wordwall	56
Figura 5- Jogo do Wordwall "Que Palavra Está Faltando?"	57
Figura 6- Jogo da ferramenta Wordwall "Roleta Aleatória"	58
Figura 7- Jogo da ferramenta Wordwall "Palavras Cruzadas"	59

Índice de Apêndices

Apêndice I - Consentimento Informado Professora do 1º Ciclo	a
Apêndice II - Consentimento Informado Encarregada de Educação	b
Apêndice III - Autorização Diretora do Agrupamento de Escolas	c
Apêndice IV - Grelha de Observação de Comportamentos e Atitudes em Atividades de Sala de Aula	d
Apêndice V - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna	e
Apêndice VI - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna	f
Apêndice VII - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna	g
Apêndice XIX - Apêndice IX - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna	i
Apêndice X - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna	j
Apêndice XI - Tabela 1 Categorias e subcategorias - definição operacional de cada uma delas.	k
Apêndice XII - Avaliação de perguntas de entrevista semiestruturada a professoras	x
Apêndice XIII - Avaliação de perguntas de entrevista semiestruturada a aluna	bb
Apêndice XIV - Planificação de atividades mediadas com acesso ao <i>Wordwall</i> - Atividade 1: Plano de aula do jogo da ferramenta <i>wordwall</i> “Desembaralhe”	ff
Apêndice XV - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 2: Plano de Aula Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Caça-Palavras”	hh
Apêndice XVI - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 3: Plano de Aula Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Caça-Palavras”	jj
Apêndice XVII - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 4: Plano de Aula Jogo da ferramenta <i>Wordwall</i> “Que Palavra Está Faltando?”	ll
Apêndice XVIII - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 5: Plano de Aula Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Roleta Aleatória”	nn
Apêndice XIX - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 6: Plano de Aula Jogo na ferramenta <i>Wordwall</i> “Palavras Cruzadas”	pp

Siglas

1ºCEB – 1º Ciclo do Ensino Básico

C - Categoria

MS – Medidas Seletivas

NE – Necessidades Específicas

P1 – Entrevista professora 1

P2 – Entrevista professora 2

P3 – Entrevista professora 3

P4 -Entrevista aluna

Q1 – Questão de partida 1

Q2 – Questão de partida 2

SAI – Suporte à aprendizagem e à inclusão

SC – Subcategoria

WW - Wordwall

Introdução

As escolas são frequentadas por muitos alunos com Necessidades Específicas (NE), compete às escolas encontrar formas e estratégias de resposta e inclusão da diversidade dos alunos com especial atenção para os alunos com NE de uma população escolar cada vez mais heterogénea e de construir um espaço de aceitação, respondendo de forma diferenciada a todos e cada um. Cabe ao professor uma intervenção educativa especializada e individualizada, indo ao encontro das NE de cada aluno para o pleno desenvolvimento das suas potencialidades.

Podemos recordar-nos de que, ao nos concentrarmos nas necessidades coletivas, reconhecemos a importância de priorizar a inclusão entre colegas e de contextualizar as propostas em relação aos conhecimentos esperados para o grupo. (Pavão & Pavão, 2021).

Algumas crianças com NE apresentam um nível baixo de autoestima e desajuste social. As tecnologias podem ser um recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem destes alunos podendo ser um meio de motivação, socialização e inclusão.

A escolha deste tema resultou do interesse profissional da pesquisadora e das experiências adquiridas ao longo de sua carreira docente. Procura ampliar e aprofundar os conhecimentos na área da educação especial, utilizando software como recurso educativo. Acredita que este recurso pode proporcionar aos alunos com NE um desempenho, motivação e concentração aprimorados durante o processo de aprendizagem.

Os professores devem ter em atenção a “escolha de tecnologias educacional e estratégias, bem como a organização dos processos de aprendizagem para estimular o desenvolvimento cognitivo, devem ser repensados e atualizados para realidade a qual estamos presenciando com os jovens das novas gerações” (Signori et al., 2016, p.67).

O objetivo deste trabalho é o de responder à pergunta: A utilização da ferramenta interativa *WW* potencia a aquisição de competências de leitura e escrita de um aluno com NE?

O estudo pretende analisar a potencialidade da ferramenta *WW* para desenvolver a atenção, concentração, motivação e competências académicas relacionadas com a aprendizagem do currículo do 1ºCEB de Português, otimizando a eficiência do processo de ensino/aprendizagem.

Nóvoa (2002) defende a ideia de que a formação contínua de professores vai além da simples complementação instrucional, tendo um papel muito mais amplo na capacitação dos alunos, nomeadamente na tecnológica. Ele sugere que a formação contínua é um lugar de formação em pesquisa, onde os professores são encorajados a refletir sobre as suas práticas e a explorar novos métodos que podem surgir a partir das reflexões. Esta abordagem possibilita que os professores experimentem práticas pedagógicas inovadoras e lidem com situações problemas em contextos que, de outra forma, seriam inacessíveis, contribuindo para uma melhoria na qualidade da educação.

É importante assinalar que trabalhar com a ferramenta *WW* em sala de aula não é colocar este *software* no centro do processo de ensino/aprendizagem, mas usá-lo como uma ferramenta de auxílio e investigar se favorece a autonomia e a inclusão do aluno.

Foram aplicadas entrevistas semiestruturadas, realizada observação direta e inquéritos à aluna para aferir a relevância e aplicabilidade da investigação efetuada.

Este trabalho investigativo aborda a interseção entre educação inclusiva, tecnologia e plataforma online como meios para promover a aprendizagem de alunos com NE. O Decreto-Lei 54/2018, que aborda medidas seletivas de SAI, é analisado criticamente, assim como a tecnologia como recurso na educação inclusiva e a metodologia ativa na aprendizagem.

No estudo empírico, o problema é contextualizado, delineando o modelo de investigação e seus objetivos gerais e específicos. A amostra de participantes é selecionada tendo em conta a qualidade de informação que podem aportar ao estudo. A análise e tratamento de dados compreendem entrevistas com docentes, aplicação de inquéritos à aluna e preenchimento de ficha de observação direta. A avaliação da motivação da aluna é qualitativa e depende da perceção da investigadora.

As entrevistas a três professoras são realizadas e analisadas a par de uma entrevista com a aluna. O trabalho termina com a aplicação e avaliação de um plano de ação pedagógica para o desenvolvimento de competências de leitura e escrita, centrado na aprendizagem de uma aluna do 3º ano do ensino básico com MS.

O estudo conclui enfatizando a importância da abordagem inclusiva e da tecnologia no ensino para alunos com NE, “a inclusão por meio da tecnologia poderá auxiliar o estudante com deficiência a permanecer na escola, visando seu maior aproveitamento e desempenho” (Santos et al., 2023). Oferece uma análise das respostas a entrevistas

semiestruturadas de três professoras sobre a utilização da ferramenta *WW* como acesso ao currículo, oferecendo um plano estratégico de intervenção modelado ao perfil da aula com NE.

1. Enquadramento Teórico

Neste capítulo serão abordados todos os conceitos centrais para o desenvolvimento do estudo: educação inclusiva, equidade e inclusão, língua promotora de inclusão, a tecnologia como meio e recurso na educação inclusiva, metodologia ativa na aprendizagem, gamificação na educação e wordwall.

1.1. Educação Inclusiva

Segundo (Freire, 2008), todos os alunos têm direito a desenvolverem e concretizarem as suas potencialidades, bem como de se apropriarem das competências que lhes permitam exercer o seu direito de cidadania, através de uma educação de qualidade, desenhada tendo em conta as necessidades, interesses e características. Pressupõe que um dos objetivos da educação inclusiva, é que todos os alunos frequentem a escola e possam aprender juntos, tendo em conta as suas diferenças.

A utilização do termo “inclusão”, começa a ser integrado na legislação portuguesa, em 1997, após a Declaração de Salamanca, conferência mundial realizada em Salamanca, sobre as Necessidades Educativas Especiais, entre 7 e 10 de Julho de 1994, com o intuito de promover a Educação para todos, defendendo a educação em ensino regular para todas as crianças, jovens, adultos, com deficiência, proclamada pela UNESCO (1994).

Segundo Freire (2008):

A inclusão é um movimento educativo, mas também social e político que vem defender o direito de todos os indivíduos participarem, de uma forma consciente e responsável, na sociedade de que fazem parte, e de serem aceites e respeitados naquilo que os diferencia dos outros. No contexto educacional, vem, também, defender o direito de todos os alunos desenvolverem e concretizarem as suas potencialidades, bem como de apropriarem as competências que lhes permitam exercer o seu direito de cidadania, através de uma educação de qualidade, que foi talhada tendo em conta as suas necessidades, interesses e características (p. 5).

A inclusão educativa é um tema importante em Portugal e tem sido objeto de estudo por diversos autores, de acordo com Silva (2022), a inclusão em Portugal ainda enfrenta diversos obstáculos, como a falta de recursos e formação dos profissionais da educação. No entanto, Manuel (2021) destaca que a legislação portuguesa tem avançado na direção da inclusão, como é o caso das atualizações à Lei de Bases do Sistema Educativo, que estabelece o direito de todos os alunos à igualdade de oportunidades e à não discriminação.

Santos e Ogasawara (2021) destacam a importância de uma educação inclusiva para o desenvolvimento social e humano de todos os alunos. Para que isto aconteça, é fundamental que a escola seja um espaço de acolhimento e de valorização da diversidade, como defende Cruz (2018). É preciso que haja uma colaboração entre os diversos profissionais envolvidos na educação dos alunos, conforme Cruz (2020), que destaca o papel da equipa multidisciplinar na promoção da inclusão. É fundamental que os professores estejam preparados para intervir às diferentes necessidades dos alunos com deficiência, como afirma Silva (2020), que destaca a importância da formação docente na área.

O apoio dos recursos humanos e educativos desempenha um papel fundamental na garantia do acesso e permanência dos alunos com NE nas salas de aula. Destaca-se a importância da organização e dos investimentos no sistema educativo para assegurar o acesso e, sobretudo, a permanência dos alunos com NE, o que implica apostar em melhorias, principalmente em termos de estrutura física, materiais pedagógicos, equipamentos e recursos humanos internos para oferecer suporte adequado (Moreno, 2022). Almeida (2021) refere que a inclusão deve fazer parte da formação inicial de professores e que estes deveriam ter formação sobre técnicas de gestão de comportamento e conhecimento sobre dificuldades de aprendizagem e NE. Sugerem a possibilidade de aprofundar os temas referidos em formações contínuas, enfatizando a importância de esta ser uma abordagem que deveria ocorrer a nível nacional.

1.2. Equidade e Inclusão

A necessidade de uma prestar atenção especial às práticas e rotinas integradas no ambiente escolar é acentuada pelo facto de que muitas crianças e jovens, parecendo distintos ou sendo apercebidos como tais (Cernai et al., 2021), requerem uma resposta direcionada às

suas necessidades e/ou vulnerabilidades decorrentes da diversidade de circunstâncias individuais. Isso visa evitar a exclusão e promover o reconhecimento mútuo e a colaboração. No relatório *A equidade na educação escolar na Europa* (Eurydice, 2020), a "equidade na educação" é definida como uma educação simultaneamente inclusiva (assegurando um nível mínimo de ensino de alta qualidade para todos os alunos) e justa (onde o desempenho dos alunos é independente de seu contexto socioeconómico). No entanto, a equidade não é apenas um imperativo de justiça social ou uma obrigação moral. Conforme expresso no mesmo relatório, os princípios de justiça e equidade associados a uma educação inclusiva trazem vantagens tangíveis para as sociedades, contribuindo para o avanço social e o crescimento económico.

As conclusões retiradas do *Teaching and Learning International Survey* (Ainley & Carstens, 2018) realçam a importância de aprimorar a preparação dos professores face aos desafios impostos pela diversidade dos estudantes e à urgência de fomentar ambientes educacionais inclusivos, por meio de formação e apoio apropriados (Brussino, 2021). Aproximadamente 22% dos docentes no sistema educativo básico e secundário em Portugal manifestam uma elevada necessidade de formação contínua relacionada com o ensino em cenários multiculturais/multilíngues, enquanto cerca de 27% expressam uma elevada necessidade de formação contínua para lidar com alunos que apresentam *necessidades educativas especiais*, ambas excedendo a média dos países da OCDE considerados no inquérito em cima mencionado.

No documento intitulado *Elaboração de um Sistema de Acompanhamento da Execução do Enquadramento Legal da Educação Inclusiva em Portugal* (EASNIE, 2022), assim como nas orientações apresentadas durante a conferência que o acompanhou, destacam-se áreas de prioridade para as instituições escolares. Estas abarcam a abordagem multilíngue, a integração de tecnologia, a sensibilização à diversidade cultural, saúde mental, novas metodologias pedagógicas, sem descuidar as dificuldades inerentes às didáticas específicas de diversas disciplinas, bem como a gestão do comportamento dos alunos e o fomento da sua participação ativa. O documento propõe abordagens que têm potencial para fundamentar de forma mais sólida a intervenção nessas áreas. Isso engloba a colaboração entre colegas, reconhecendo a importância das lideranças no estabelecimento de um espaço efetivo e legitimado para tal colaboração, e a formulação de estratégias de autorregulação por parte das escolas, visando a promoção de uma educação mais flexível e inclusiva.

A inclusão desempenha um papel crucial como um instrumento fundamental na

promoção da equidade. A equidade é a busca pela garantia de respeito pelas condições individuais de cada pessoa, como etnia, gênero, origem socioeconômica e cultural, entre outras, e que não resultem em desigualdades. A equidade reconhece as diversas características humanas como potenciais ativos que, se adequadamente considerados, podem tornar-se benéficas para todos. A inclusão é um instrumento que contribui significativamente para o aprofundamento da equidade, pois oferece a oportunidade de viver em conjunto, tirando partido das nossas diferenças combatendo a desigualdade (Rodrigues, 2021).

1.3. Língua promotora de inclusão

A interpretação de textos está intrinsecamente ligada à leitura. A leitura é um processo de interação entre o leitor e o texto, no qual se procura obter informação relevante para os objetivos que orientam a atividade. Durante o processo, o leitor envolve-se com o texto, interpreta-o e extrai significados, sendo crucial para a compreensão, aquisição de conhecimento e desenvolvimento de competências linguísticas e cognitivas (Darroz et al., 2022). A leitura é um processo de interação entre o leitor e o texto, representando um meio de adquirir compreensão sobre o que acontece ao redor do ser humano., possuindo dimensões sociais e culturais, estimulando, enriquecendo e orientando a reflexão (Barreto, 2022).

Os alunos, após alcançarem uma fluência comunicativa em português, necessitam de se apropriar da língua no seu processo de ensino/aprendizagem, como é determinado pela legislação vigente. Um dos principais obstáculos educativos que muitos jovens enfrentam está precisamente na diferença entre as experiências, as aprendizagens do cotidiano e as aprendizagens escolares (Fournier, 2010). A discrepância reside principalmente no facto de que as experiências quotidianas são maioritariamente facilitadas por interações orais, enquanto as experiências escolares são moldadas pela escrita. Desta forma, a observação de Sim-Sim (1995, p.202) continua pertinente: "A aquisição da língua escrita pode, assim, ser prejudicada pela dificuldade na transição entre os discursos do lar e o da escola".

Todos os alunos necessitam de compreender e produzir textos que utilizam vocabulário e normas específicas de várias disciplinas, requerem orientação, em diferentes níveis. Há alguns anos na Europa já se promovia o trabalho para ilustrar as dimensões linguísticas que deviam ser explicitamente trabalhadas em várias disciplinas (Beacco et al.,

2010), a fim de melhorar a apropriação do conhecimento, uma vez que é através da língua que se aprende, organiza, transcreve e constrói conhecimento.

A presença constante da leitura e da escrita na escola, da presença transversal da língua portuguesa no currículo nacional desde a Lei de Bases do Sistema Educativo (Assembleia da República, 1986) até às diretrizes mais recentes, especialmente evidenciada pela natureza pluridisciplinar da escrita, uma prática que integra todos os tipos e níveis de conhecimento e da qual o sucesso académico depende em grande medida. Tal sucesso não é alheio ao desenvolvimento cognitivo do aluno, à sua maturidade crítica, autonomia intelectual e socio afetiva, que também podem ser promovidos pela escrita. Portanto, discutir a língua e a apropriação da língua de ensino é também falar sobre inclusão. No contexto escolar tem sido observado que os alunos, apesar de progredirem de ano, ainda demonstram lacunas em certas competências que já deveriam estar plenamente adquiridas e desenvolvidas. Este facto, por sua vez, compromete a construção de novos conhecimentos. Uma das áreas formativas onde estas lacunas são evidentes é na interpretação de textos, o que, conseqüentemente, tem prejudicado a capacidade dos alunos para resolver problemas matemáticos. Isto ocorre porque, ao não compreenderem adequadamente o texto apresentado nos exercícios, os estudantes não conseguem selecionar nem aplicar corretamente as operações matemáticas necessárias. Paralelamente, os professores de Português e Matemática têm tentado abordar estas dificuldades de forma prática, como por exemplo, solicitando que os alunos releiam o enunciado ou até mesmo lendo-o com eles. No entanto, frequentemente, não têm abordado as causas estruturais subjacentes a este problema, nem têm desenvolvido um trabalho interdisciplinar entre estas duas áreas do conhecimento (Alves, 2020).

As competências e a capacidade de leitura representam elementos cruciais no desenvolvimento intelectual, abrangendo aspetos neurológicos, naturais, económicos e políticos. Através das atividades associadas à leitura, o indivíduo realiza um ato de interpretação que o leva a formular concordâncias, análises críticas e novas ideias na sua vida quotidiana. Compreendendo esse contexto, um dos pontos centrais relacionados com a questão da compreensão e interpretação reside na escrita e na eficaz transmissão das linguagens, tendo como objetivo principal a leitura. Isso porque a intenção fundamental da escrita é a leitura, uma vez que o texto literário abre as portas da imaginação e da reflexão, trazendo de forma cativante conhecimentos sobre História, Filosofia, Religião, Geografia, Ciência; ou seja, traz o mundo inteiro ao leitor, permitindo-lhe uma transformação através

do ato de ler. A literatura é fundamental, o português é a única disciplina que não pode ser omitida do currículo, pois abre portas para muitas outras áreas do conhecimento (Barreto, 2022).

A avaliação da aprendizagem é uma componente intrínseca ao processo educativo, sendo sempre um assunto complexo e uma preocupação central para os professores. Surgem algumas questões persistentes: como avaliar? O que avaliar? Por que avaliar? Como saber se cada aluno aprendeu aquilo que foi ensinado? A avaliação proporciona a oportunidade de compreender o que é aprendido e como se ensina, com o intuito de promover a aprendizagem e a inclusão (Marin & Braun, 2018). “A avaliação é uma das ferramentas que os professores podem utilizar ao serviço” das aprendizagens dos alunos, fornecendo aos professores o *feedback* essencial para a otimização do processo de ensino-aprendizagem (Almeida, 2021, p.4).

1.4. A tecnologia como meio e recurso na educação inclusiva

Potenciando o uso de tecnologia na sala de aula obteremos um facilitador muito importante e poderoso na inclusão educativa, permitindo a redução das desigualdades na educação, conjugando com a adaptação dos materiais e com métodos de ensino.

A tecnologia é considerada um recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e um meio de motivação, socialização e inclusão. Efetivamente, através do uso das tecnologias, os alunos com NE têm a possibilidade de desenvolverem atividades que antes não conseguiam (Colpani & Homem, 2016).

Segundo Passos et al. (2021):

O uso da tecnologia em sala de aula, é uma grande ferramenta de ação mediadora da aprendizagem, estabelecendo um elo entre os conhecimentos acadêmicos e os vivenciados pelos alunos. São muitos os benefícios que a modernização pode trazer para os alunos com Autismo, eles começam a sair de uma visão segregada para uma inclusiva (p.554).

A tecnologia têm sido uma grande aliada na busca pela inclusão educativa de

peças com e sem NE, proporcionando autonomia e independência. Através do uso de dispositivos tecnológicos, os alunos têm a oportunidade de interagir com o mundo de forma mais eficaz, contribuindo para o seu desenvolvimento cognitivo e psicomotor. As tecnologias permitem que os alunos realizem tarefas que antes não conseguiam, como desenhar ou escrever, o que melhora significativamente a qualidade de vida. (D'Orey, 2021)

Outra vantagem das tecnologias na educação inclusiva é que permitem a interação de todos e cada um dos alunos com o currículo, possibilitando um ambiente mais inclusivo e diverso, as tecnologias podem ajudar a reduzir barreiras físicas e socio emocionais, tornando o processo educativo mais acessível para todos. Isto significa que as tecnologias podem contribuir significativamente para a inclusão de pessoas com deficiência em diversos contextos sociais, tornando a sociedade mais justa e inclusiva.

É importante salientar que o uso de tecnologias na educação inclusiva deve ser cuidadosamente planejado e implementado, tendo em consideração as necessidades individuais de cada aluno. É fundamental que os professores tenham o conhecimento e as competências necessárias para utilizar as tecnologias de forma efetiva, garantindo que os alunos possam beneficiar ao máximo das ferramentas tecnológicas. São vários os motivos que determinam a utilização de tecnologia em sala de aula, considerando como fator determinante deste processo a decisão individual de cada professor ou educador. (Costa et al., 2012)

A tecnologia é uma ferramenta extremamente útil para aprimorar a educação e a aprendizagem dos alunos, para que seja efetivamente utilizada nos currículos escolares, é necessário que todos os envolvidos no processo educativo estejam envolvidos na sua implementação, desde os professores até aos administradores e gestores escolares.

É importante que a tecnologia seja acessível a todos os alunos, independentemente da sua situação socioeconômica. A informação e a tecnologia são recursos valiosos que podem proporcionar uma educação mais rica e completa, e devem estar disponíveis de forma equitativa para todos os alunos.

Desta forma, a inclusão da tecnologia no currículo escolar não é apenas uma questão de utilizar novas ferramentas e recursos, mas também de garantir que todos os alunos tenham acesso e possam beneficiar do uso dos mesmos (Gândara, 2013).

“As tecnologias não vieram substituir o corpo docente nas aulas, trata-se de um instrumento de trabalho que acaba por conferir novas responsabilidades. A formação na área

das tecnologias, traduz-se numa mais-valia para todos os docentes e comunidade educativa, que terá de ser adaptada e bem trabalhada.” (Gândara, 2013, p.35) Assim para os alunos com NE, a utilização de tecnologia pode aumentar os níveis de participação e inclusão de alguns alunos nas áreas em que tem maior dificuldade.

1.5. Metodologia ativa na aprendizagem

“Metodologias são grandes diretrizes que orientam os processos de ensino e aprendizagem e que se concretizam em estratégias, abordagens e técnicas concretas, específicas e diferenciadas.” (Bacich & Moran, 2018, p.41)

Assim, as Metodologias ativas na aprendizagem, constituem uma alternativa pedagógica que colocam o foco do processo de ensino/aprendizagem no aluno, envolvendo-o na aprendizagem por descoberta, investigação ou resolução de problemas. Estas metodologias contrastam com a abordagem pedagógica do ensino tradicional centrado no professor. A sala de aula deixa de ser unicamente o lugar da exposição da matéria e passa a ser um ambiente de construção de aprendizagens.

Pode afirmar-se que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas que a aprendizagem por interrogação e pela experiência é mais significativa e permite aprofundar mais os conceitos. A criança deve ser estimulada a pensar criticamente e de forma independente, com a mediação do seu professor. É importante que a criança desenvolva competências de resolução de problemas e construa seu conhecimento para lidar com situações cotidianas. As palavras utilizadas pelos adultos, as perguntas que lhe são colocadas e as vivências e experiências que promovem, desempenham um papel fundamental na formação dos modelos mentais das crianças sobre o mundo. É importante que os adultos incentivem as crianças a questionar, refletir e explorar o mundo ao seu redor, para que possam construir uma compreensão mais completa e precisa da realidade, respeitando o ritmo e estilo de aprendizagem de cada um. O professor deve ser sensível às diferenças individuais. É importante que o professor crie um ambiente seguro e acolhedor para que as crianças se sintam à vontade para expressar as suas ideias e opiniões, sem medo de ser julgada ou criticada (Lopes, 2021).

“Metodologias ativas para uma educação inovadora apontam a possibilidade de

transformar aulas em experiências de aprendizagem mais vivas e significativas para os estudantes da cultura digital, cujas expectativas em relação ao ensino, a aprendizagem e ao próprio desenvolvimento e formação são diferentes do que expressavam as gerações anteriores” (Bacich & Moran, 2018, p.14)

Existem dois tipos de jogos que podem ser utilizados em educação: os jogos de entretenimento e os jogos educativos. Os primeiros caracterizam-se pelo apelo ao lúdico e os segundos, são desenvolvidos com o objetivo de criar contextos e situações que favoreçam a aprendizagem de algum conteúdo ou habilidade específica. As aprendizagens ativas de caráter lúdico implicam que o aluno seja o mediador da atividade planejada e determine os principais objetivos para que o jogo tenha um caráter pedagógico proporcionando o diálogo social e o desenvolvimento cognitivo (Gonçalves, 2021).

Pode haver vantagens da utilização de estratégias com recursos lúdicos no processo de ensino e aprendizagem de crianças, o jogo tem função motivadora, onde a criança entra num universo de esforço espontâneo para alcançar os seus objetivos (Silva, 2012).

Para Piaget (1975) a criança constrói o conhecimento por meio do jogar, relacionando-se desta forma com o mundo físico e social, esta forma de interação é transversal desde o período sensório-motor ao operatório formal. Pode-se afirmar que o lúdico está associado a emoções de prazer e que trazem alegria, com características básicas que levam o aluno à plenitude da experiência, à valorização interpessoal, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta. Os componentes de um jogo, como a narrativa, os desafios, as metas, as ações do jogador, as tomadas de decisão envolvidas e o *feedback* podem resultar em aprendizagens, seja na aquisição ou ampliação de conceitos.

Gemignani (2012) refere que uma metodologia ativa é uma criação educativa que “estimula processos construtivos de ação-reflexão-ação”, o aluno participa ativamente na aprendizagem pela “prática de experiências, por meio de problemas que lhe sejam propostos e lhe permitam pesquisar e descobrir soluções, aplicáveis à realidade”.

Considerando que a sociedade valoriza competências como o trabalho em equipa, criatividade, pensamento crítico e resolução de problemas, é necessário repensar os papéis do aluno e do professor na era digital atual. De acordo com a perspectiva de Figueiredo (2016, p.3), é fundamental "transformar as abordagens pedagógicas de um modelo que enfatiza a

explicação e a passividade para um modelo que valoriza a iniciativa e a autonomia", o que implica a adoção de práticas pedagógicas ainda pouco utilizadas em nossas escolas, como a aprendizagem invertida (*flipped learning*), aprendizagem baseada em projetos (*project-based learning*), coavaliação, entre outras.

As metodologias ativas, fundamentadas no socio construtivismo, têm como objetivo envolver os alunos no processo de aprendizagem por meio de atividades práticas e manipulativas. A eficácia das abordagens centradas no aluno é amplamente respaldada pela pesquisa (Michael, 2006). As metodologias ativas são capazes de promover a aprendizagem de alunos com diferentes necessidades e estilos de aprendizagem, tornando-se assim uma estratégia para a diversidade e inclusão na sala de aula (Mazibuko, 2014).

1.6. Gamificação na Educação

A gamificação refere-se à utilização de elementos de jogos em contextos não lúdicos, incluindo o campo educacional (Deterding et al., 2011). Alguns dos elementos mais comumente utilizados são desafios, pontos, distintivos, *feedback* imediato, avatares, narrativas, entre outros (Kapp, 2012). De acordo com a revisão de literatura conduzida por Manzano-León et al. (2021), a gamificação estimula a motivação, o desempenho e o envolvimento dos alunos, a gamificação pode promover ambientes de aprendizagem inclusivos, especialmente para aqueles com necessidades educativas (López Marí et al., 2022). No entanto, é importante distinguir a gamificação da aprendizagem baseada em jogos. A gamificação não envolve necessariamente jogar, mas sim utiliza elementos e mecânicas de jogos para envolver o aluno na atividade e promover a mudança de comportamentos (Zichermann & Cunningham, 2011)

A falta de motivação dos alunos é um problema comum enfrentado pelos professores, especialmente quando os alunos não compreendem o propósito de uma atividade, segundo Glover (2013), a utilização da gamificação pode desempenhar um papel importante nesse aspecto por fornecer aos alunos reconhecimento e recompensas pela conclusão de tarefas. No entanto, esse autor também levanta algumas críticas a esta metodologia, argumentando que as recompensas e o reconhecimento externos fornecidos para completar as atividades podem ter o efeito oposto e desmotivar alunos que já possuem motivação intrínseca elevada. Outras críticas incluem o comportamento viciante ou compulsivo incentivado pela gamificação e a competição intensa que pode desencorajar

alguns alunos.

Com base nos princípios da gamificação, surge a estratégia educacional do *Escape Room*, em que os alunos trabalham em equipe para resolver desafios, enigmas e quebra-cabeças em um determinado tempo, com o objetivo de encontrar a chave para sair da sala (I. Santos & Moura, 2021). O *Escape Room* educativo é uma excelente estratégia para trabalhar qualquer conteúdo curricular, tanto dentro quanto fora da sala de aula, e também promove o desenvolvimento de habilidades de colaboração, resolução de problemas, comunicação e perseverança perante de desafios ou pressão, uma habilidade valorizada no mercado de trabalho (Moura, 2018), ao envolverem-se na criação de seus próprios *Escape Rooms* e na avaliação dos trabalhos produzidos pelos colegas, os alunos também estão desenvolvendo o pensamento crítico e a criatividade (Moura, 2018).

A utilização da gamificação como abordagem pedagógica tem como objetivo tornar as aulas mais cativantes e produtivas para quem aprende e para quem ensina. A utilização desta ferramenta educativa pode ser muito vantajosa para os alunos com NE, pois permite trabalhar áreas cognitivas com recurso a tecnologia, fazendo com que exista um aumento de competências académicas dos mesmos.

A tecnologia evolui e modela a realidade do dia a dia “na forma como vivemos, trabalhamos, nos divertimos e, até na forma como aprendemos”. (Oblinger, 2004, p.2) “Para além disso, é sabido que a educação deve ser uma das principais preocupações de qualquer sociedade e que, por isso, a procura por abordagens pedagógicas inovadoras deve ser constante” (Isaias & Issa, 2013, p.77).

O conceito de gamificação pode ser visto como uma alternativa às ferramentas tradicionais, pois utiliza elementos de jogos em contextos não lúdicos para motivar e envolver o aluno em determinadas tarefas ou atividades, tornando-as mais divertidas e interessantes. Ao aplicar a gamificação atividades escolares, é possível aumentar o interesse e a participação dos alunos, estimulando a resolução de problemas e a colaboração, além de possibilitar a obtenção de *feedbacks* instantâneos e a melhoria contínua dos processos. A gamificação pode ser uma estratégia eficaz para atingir objetivos que seriam mais complicados de alcançar utilizando apenas métodos tradicionais, como motivar funcionários a aumentar a produtividade, incentivar alunos a estudarem mais e melhor, melhorar a adesão de pacientes a tratamentos médicos, entre outras possibilidades. “O conceito de Gamificação pode ser visto como um substituto das ferramentas tradicionais e, utilizado para atingir

objetivos que de outra forma seriam mais complicados de atingir” (Ferreira, 2015, p.19).

A gamificação é uma abordagem que desperta a curiosidade e a emoção, permitindo que as pessoas se envolvam de forma mais profunda e significativa no processo de aprendizagem. A emoção é um fator chave para o envolvimento das pessoas em qualquer atividade. Quando nos envolvemos emocionalmente em algo, tendemos a prestar mais atenção e a nos concentrar com mais facilidade. A gamificação consegue abrir as janelas da atenção, permitindo que as pessoas se concentrem e foquem no processo de construção do conhecimento. Ao tornar as atividades mais lúdicas e desafiadoras, a gamificação consegue envolver as pessoas, tornando o processo de aprendizagem mais efetivo e satisfatório (Mora, 2013).

1.7. Wordwall

Segundo Sabina (2022):

A ferramenta *WW* é uma plataforma que permite trabalhar com material interativo e imprimível, também possibilita o uso de jogos ao longo das aulas ou por sua vez atribuir tarefas aos alunos. Os avanços tecnológicos estão avançando cada vez mais no campo da educação, portanto, busca-se a implementação de ferramentas educacionais que ajudem a adquirir experiências significativas dentro da aprendizagem.” (p. 2)

Assim, para termos acesso a este recurso digital o utilizador precisa de realizar uma inscrição inicial no site da ferramenta *WW* (2018) Visual Education Ltd. [https:// WW.net/pt](https://WW.net/pt), utilizando uma conta Google. Além de uma lista de modelos de atividades interativas, a plataforma apresenta janelas com explicações de como elaborar atividades, nela o utilizador encontra uma variedade de modelos de atividades e a descrição de cada uma delas.

Desta forma, os professores devem ser “seletivos e criativos na escolha de materiais apropriados” para potenciar o domínio do currículo pelos “alunos e aumentar o interesse dos alunos em aprender” (Merlin & Larekeng, 2018), a “singularidade do *WW* pode aumentar a

criatividade dos professores em fazer modelos de aprendizagem e aumentar a diversão no processo de ensino e aprendizagem.” (Fakhruddin et al., 2021, p.220).

A ferramenta *WW* é uma plataforma versátil que permite a criação de atividades educativas digitais com recurso ao jogo, as atividades são criadas com a intenção de envolver os alunos num jogo divertido e educativo, que exige que o jogador se integre no jogo e faça a leitura de todas as estratégias do mesmo. Existem diferentes tipos de jogos que podem ser criados na plataforma, dependendo da escolha do utilizador. A plataforma oferece diversas atividades que podem ser utilizadas em várias disciplinas, permitindo uma abordagem interdisciplinar e multimodal do conteúdo. As atividades podem ser criadas em diferentes linguagens, o que aumenta a acessibilidade para alunos com diferentes habilidades linguísticas.

A ferramenta *WW* é uma plataforma interativa que oferece uma forma divertida e educativa de aprender. Com as atividades *gamificadas* e a possibilidade de criar atividades em diferentes disciplinas e linguagens, pode ser uma ferramenta valiosa para professores que procuram uma forma mais ativa de ensinar (Gandin et al., 2021).

A falta de domínio do vocabulário pode ser um desafio para muitos alunos, e uma das razões pode ser a falta de meios de aprendizagem eficazes que apoiem o processo de aprendizagem. As atividades de ensino e aprendizagem tradicionais podem ser tediosas e não oferecem a motivação necessária para os alunos se motivarem para aprendizagem de vocabulário.

É importante que os professores encontrem formas criativas e interessantes de ensinar vocabulário, de modo a aumentar o entusiasmo e a motivação dos alunos no processo de aprendizagem. É possível utilizar jogos, atividades interativas, recursos digitais e outros meios de aprendizagem que despertem o interesse dos alunos e tornem o processo de aprendizagem mais agradável e efetivo. É importante que os alunos percebam a relevância do vocabulário no seu quotidiano, e que a aprendizagem desse conhecimento possa ajudá-los a comunicar de maneira mais eficaz, a entender melhor textos e a ter uma melhor performance em testes e exames. Desta forma, os alunos sentirão maior motivação para aprender vocabulário de forma mais eficaz (Fakhruddin et al., 2021).

A ferramenta *WW* inclui aprendizagem mais relevante, entusiasmante e fácil de acompanhar para os alunos, bem como tópicos que podem ser personalizados para diferentes estilos de aprendizagem. A ferramenta *WW* disponibiliza 18 modelos que podem ser

accedidos gratuitamente, os utilizadores podem facilmente alterar os modelos de atividade de uma atividade para outra. Os professores também podem criar o seu próprio conteúdo para determinada tarefa, sendo um dos aspetos mais interessantes da ferramenta *WW* o facto de que os jogos criados poderem ser impressos e jogados offline. A ferramenta *WW* também facilita a partilha de jogos em várias plataformas de redes sociais e incorporação em outras páginas por código ou partilha de link. O modo de atribuição pode ser adicionado ao programa da ferramenta *WW* para que os alunos possam aceder autonomamente utilizando, por exemplo, o seu smartphone. É uma aplicação com modelos de questionário que ajudam o professor a ser mais criativo e inovador, pois pode escolher diversos modelos relacionados com o material (Purwitasari, 2022).

A ferramenta *WW* tem recursos interativos e personalizáveis para o ensino e a aprendizagem. Através da investigação, pretende-se examinar como o uso da ferramenta influencia o processo de aprendizagem de uma aluna do 1ºCEB com MS de SAI. Serão realizadas atividades com recurso à ferramenta *WW* e posteriormente será analisada a perceção das professoras que trabalham com a aluna sobre a melhoria de aspetos pedagógicos de aquisição de leitura e escrita, a fim de compreender o contributo da ferramenta.

Um dos principais focos dessa pesquisa é explorar se a utilização da ferramenta *WW* pode levar a um aumento da motivação, concentração e atenção da aluna durante os momentos de aprendizagem. Supõe-se que a abordagem lúdica e interativa da ferramenta possa despertar o interesse da aluna, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e estimulante. Serão realizadas observações e recolhidos dados qualitativos, por meio de entrevista semiestruturada, para avaliar estes aspetos.

É fundamental compreender os mecanismos pelos quais a ferramenta *WW* contribui para a melhoria da aprendizagem. Ao investigar a sua utilização em atividades educativas, esta pesquisa procura identificar os fatores específicos que levam ao aumento da motivação, concentração e atenção da aluna, a compreensão pode fornecer *inputs* valiosos para melhorar as práticas pedagógicas e promover um ambiente de aprendizagem mais estimulante e eficaz.

Figura 7

Modelos (página inicial) da ferramenta WW



Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

2. Estudo empírico

2.1. Problema e sua contextualização

A escola atravessa desafios que são lançados pela diversidade dos alunos que a frequentam, é exigido a nível pedagógico e legislativo a reorganização de muitas práticas docentes na lecionação do currículo, tendo a mesma que assumir a mudança de fazer parte ativa no desenvolvimento da sociedade para o acesso à informação e ao conhecimento pela formação integral dos alunos. As normas europeias e nacionais em vigor exigem que sejam integrados e desenvolvidos novos instrumentos e metodologias que preparem os alunos para o futuro e que facilitem o acesso ao currículo de todos e cada um dos discentes (PATDP, 2020).

“As tecnologias permitiram introduzir novos recursos pedagógicos no ensino e como tal, o professor deve saber dar a devida atenção às suas potencialidades, bem como saber utilizar e adequar as ferramentas seu dispor, nos processos de aprendizagem dos seus alunos. De facto, as tecnologias podem ser um recurso educativo precioso se integradas em ambientes que favoreçam uma aprendizagem ativa, colaborativa e centrada no aluno” (Gândara, 2013, p.17).

Será procurado dar resposta a duas questões complementares à questão de partida:

Q1 – Em que medida a utilização da ferramenta interativa *WW* potencia a aquisição de competências de leitura e escrita de um aluno com NE?

Q2 – Qual a utilidade da ferramenta *WW* em contexto curricular no 1ºCEB ?

2.2. Modelo de investigação

A metodologia gizada no estudo baseia-se na bibliografia sobre a utilização da plataforma tecnológica específica, *WW*, como ferramenta digital para fins pedagógicos, não tendo sido encontrado nenhum trabalho com informação sobre os benefícios desta ferramenta com alunos com dificuldades ao nível da leitura e escrita, sendo de grande

importância a fase de pesquisa para compreensão de potencialidades e conhecimento já consolidado que apoie a iniciativa da investigadora.

A análise qualitativa tem como principal objetivo o de compreender de forma aprofundada a experiência dos entrevistados, incluindo a sua perspectiva e percepção no contexto das suas vivências pessoais. Nesta investigação, privilegia-se a análise textual das transcrições das entrevistas em detrimento dos dados quantitativos, tais como percentagens ou frequências (Almeida, 2021).

Conforme referido o estudo afigura-se de natureza qualitativa, pode ser definido como “um meio para explorar e entender o significado que os indivíduos ou grupos atribuem a um problema social ou humano” (Creswell, 2007).

Sendo uma pesquisa de natureza exploratória que leva o investigador à análise interpretativa de resultados, torna a iniciativa mais rica em conteúdo e forma de descrição, pois o processo passa a ter tanto significado como os resultados.

A pesquisa interpretativa e com sentido exploratório procura intervir na compreensão dos ganhos que podem advir da utilização de *software* específico, com recurso a metodologias ativas que permitam a autorregulação, a autonomia e o aprender de forma lúdica.

A recolha de dados foi realizada com base em entrevistas realizadas às professoras da turma e à aluna.

2.3 Objetivos

2.3.1 Objetivo Geral

Sabe-se que os alunos com NE muitas vezes enfrentam desafios na área da leitura e escrita e, portanto, é importante explorar abordagens e recursos que possam ajudá-los a superar essas dificuldades. Ao transformar atividades de leitura e escrita em experiências mais envolventes e estimulantes, a ferramenta *WW* pode ajudar a motivar os alunos e tornar o processo de aprendizagem mais acessível. Serão realizadas entrevistas semiestruturadas e análise dessas entrevistas para avaliar se a utilização da ferramenta *WW* pode influenciar positivamente a aquisição de leitura e escrita com uma aluna com NE do 1ºCEB que

beneficia de MS de SAI.

Ao compreender a capacidade da ferramenta *WW* em potencializar a aquisição de leitura e escrita pela aluna, a pesquisa pretende fornecer *insights* para a prática pedagógica. Os resultados obtidos poderão auxiliar educadores e profissionais da área a explorar recursos e estratégias que sejam eficazes no apoio a outros alunos, permitindo uma abordagem mais inclusiva e personalizada no processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita.

2.3.2 Objetivos Específicos

O uso de abordagens inovadoras e atrativas pode ter um impacto significativo no envolvimento e no desempenho dos alunos. Nesse sentido, esta investigação procura:

Compreender o contributo das atividades com recurso a uma ferramenta específica - *WW*;

Aplicar uma abordagem qualitativa para investigar a influência da ferramenta *WW*, permitindo uma análise aprofundada da experiência dos participantes;

Investigar a perceção da eficácia do uso da ferramenta *WW*, facilitando a reflexão de professores da aluna com MS sobre práticas educativas e promovendo a participação e envolvimento na investigação;

Recolher dados por meio de entrevistas semiestruturadas e observação direta de atividades estruturadas, visando uma compreensão holística do impacto da ferramenta *WW*;

Desenvolver um plano de ação pedagógica para o aperfeiçoamento de competências de leitura e escrita de uma aluna do 3º ano do ensino básico com MS.

2.4 Amostra

A presente investigação tem como amostra quatro participantes-chave. A amostra é constituída por uma professora titular de turma do 1ºCEB , uma professora de Inglês do 1ºCEB , uma professora de Apoio Sócio Educativo do 1ºCEB e uma aluna.

A professora titular de turma do 1ºCEB desempenha um papel central no processo

educativo, a experiência e conhecimento sobre o currículo e as necessidades da aluna são essenciais para a compreensão e implementação de medidas de suporte à educação e inclusão. A sua participação nesta pesquisa proporciona *insights* valiosos sobre as práticas e desafios enfrentados na aplicação de atividade com a ferramenta *WW* em sala de aula.

A professora de Inglês também desempenha um papel relevante no contexto da inclusão educativa na turma do 1ºCEB. A aprendizagem de língua estrangeira pode apresentar desafios adicionais para alunos com NE. Ao investigar a sua perspectiva sobre a implementação da ferramenta *WW*, poderemos compreender melhor a forma de adaptar as estratégias de ensino do inglês para colmatar as NE da aluna.

Considerou-se ainda como participante a professora de Apoio Sócio Educativo por esta desempenhar um papel fundamental no apoio direto à aluna. A sua experiência no desenvolvimento de estratégias específicas de intervenção é de extrema importância para o sucesso académico da aluna.

A aluna que beneficia de medidas de suporte à educação e à inclusão, com medidas de nível 2, também faz parte da amostra sendo o foco principal desta pesquisa. Ao estudar o seu caso, pretende-se compreender se a ferramenta *WW* pode ir ao encontro das NE da aluna em termos de motivação e concentração. Os resultados obtidos a partir da perceção das professoras no decurso da sua participação no estudo contribuirão para o desenvolvimento de práticas mais inclusivas e possivelmente replicáveis a outros alunos com NE.

Através do estudo espera-se obter dados sobre as práticas e desafios enfrentados na implementação de atividades com a ferramenta *WW* com uma aluna com MS de SAI, visando promover a inclusão e o sucesso educativo da aluna.

Dos dados recolhidos no processo individual da aluna podemos indicar que esta aluna apresenta um ritmo de trabalho mais lento em comparação com os seus colegas, os períodos de concentração são bastante curtos, o que a leva a dispersar-se com relativa facilidade. Frequentemente, requer apoio direto para realizar as atividades propostas, pois, caso contrário, tende a parar e esperar por ajuda, sem demonstrar iniciativa para prosseguir com a realização de atividades.

A aluna enfrenta dificuldades em diversas áreas do conhecimento, tais como leitura, escrita e cálculo. A expressão de ideias por escrito são uma dificuldade desafiante para a aluna. A motivação para a aprendizagem é reduzida, apresenta problemas de atenção, o que influencia a sua participação ativa na vida escolar.

A aluna beneficia das seguintes medidas de nível dois de SAI:

a) Adaptações curriculares não significativas: ajustes ao currículo de acordo com as NE da aluna, proporcionando um ensino adaptado que leve em consideração o ritmo de aprendizagem mais lento e as dificuldades em determinadas áreas do conhecimento.

b) Apoio psicopedagógico: ferramenta fundamental para auxiliar a aluna a superar dificuldades, fornecendo orientação e estratégias para melhorar o desempenho escolar, a motivação e a capacidade de concentração.

d) Antecipação e reforço das aprendizagens: essencial para permitir que sejam abordadas de forma preventiva e reforçada as áreas em que apresenta dificuldades, pela criação de uma base sólida para o sucesso escolar, proporcionando a oportunidade de alcançar um desempenho satisfatório.

2.5. Técnicas e Instrumentos de Recolha de dados.

2.5.1 Desenho de investigação

A metodologia utilizada centra-se na Investigação-ação, modalidade de investigação aplicada inspirada no paradigma crítico em que o objetivo principal do investigador é intervir diretamente numa situação ou contexto e solucionar problemas reais.

“A pesquisa-ação tem como meta melhorar a prática através da mudança. É também central a tríade (re) planificação ↔ ação ↔ (auto) reflexão que caracteriza o processo cíclico da pesquisa-ação. Por outro lado, a pesquisa-ação é um processo participativo, coletivo, colaborativo, político, autorreflexivo, autocrítico, autoavaliação que requer o envolvimento dos participantes em todas as fases e em todos os aspetos característicos desse processo” (Moreira, 2002, p.14).

Dado o carácter naturalista, dinâmico e interativo, a pesquisa, que requer trabalho de campo, por ocorrer contato “do investigador com os sujeitos participantes na realidade que pretende estudar”, sendo necessária a “identificação de contextos apropriados, a obtenção de

permissão e do apoio de sujeitos relevantes para o desenvolvimento do estudo” (Amado, 2014, p.135).

O estudo refere uma pesquisa qualitativa com base no inquérito por entrevista onde a observação informal e a análise documental são técnicas de recolha de dados que são utilizadas de forma a obter informações que vão gerar hipóteses de investigação necessárias para desenvolver o estudo. É importante definir:

“(…) à partida, o tipo de interação/relacionamento que se pretende estabelecer com o entrevistado; definir o grau de intensidade e extensividade da informação que quer recolher; refletir sobre os processos de formulação e estruturação dos instrumento, nomeadamente, fatores como o nível de literacia dos sujeitos que se pretende entrevistar; e averiguar as diferenças que possam coexistir entre os intervenientes” (Alves et al., 2021, p.33).

De seguida, faz-se o tratamento e análise de dados que são essencialmente de carácter descritivo e interpretativo.

É importante durante a “pesquisa de ação/ participativa” que o individuo observado não seja marginalizado (Creswell, 2007, p.145).

2.5.2 Cálculo de fiabilidade

O cálculo de fiabilidade, de acordo com Amado (2013), tem como objetivo assegurar que as definições das categorias possam ser analisadas por um mesmo sistema, permitindo análises semelhantes em diferentes momentos.

Para realizar o cálculo de fiabilidade, foram utilizadas codificações das entrevistas segmentadas. Um perito com conhecimentos relevantes na área das tecnologias digitais em educação e na metodologia de análise de conteúdo, atuando como "perito externo", foi convidado a categorizar o guião de entrevistas. Os resultados indicaram acordo substancial entre os peritos.

O coeficiente de Kappa de Cohen é uma medida de concordância entre dois observadores ou peritos, ajustando a concordância que poderia ocorrer simplesmente por

acaso. Ele varia de -1 a 1, onde -1 indica uma discordância completa, 0 indica concordância esperada pelo acaso e 1 indica concordância perfeita.

A fórmula para calcular o Kappa de Cohen é a seguinte:

$$K = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Onde:

P_o é a proporção de concordâncias observadas.

P_e é a proporção de concordância esperada pelo acaso.

$$K = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e} \approx 0,8432$$

O valor do Kappa de Cohen é aproximadamente 0.8432, o que indica um grau de concordância substancial entre os peritos. Valores de Kappa acima de 0.8 são considerados uma concordância forte.

2.5.3 Seleção dos participantes

De acordo com Bricki e Green (2019), a seleção dos participantes é propositada na pesquisa qualitativa e a amostra tende a ser pequena, uma vez que os sujeitos são informadores-chave na investigação. Apoiando esta ideia, Creswell (2007) denomina esta amostra como intencional, pois utiliza um grupo de indivíduos que podem fornecer informações relevantes para responder especificamente às questões da pesquisa.

A escolha e a seleção dos participantes consideraram os objetivos da investigação, o contexto e outros aspetos mais apropriados. O grupo selecionado foi composto por professoras do Agrupamento de Escolas que trabalhavam diretamente com a aluna observada.

2.5.4. Aplicação dos instrumentos de recolha de dados

A aplicação das entrevistas foi feita de forma individual, as três entrevistas foram realizadas nas instalações da própria instituição onde a investigadora leciona, nos horários disponíveis para as professoras.

Durante a realização das entrevistas, utilizou-se a gravação de áudio como método de registo (Batista et al., 2021). As entrevistas foram conduzidas com o consentimento informado das participantes, devidamente registado por escrito e novamente confirmado no início da gravação de cada uma das entrevistas.

Ao longo de toda a investigação, foi assegurada a confidencialidade e privacidade das participantes, tendo sido informados que os resultados obtidos serão divulgados no âmbito de trabalhos académicos relacionados com a temática.

As entrevistas foram conduzidas pela própria investigadora em um ambiente tranquilo, e tiveram duração média de 15 minutos, dependendo da fluidez e objetividade com que cada entrevistada abordava as questões apresentadas.

3. Análise e Tratamento de Dados

A recolha de dados é realizada com recurso a métodos mistos – observação participante, inquérito por entrevista individual, análise documental. A recolha de dados traduz-se em entrevista individual, na sequência da observação das aulas apoiadas pela utilização da ferramenta *WW*. A entrevista, de carácter semiestruturado, é gravada e posteriormente transcrita para análise de conteúdo.

Tendo em conta a necessidade da fiabilidade dos resultados será aplicada uma estratégia da triangulação, compreendendo a metodologia que:

“(…) contempla instrumentos de recolha de dados tanto para a pesquisa quantitativa quanto para a pesquisa qualitativa, embora seja muito mais utilizada por pesquisadores interpretativistas, pelo carácter de confiabilidade, validade e generalização que são exigidos e que se apresentam como mais difíceis de serem confirmados nesta modalidade de pesquisa” (Holanda & De Farias, 2020, p.1162).

Os dados recolhidos, isoladamente, não têm um significado substancial. É necessário realizar o tratamento e interpretação apropriados, que permitirão transformá-los em informações relevantes para a investigação. Nesta etapa, a estatística, quer na sua vertente descritiva, quer na dimensão inferencial, pode revelar-se uma ferramenta poderosa

de apoio. (Alves et al., 2021).

Conforme referido, após transcrição da entrevista far-se-á a análise da entrevista (análise de conteúdo), a investigação qualitativa assenta nesta ideia central: a de dar ‘voz’ às pessoas para colaborar (de diferentes modos e diferentes graus) com o(s) investigador(es), o que se traduz, afinal, numa ‘outra’ perspectiva de ‘ciência’, assente em exigências éticas específicas (de que sobressai o respeito pela vida e expressão do ‘outro’), e numa relação interpessoal que convoca o individual e o coletivo, o local e o universal, o pessoal e o político (Amado, 2014).

Seguidamente, faremos o tratamento e a análise de dados que são essencialmente de carácter descritivo e interpretativo.

“A triangulação, por mais criteriosa que seja, apresenta fragilidades que precisam ser consideradas. Inicialmente, chama-se atenção para que a triangulação não seja uma forma de legitimar preferências do pesquisador; por esta razão e para não permitir problemas de credibilidade nos resultados da pesquisa, suas escolhas devem ser detalhadamente explicitadas.” (Holanda & De Farias, 2020, p.1558).

Com a aplicação de estratégias de triangulação não é expectável que observadores diferentes observem exatamente o mesmo, a natureza interpretativa de resultado do estudo revelam “aspectos do fenómeno pesquisado que não seriam necessariamente observados por um único pesquisador” (Moreira, 2002, p.21).

O investigador de um estudo deve centrar-se num problema que seja importante, justificando a importância do mesmo, sendo de igual importância a descrição da solução para o problema e como poderá ser benéfica a solução preconizada no futuro (Creswell, 2007).

O estudo culmina numa descrição que assenta em métodos de recolha de dados tais como as diferentes modalidades de observação e as diferentes modalidades de narrativa. São asseguradas questões éticas que são tidas em conta em todo o processo. “O relatório, deve espelhar todo o cuidado que o investigador colocou a este nível” garantindo por exemplo “o anonimato e respeitar a confidencialidade de certas informações, se tal for desejado” (Amado, 2014, p.141).

3.1. Dimensões da entrevista

Na dimensão cognitiva, a análise das Competências e dificuldades (C1) da aluna foi subdividida em quatro categorias distintas, cada uma delas com subcategorias para uma abordagem mais detalhada:

SC1 - Identificação de dificuldades cognitivas da aluna:

Nesta subcategoria, focamo-nos na análise minuciosa das dificuldades cognitivas que a aluna possa apresentar. Investigamos as áreas específicas em que a sua cognição pode enfrentar desafios, compreendendo a natureza e a extensão das dificuldades para orientar estratégias de apoio educativo.

SC2 - Análise do estado de atenção e motivação da aluna

Concentramo-nos na avaliação do estado de atenção e motivação da aluna durante as atividades académicas. Exploramos a capacidade de manter o foco e a concentração em tarefas, bem como a motivação intrínseca ou extrínseca que influencia o seu envolvimento e desempenho escolar.

SC3 - Impacto da postura apática nas atividades propostas

Nesta subcategoria, analisamos os efeitos da postura apática da aluna nas atividades educativas. Estudamos como uma atitude apática pode influenciar a participação, compreendendo os desafios que essa postura pode acarretar para o desempenho académico e a sua interação com o ambiente escolar.

SC4 - Interação social da aluna

Exploramos a interação social da aluna, considerando o contexto escolar. Investigamos a sua relação com colegas e professores, bem como o impacto dessa interação nas competências cognitivas e no envolvimento nas atividades académicas. Entender nas dinâmicas sociais é essencial proporcionar um suporte holístico à aluna.

No domínio Social avaliamos a interação social com os colegas (C2) e a perceção de integração social e bem-estar da aluna na turma (C7).

SC5 - Influência da timidez no relacionamento interpessoal.

Nesta subcategoria examinamos como a timidez da aluna afeta o seu relacionamento interpessoal com os colegas e os desafios que a timidez pode impor e como

isto influencia a sua interação social e integração na turma.

SC6 - Papel da escola e dos colegas na integração social:

Investigamos o papel tanto da escola quanto dos colegas no processo de integração social da aluna, analisamos como as dinâmicas escolares e a atitude dos colegas podem afetar positivamente ou negativamente a sua interação e adaptação ao ambiente escolar.

SC7 - Progresso da aluna no ano letivo:

Esta subcategoria examina o progresso da aluna ao longo do ano letivo.

SC20 - Influência da dinâmica da turma no progresso da aluna:

Investigamos como a dinâmica e interações dentro da turma afetam o progresso acadêmico da aluna e como o ambiente social pode ser um catalisador para o seu desenvolvimento acadêmico.

SC21 - Fatores que contribuem para a adaptação da aluna

Analisamos os fatores que contribuem para a adaptação da aluna ao ambiente escolar e nas dinâmicas da turma, incluindo o apoio de colegas e professores, estratégias de aprendizagem e o ambiente educativo.

SC22 - Utilização de estratégias lúdicas e gamificação

Nesta subcategoria examinamos a utilização de estratégias lúdicas e gamificação como meio de promover a interação social e a adaptação da aluna, tendo em atenção a como a incorporação de elementos lúdicos pode influenciar positiva ou negativamente a participação e integração da aluna na turma.

Na dimensão académica examinamos de perto a avaliação do desenvolvimento escolar e emocional da aluna (C3), analisamos as estratégias implementadas para evitar o insucesso (C6), exploramos o papel das atividades de gamificação com a ferramenta *WW* na promoção das aprendizagens (C8), a utilização de tecnologias digitais na sala de aula (C9) e a organização da sala de aula (C10), pelos aspetos relevantes das seguintes subcategorias associadas a estas categorias:

SC8 - Efeitos da motivação na realização de tarefas:

Investigamos como a motivação influencia a forma como a aluna aborda e executa tarefas escolares. Analisamos de que forma a motivação pode afetar positiva ou negativamente o progresso académico e bem-estar emocional.

SC9 - Mudanças na dependência do professor ao longo do tempo:

Nesta subcategoria examinamos a evolução da dependência da aluna em relação ao professor durante o percurso acadêmico. Analisamos como a dependência muda ao longo do tempo e como afeta o progresso da aluna.

SC10 - Comportamento da aluna em sala de aula:

Esta subcategoria avalia o comportamento da aluna em contexto de sala de aula.

SC14 - Identificação do potencial em diferentes atividades:

Analisamos a identificação e desenvolvimento do potencial da aluna em diferentes atividades, considerando como pode afetar o seu comportamento e desempenho escolar.

SC15 - Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita

Avaliamos o desenvolvimento das competências de expressão oral e escrita da aluna, observando se refletem no comportamento e interação em sala de aula.

SC16 - Histórico de insucesso escolar

Nesta subcategoria avaliamos o histórico de insucesso escolar da aluna, compreendendo as razões e os impactos no seu progresso acadêmico e emocional.

SC17 - Avaliação do historial do desempenho escolar da aluna

Examinamos o histórico de desempenho escolar da aluna, identificando padrões e pontos críticos.

SC18 - Importância do apoio individualizado na superação de dificuldades:

Avaliamos a importância do apoio individualizado no processo de superação das dificuldades acadêmicas, considerando a sua influência no sucesso escolar da aluna.

SC19 - Integração da aluna na turma

Investigamos a integração da aluna na turma e como pode contribuir para evitar o insucesso, abordando as interações sociais e apoio dos colegas.

SC23 - Potencial da gamificação para trabalhar com alunos com NE

Avaliamos o potencial da gamificação para trabalhar a aluna com NE, considerando a inclusão e eficácia dessa abordagem.

SC24 - Barreiras e possibilidades de implementação de estratégias lúdicas:

Examinamos as barreiras e possibilidades relacionadas à implementação de estratégias lúdicas, incluindo a gamificação, no contexto educativo.

SC25 - Ferramentas e recursos na prática pedagógica

Investigamos as ferramentas e recursos utilizados na prática pedagógica, com foco na gamificação, e como contribuem para o desenvolvimento acadêmico e emocional da aluna.

SC26 - Frequência da utilização da ferramenta *WW*

Analisamos a frequência com que a ferramenta *WW* é utilizada e como impacta o envolvimento e o progresso da aluna.

SC27 - Adaptação de ferramentas para alunos com NE

Examinamos a adaptação de ferramentas tecnológica *WW* para colmatar as necessidades da aluna com NE.

SC28 - Desafios logísticos e possíveis soluções para a implementação de recursos tecnológicos

Investigamos os desafios logísticos e possíveis soluções relacionadas à implementação de recursos tecnológicos na sala de aula.

SC29 - Tipo de organização de sala de aula

Examinamos a forma de organização de sala de aula e a forma que cada uma das professoras considera ser a mais inclusiva.

SC30 - Barreiras e facilitadores à organização da sala de aula:

Investigamos as barreiras e facilitadores que afetam a organização da sala de aula, considerando como impactam o desenvolvimento escolar e emocional da aluna.

Na dimensão comportamental, dedicamo-nos à análise do comportamento da aluna (C4), desdobrando-a em três subcategorias importantes que contribuem para uma compreensão abrangente do caso:

SC11 - Estratégias para incentivar a participação da aluna

Nesta subcategoria estudamos as estratégias utilizadas para incentivar a participação ativa da aluna nas atividades em sala de aula.

SC12 - Equilíbrio entre adaptação às necessidades e desafios

Exploramos o equilíbrio necessário para adaptar as abordagens pedagógicas e os desafios acadêmicos à capacidade e necessidades individuais da aluna. Procuramos descobrir o parecer das professoras sobre este tema.

SC13 - Interesses e potencialidades da aluna

Investigamos os interesses específicos da aluna, o que a motiva e desperta seu entusiasmo pela aprendizagem e analisamos o reconhecimento e desenvolvimento do potencial da aluna em diferentes áreas. É importante identificar onde a aluna se destaca e criar oportunidades para cultivar e aprimorar competências.

As análises proporcionam uma visão abrangente do caso em estudo, permitindo planificar estratégias educativas eficazes e centradas no desenvolvimento das competências e interesses da aluna. Compreender as estratégias de incentivo à participação, o equilíbrio adaptativo e o reconhecimento do potencial da aluna é crucial para promover um ambiente educativo enriquecedor e inclusivo.

3.2. Análise de entrevistas às professoras

C1 - Competências e dificuldades da aluna:

SC1- Identificação de dificuldades cognitivas da aluna.

P1 menciona que a aluna tem dificuldade em decodificar enunciados e reter informações, o que afeta a sua compreensão e escrita. Estas dificuldades podem indicar possíveis problemas cognitivos relacionados à linguagem e à memória. P2 menciona que a aluna tem um déficit cognitivo e dificuldade de concentração em geral. O relato reforça a presença de dificuldades cognitivas, incluindo possíveis problemas de atenção e processamento de informações. P3 também identifica dificuldades cognitivas na aluna e descreve que esta tem uma postura apática perante as atividades propostas. A apatia pode ser um sintoma de desmotivação ou de dificuldades cognitivas que afetam o interesse e o envolvimento da aluna nas tarefas escolares.

Com base nas informações fornecidas, é possível concluir que os relatos das entrevistadas P1, P2 e P3 são consistentes com a identificação de dificuldades cognitivas da aluna.

SC2- Análise do estado de atenção e motivação da aluna.

P1 afirma que a aluna está sempre bem-comportada e não questiona, sugerindo uma postura apática. A observação pode indicar uma falta de motivação ou interesse nas atividades escolares, o que pode afetar o estado de atenção. P2 afirma que a aluna tem dificuldade de concentração e depende do apoio do adulto para trabalhar e atingir os objetivos, menciona que a autoestima da aluna é baixa. Os relatos apontam para possíveis problemas de atenção e motivação, bem como uma possível falta de confiança nas próprias competências. P3 expressa dúvidas quanto ao estado de atenção da aluna, mencionando que ela parece estar atenta, mas a entrevistada não tem certeza se é esse realmente o caso. Também destaca que a aluna tem uma postura apática e muitas vezes afirma não ser capaz. As observações corroboram a possibilidade de a aluna apresentar dificuldades de atenção e uma baixa motivação, refletida numa postura desinteressada e falta de confiança nas próprias capacidades.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, é possível correlacionar os relatos de P1, P2 e P3 com a análise do estado de atenção e motivação da aluna, indicando possíveis dificuldades nestas áreas.

SC3- Impacto da postura apática nas atividades propostas.

P1 sugere que a aluna tem uma postura apática, pois não perturba e está sempre "tudo bem" para ela. A observação indica que a aluna pode apresentar uma falta de envolvimento emocional nas atividades propostas, o que pode afetar sua motivação e comprometimento com o trabalho escolar. P2 menciona que a aluna precisa de muito incentivo para trabalhar e atingir os objetivos, pois sua autoestima é baixa. A baixa autoestima pode contribuir para a postura apática da aluna, tornando-a menos propensa a se engajar e se esforçar nas atividades propostas. P3 descreve que a postura apática da aluna afeta sua interação social com os colegas e o seu envolvimento nas atividades propostas. A observação indica que a postura apática da aluna não apenas afeta seu próprio desempenho, mas também pode influenciar negativamente seu relacionamento com os colegas e sua participação nas atividades em grupo.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, é possível correlacionar os relatos de P1, P2 e P3 com o impacto da postura apática nas atividades propostas. A

postura apática pode afetar a motivação, o envolvimento emocional, a autoestima, a interação social e o comprometimento da aluna com as tarefas escolares.

SC4- Interação social da aluna.

P1 descreve a interação social da aluna como "boa", mencionando que esta brinca com os colegas, o que indica que a aluna é ativa nas interações sociais, participando de atividades lúdicas com os seus colegas e demonstrando envolvimento nas relações interpessoais. P2 afirma que a aluna tem boa interação social com seus colegas e é bem aceita por eles, o que sugere que a aluna é socialmente integrada e recebe aceitação positiva de seus colegas. A interação social é considerada satisfatória, indicando competências de relacionamento saudáveis. P3 menciona que a aluna interage pouco com os colegas e é considerada uma aluna pouco sociável, o que sugere que tem uma interação social limitada e pode preferir atividades mais solitárias em vez de interagir com os colegas. A falta de envolvimento nas interações sociais pode ser percebida pelos outros como uma postura pouco sociável.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, há uma discrepância nas percepções sobre a interação social da aluna. P1 e P2 descrevem a interação social da aluna como positiva, enquanto P3 sugere uma interação social limitada e uma postura pouco sociável. A discrepância pode ser resultado de diferentes perspectivas das entrevistadas ou de diferenças nas observações ao longo do tempo.

C2 - Avaliação da interação social com colegas.

SC5 - Influência da timidez no relacionamento interpessoal.

P1 menciona que a aluna não demonstra comportamentos tímidos e interage bem com os colegas, o que indica que a timidez não parece ter uma influência significativa no relacionamento interpessoal da aluna, pois consegue envolver-se e interagir de forma adequada com os colegas, sem demonstrar inibição social. P2 menciona que a aluna é sociável e bem aceita pelos colegas. A descrição sugere que a timidez não afeta negativamente o relacionamento interpessoal da aluna, consegue estabelecer conexões positivas com os colegas e é aceita de forma positiva, indicando competências sociais adequadas. P3 descreve a aluna como sendo apática e com interações sociais restritas. A entrevistada também menciona que a timidez parece ter um impacto na capacidade da aluna

de interagir com os colegas. As informações indicam que a timidez influencia negativamente o relacionamento interpessoal da aluna, resultando em interações sociais limitadas e uma postura apática.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, há uma discrepância nas percepções sobre a influência da timidez no relacionamento interpessoal da aluna. P1 e P2 sugerem que a timidez não tem um efeito negativo significativo no relacionamento interpessoal da aluna, enquanto P3 indica que a timidez influencia negativamente as suas interações sociais. A discrepância pode ser atribuída a diferentes observações ou interpretações dos entrevistados.

SC6 - Papel da escola e dos colegas na integração social.

P1 observou que a aluna está bem integrada na turma, o que sugere que a escola e os colegas desempenham um papel positivo na sua integração social. A interação entre ela e os colegas é percebida como adequada, indicando um ambiente favorável à integração social. P2 também afirma que a aluna está bem integrada na turma e é bem aceita pelos colegas, o que indica que a escola e os colegas exercem um papel importante na integração social da aluna. A participação ativa em todas as atividades e a aceitação pelos colegas demonstram um ambiente inclusivo e favorável. P3 menciona que a aluna não é muito sociável, mas a turma é receptiva e simpática, o que sugere que, apesar das dificuldades sociais da aluna, a escola e os colegas têm um papel positivo na sua integração social. A turma demonstra uma atitude acolhedora e amigável, o que pode contribuir para a interação adequada entre a aluna e os seus colegas.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos concluir que tanto a escola quanto os colegas desempenham um papel positivo na integração social da aluna. A observação de interações adequadas, participação ativa e aceitação pelos colegas indica um ambiente favorável à integração social e apoio por parte da escola e dos colegas.

SC7 - Progresso da aluna no ano letivo.

P1 considera que houve um progresso positivo, embora lento, ao longo do ano letivo, o que sugere que a aluna tem mostrado melhorias no seu desempenho e competências ao longo do tempo, embora num ritmo mais lento. Esse progresso pode ser resultado do seu esforço contínuo e do apoio recebido em sala de aula. P2 afirma que a aluna tem feito

melhorias e progressos, porém precisa de muito apoio e incentivo para trabalhar e atingir os objetivos, o que indica que, embora a aluna esteja a progredir, ainda precisa de suporte adicional para alcançar os resultados esperados. O facto de precisar de apoio e incentivo sugere que se está a esforçar, mas pode enfrentar desafios ao longo do caminho. P3 observa que houve progressos no desempenho da aluna ao longo do ano letivo. Está mais autónoma e menos dependente do professor, o que indica um progresso significativo, onde a aluna desenvolve a sua capacidade de realizar tarefas de forma independente e mostra um maior nível de autonomia na sua aprendizagem.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos concluir que a aluna tem apresentado progressos no ano letivo. Embora o progresso possa ser lento e exigir apoio adicional, os relatos indicam melhorias no seu desempenho, competências e nível de autonomia. O esforço contínuo, o apoio recebido e a capacidade de tornar-se mais autónoma são aspetos importantes do progresso da aluna ao longo deste ano letivo.

C3 - Avaliação do progresso escolar e emocional da aluna

SC8 - Efeitos da motivação na realização de tarefas.

P1 menciona que a aluna parece estar sempre bem pois, não questiona, sugerindo uma falta de motivação. A falta de participação da aluna e aparente conformidade podem indicar uma falta de motivação intrínseca para realizar as tarefas. A aluna pode estar a executar as atividades sem um verdadeiro interesse ou entusiasmo, o que pode afetar a realização das mesmas. P2 destaca que a aluna precisa de incentivo constante e elevação da autoestima para trabalhar e atingir os objetivos, o que sugere uma falta de motivação intrínseca, em que a aluna depende do apoio externo para se sentir motivada e realizar as tarefas propostas. A baixa autoestima também pode influenciar negativamente a motivação e desempenho. P3 destaca que a desconstrução da ideia de que a aluna não é capaz teve um impacto positivo na motivação e na realização das tarefas, o que indica que quando a aluna se sente capaz e confiante as suas competências e motivação são fortalecidas, levando a uma melhor realização das tarefas. A satisfação que demonstra ao realizar as tarefas também sugere um aumento da motivação.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos concluir que a motivação tem efeitos significativos na realização de tarefas da aluna. A falta de motivação intrínseca, a dependência de incentivos externos e a influência da autoestima são fatores que

afetam a sua motivação e, conseqüentemente a realização das tarefas. No entanto, quando a aluna se sente capaz e confiante, a sua motivação é fortalecida, resultando numa melhor realização das tarefas.

SC9 - Mudanças na dependência do professor ao longo do tempo.

P1 não fornece informações sobre mudanças na dependência da professora ao longo do ano letivo, pelo que não podemos estabelecer uma correlação específica entre a entrevistada e o descritor. P2 menciona que a aluna é muito dependente do apoio do adulto e precisa de um apoio direto para realizar as atividades. A dependência da professora indica uma falta de autonomia e uma necessidade contínua de suporte para a realização das tarefas. Portanto, não há indícios de mudanças da dependência da professora ao longo do tempo com base nesse relato. P3 observa que a aluna tornou-se menos dependente da professora e solicita ajuda apenas quando necessário, o que indica uma mudança positiva da dependência da professora ao longo do ano letivo. A aluna está cada vez mais autônoma em relação às tarefas propostas, demonstrando uma capacidade crescente de realizar atividades por conta própria.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos concluir que a dependência da professora pode variar. Enquanto P2 relata uma dependência contínua do apoio da professora, P3 indica uma mudança positiva na qual a aluna se torna mais autônoma. É importante considerar as variações individuais ao analisar as mudanças na dependência da professora ao longo do ano letivo.

SC10 - Comportamento da aluna em sala de aula.

P1 descreve o comportamento da aluna como bom, mencionando que esta não perturba e não questiona, o que indica um comportamento tranquilo e sem problemas de disciplina. P2 também descreve o comportamento da aluna como bom, sem fornecer detalhes adicionais. P3 descreve o comportamento da aluna como calmo, tranquilo e sem perturbações, no entanto, destaca que não tem iniciativa em participar nas tarefas propostas.

Podemos concluir que as três entrevistadas observaram um comportamento adequado da aluna em sala de aula, caracterizado por tranquilidade e ausência de problemas de disciplina. No entanto, P3 adiciona a observação de que a aluna pode não ter iniciativa em participar, o que pode sugerir uma postura mais reservada ou menos participante nas

atividades em sala de aula. É importante considerar que a percepção do comportamento pode variar entre as entrevistadas, e um comportamento tranquilo não necessariamente indica um alto nível de participação ou motivação nas atividades.

C4 - Análise do comportamento da aluna.

SC11 - Estratégias para incentivar a participação da aluna.

P1 não menciona estratégias específicas para incentivar a participação da aluna em sala de aula. P2 destaca a necessidade de fornecer um apoio direto e incentivo constante à aluna para que ela consiga trabalhar e atingir os objetivos, o que indica que uma estratégia eficaz para incentivar a sua participação pode ser fornecer suporte individualizado e encorajamento contínuo. P3 menciona a importância de pedir à aluna algo que ela seja capaz de fazer e responder, a fim de evitar desmotivação. A estratégia pode envolver a adaptação das atividades para atender às competências e capacidades da aluna, proporcionando tarefas que sejam desafiadoras, mas alcançáveis.

Em resumo, P2 sugere o apoio direto e incentivo constante como uma estratégia para incentivar a participação da aluna, enquanto P3 destaca a importância de adaptar as tarefas para evitar a desmotivação. É importante considerar que cada aluno é único, portanto, é necessário um acompanhamento individualizado para identificar as estratégias mais eficazes para incentivar a participação da aluna em sala de aula.

SC12 - Equilíbrio entre adaptação às necessidades e desafios.

P1 não fornece informações específicas sobre a abordagem de equilíbrio entre adaptação e desafios em relação à aluna. P2 destaca a importância de fornecer apoio direto à aluna, indicando que esta precisa de um apoio constante para conseguir realizar as atividades, o que sugere que a abordagem adotada pode estar mais voltada para a adaptação das atividades de acordo com as necessidades da aluna, procurando oferecer um nível adequado de desafio para promover seu progresso. P3 destaca que desconstruir a ideia de "não sou capaz" foi fundamental para o progresso da aluna, indicando que houve uma abordagem de equilíbrio entre adaptar as atividades às necessidades da aluna e fornecer desafios adequados para promover o seu desenvolvimento. A abordagem parece ter resultado num aumento da autonomia da aluna na realização de tarefas escolares.

P2 sugere uma abordagem mais voltada para a adaptação das atividades às

necessidades da aluna, enquanto P3 destaca a importância de equilibrar a adaptação e os desafios para promover o progresso. É fundamental considerar as necessidades individuais da aluna e fornecer um ambiente de aprendizagem que ofereça desafios apropriados, ao mesmo tempo em que oferece suporte adaptado para o seu desenvolvimento.

SC13 - Interesses e potencialidades da aluna.

P1 não menciona interesses ou potencialidades específicas da aluna, portanto, não podemos fazer uma correlação direta com esse descritor. P2 menciona que a aluna tem mais potencial nas áreas de expressão, indicando que esta se destaca nas áreas práticas, o que sugere que a aluna pode ter interesse e competências específicas em expressar-se, seja através da fala, escrita, arte ou outras formas de comunicação. P3 não menciona interesses específicos da aluna, mas destaca a dificuldade em decifrá-la devido à expressão facial e comportamento apático. Embora não mencionem diretamente as potencialidades da aluna, esta características pode indicar uma necessidade de explorar mais a fundo os seus interesses e encontrar formas de despertar o seu potencial.

P2 sugere que a aluna tem potencial nas áreas de expressão, enquanto P3 destaca a necessidade de compreender melhor seus interesses e potencialidades camuflados pelo seu comportamento apático. É importante levar em consideração os interesses individuais da aluna e identificar as áreas e potencialidade para promover um ambiente de aprendizagem mais adequado e estimulante.

C5 - Exploração dos interesses e áreas de conhecimento da aluna.

SC14 - Identificação do potencial em diferentes atividades.

P1 não menciona atividades específicas em que a aluna apresenta potencial, portanto, não podemos fazer uma correlação direta com esse descritor. P2 destaca que a aluna beneficia de atividades lúdicas, como jogos, indicando que ela pode ter potencial nesse tipo de atividade. No entanto, a entrevistada também menciona que a aluna revela pouco interesse e desinteresse em geral, o que pode dificultar a identificação de potencial em outras atividades. P3 não menciona o potencial da aluna em atividades específicas, portanto, não podemos estabelecer uma correlação direta com este descritor.

Em resumo, P2 sugere que a aluna pode apresentar potencial em atividades lúdicas, como jogos. No entanto, é importante levar em consideração o desinteresse geral

mencionado e explorar outras atividades que possam despertar o seu interesse e revelar o seu potencial em diferentes áreas. Identificar o potencial da aluna em diferentes atividades requer uma análise mais aprofundada e uma abordagem individualizada para descobrir as preferências e competências específicas.

SC15 - Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita.

P1 menciona que a aluna tem dificuldades tanto na escrita quanto na compreensão dos enunciados, o que indica que as competências de expressão oral e escrita estão comprometidas. P2 menciona que a aluna tem dificuldade de concentração, o que pode afetar seu desenvolvimento nas competências de expressão oral e escrita. A falta de concentração pode prejudicar a clareza e a organização das ideias ao expressar-se oralmente, bem como a capacidade de escrever de forma coerente e estruturada. P3 menciona que a aluna é calma, tranquila e não fala muito, além de não ter iniciativa em participar, o que pode indicar dificuldades no desenvolvimento das competências de expressão oral. A falta de iniciativa para participar e o comportamento mais reservado podem limitar as oportunidades de praticar e aprimorar a expressão oral.

Em resumo, com base nas informações das entrevistadas, podemos inferir que a aluna enfrenta desafios no desenvolvimento das competências de expressão oral e escrita. Esses desafios incluem dificuldades na compreensão de enunciados, falta de concentração e comportamento mais reservado, que limita a participação ativa. É importante fornecer apoio e estratégias adequadas para ajudar a aluna a desenvolver as competências de expressão oral e escrita, como atividades adaptadas, apoio individualizado e estímulo à participação ativa em sala de aula.

SC16 - Histórico de insucesso escolar.

P1 não menciona qualquer histórico de insucesso escolar da aluna, portanto não há informações relevantes nesse sentido. P2 menciona que a aluna revela muitas dificuldades em todas as áreas, o que pode indicar um histórico de insucesso escolar. A observação sugere que a aluna pode ter tido dificuldades em seu desempenho escolar em um ou mais momentos anteriores. P3 relata que a aluna nunca teve insucesso em inglês, mas as avaliações variaram entre o nível positivo e negativo, a entrevistada prevê que este ano poderia ser um ano de possível insucesso para a aluna na disciplina, o que indica a possibilidade de ter um histórico

de desempenho escolar instável ou de enfrentar desafios específicos em determinadas disciplinas.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que a aluna pode ter um histórico de insucesso escolar, expresso por dificuldades em várias áreas e pelos comentários sobre as avaliações anteriores e possíveis dificuldades futuras. É importante fornecer apoio e intervenções adequadas para ajudar a aluna a superar as dificuldades e alcançar o sucesso escolar.

C6 - Avaliação do historial de desempenho escolar da aluna.

SC17- Análise das estratégias implementadas para evitar o insucesso.

P1 não menciona nenhuma estratégia específica implementada para evitar o insucesso da aluna, portanto não há informações relevantes nesse sentido. P2 menciona o uso de ferramentas de gamificação, como programas de computador e participação em projetos digitais, para ajudar a aluna a progredir e superar as dificuldades. As estratégias visam tornar a aprendizagem mais envolvente e motivadora, estimulando o interesse e participação da aluna. P3 menciona que as professoras adotaram algumas estratégias para ajudar a aluna a superar as dificuldades e evoluir, porém, não são fornecidos detalhes específicos sobre as estratégias implementadas.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que são utilizadas estratégias para evitar o insucesso da aluna, como o uso de ferramentas de gamificação e adoção de estratégias específicas pelas docentes. É importante continuar a avaliar e ajustar estratégias com base nas necessidades individuais da aluna, a fim de promover o seu sucesso escolar.

SC18 - Importância do apoio individualizado na superação de dificuldades.

P1 não menciona a importância do apoio individualizado na superação das dificuldades da aluna, portanto não há informações relevantes nesse sentido. P2 menciona que a aluna é muito dependente do apoio do adulto o que requer incentivo constante para trabalhar e atingir os seus objetivos, o que indica que a aluna beneficia de apoio individualizado, pois esse tipo de apoio individualizado pode ajudá-la a superar as dificuldades de maneira mais eficaz. P3 menciona que a aluna se tornou menos dependente e mais autónoma ao longo do ano, o que pode indicar que o apoio individualizado foi eficaz na superação das dificuldades. A possibilidade de receber atenção individualizada pode ter contribuído para o desenvolvimento da aluna e para a melhoria das competências escolares.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que o apoio individualizado desempenha um papel importante na superação das dificuldades da aluna. Esse tipo de suporte pode fornecer as orientações e recursos necessários para atender às NE da aluna, permitindo que ela progrida na aprendizagem e supere os desafios que enfrenta.

SC19 - Integração da aluna na turma.

P1 menciona que a aluna está bem integrada na turma, com base na observação das interações sociais positivas que ela tem com os colegas, o que indica que a aluna se sente parte do grupo e é aceita pelos seus pares, o que contribui para a integração na turma. P2 também considera que a aluna está bem integrada na turma, mencionando que ela participa em todas as atividades e é aceita pelos colegas. A participação ativa e aceitação pelos colegas são indicadores de integração social positiva. P3 acredita que a aluna está bem integrada na turma, apesar de ser pouco sociável. A entrevistada destaca que a turma corresponde bem à aluna, o que sugere que existe uma boa interação e entendimento entre ela e os seus colegas, mesmo que a aluna seja menos extrovertida.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que a aluna está bem integrada na turma, possui interações sociais positivas, participa das atividades e é aceita pelos colegas, o que contribui para a integração social na turma.

C7 - Percepção de integração social e bem-estar da aluna na turma.

SC20 - Influência da dinâmica da turma no progresso da aluna.

P1 não fornece informações específicas sobre a influência da dinâmica da turma no progresso da aluna, portanto não podemos estabelecer uma correlação clara. P2 menciona que a sala de aula está organizada em grupos, o que promove a interajuda entre os alunos. A dinâmica pode ter uma influência positiva no progresso da aluna, pois permite que receba apoio e ajuda dos colegas, o que pode facilitar a aprendizagem e desenvolvimento. P3 não menciona diretamente a influência da dinâmica da turma no progresso da aluna, mas destaca que esta se sente bem na turma e que os colegas interagem bem com ela, o que sugere que a dinâmica da turma pode ser positiva para a aluna, criando um ambiente acolhedor e favorável ao seu progresso.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que a dinâmica da turma pode ter uma influência positiva no progresso da aluna. A organização em grupos e a interajuda entre os alunos, assim como um ambiente acolhedor e de correspondência com os colegas, podem contribuir para o seu desenvolvimento escolar.

SC21 - Fatores que contribuem para a adaptação da aluna.

P1 menciona que a aluna está bem integrada na turma, interagindo de forma positiva com os colegas, o que indica que a aluna possui competências sociais e uma boa adaptação ao ambiente escolar. A capacidade de brincar com as outras crianças antes do início das aulas também sugere uma boa adaptação social. P2 afirma que a aluna está bem integrada na turma e é bem aceita pelos colegas, participa em todas as atividades o que indica que está bem-adaptada ao ambiente escolar. A aceitação e interação dos colegas são fatores que contribuem para a adaptação. P3 destaca que a aluna tem uma interação social limitada e uma postura apática em relação às atividades e aos colegas. No entanto, menciona que houve progresso no comportamento da aluna e que esta se tornou mais autônoma. A evolução também pode contribuir para a adaptação, pois indica uma melhoria na capacidade de envolvimento com os outros, tornando-se mais independente.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, podemos inferir que fatores como competências sociais, aceitação pelos colegas, participação em atividades e progresso no comportamento são elementos que contribuem para a adaptação da aluna ao ambiente escolar.

SC22 - Utilização de estratégias lúdicas e gamificação.

P1 menciona que a aluna não é receptiva a atividades lúdicas e jogos, o que indica que a estratégia pode não ser eficaz para ela. Embora a entrevistada reconheça que as atividades podem promover aprendizagem, no caso específico da aluna, elas não parecem funcionar como estratégias adequadas. P2 concorda que atividades lúdicas, incluindo a gamificação, são apropriadas para abordar os conteúdos curriculares da aluna com NE, implementa a gamificação sempre que possível na prática pedagógica, utilizando programas de computador e projetos digitais relacionados com os conteúdos das disciplinas, o que indica que ela valoriza e utiliza estratégias lúdicas e gamificação como parte da prática pedagógica. P3 descreve a aluna como calma e tranquila em sala de aula, mas destaca que a

mesma não tem iniciativa em participar. Embora não seja mencionado explicitamente o uso de estratégias lúdicas e gamificação, a entrevistada sugere que a aluna pode beneficiar destas abordagens para aumentar a motivação e participação.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, P1 indica uma falta de receptividade da aluna a estratégias lúdicas e gamificação, enquanto P2 demonstra a utilização ativa de estratégias na prática pedagógica. P3 não menciona explicitamente o uso de estratégias lúdicas e gamificação, mas sugere que a aluna pode beneficiar delas para aumentar motivação e participação.

C8 - Papel das atividades de gamificação, ferramenta *WW*, na promoção das aprendizagens.

SC23- Potencial da gamificação para trabalhar com alunos com NE.

P1 acredita que a gamificação com a ferramenta *WW* pode ser uma estratégia adequada para abordar os conteúdos curriculares trabalhados com a aluna com NE, embora não implemente a gamificação na prática pedagógica regularmente, reconhece o potencial da ferramenta, mas limita o seu uso nas substituições dos colegas. P2 considera a gamificação com a ferramenta *WW* uma boa estratégia para trabalhar os conteúdos curriculares com a aluna com NE, implementa a gamificação sempre que possível, utilizando diversos programas de computador e projetos digitais relacionados com os conteúdos das disciplinas, o que demonstra que ela valoriza e utiliza a gamificação como uma forma eficaz de atender às NE da aluna. P3 observa que a aluna tem dificuldades cognitivas e uma ideia limitante de que não é capaz, no entanto, relata progressos no seu desempenho e motivação através da desconstrução desse conceito. Embora não seja mencionado explicitamente o uso da gamificação, a entrevistada sugere que a abordagem pode ser benéfica para a aluna, ajudando-a a superar as dificuldades e desenvolvendo as competências.

Em resumo, com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, P1 indica o reconhecimento do potencial da gamificação, P2 demonstra o uso ativo da gamificação na prática pedagógica, e P3 sugere que a gamificação pode ser uma ferramenta benéfica para ajudar a aluna a superar as dificuldades e desenvolver competências.

SC24 - Barreiras e possibilidades de implementação de estratégias lúdicas.

P1 menciona que a aluna não é receptiva a atividades lúdicas, o que pode ser

considerado uma barreira para a implementação das estratégias, a entrevistada não tem a oportunidade de implementar a gamificação na prática pedagógica regularmente, o que indica que existem barreiras tanto em termos de receptividade da aluna quanto de oportunidades para implementar estratégias lúdicas. P2 afirma que a aluna apresenta interesse limitado e baixa motivação, mas ela procura incentivá-la e implementa atividades lúdicas sempre que possível. Ela destaca que a sala de aula organizada em grupos traz vantagens na utilização da gamificação, que sugere que, apesar das possíveis barreiras, a entrevistada vê possibilidades de implementação de estratégias lúdicas e procura estratégias para superar as dificuldades da aluna. P3 descreve a aluna como tímida, apática e com dificuldade em participar por iniciativa própria. Embora não seja mencionado diretamente o uso de estratégias lúdicas, o progresso no desempenho e autonomia da aluna sugere que existem possibilidades de implementação de estratégias lúdicas, desde que sejam adotadas abordagens cuidadosas e adaptadas às necessidades da aluna.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, P1 aponta para barreiras na receptividade da aluna e oportunidades limitadas para implementar estratégias lúdicas, P2 destaca a procura por superar as dificuldades e implementar atividades lúdicas, e P3 sugere que, apesar das dificuldades iniciais, existem possibilidades de implementação de estratégias lúdicas com abordagens adequadas e adaptadas à aluna.

SC25 - Ferramentas e recursos na prática pedagógica.

P1 menciona que, como professora de apoio socioeducativo, não implementa gamificação na prática pedagógica regularmente, utiliza ferramentas apenas em substituições pontuais. Embora reconheça que atividades lúdicas, como jogos, podem ser estratégias eficazes para promover aprendizagens, indica que a aluna específica não é receptiva às atividades. A entrevistada não faz uso frequente de ferramentas e recursos lúdicos na prática pedagógica. P2 afirma que implementa gamificação na prática pedagógica sempre que possível, utilizando diversos programas de computador e projetos digitais relacionados com as disciplinas, destaca que a aluna demonstra melhor desempenho e progresso quando são utilizadas atividades lúdicas, também menciona que a aluna ainda precisa de apoio direto para alcançar resultados positivos, o que indica que a entrevistada faz uso ativo de ferramentas e recursos lúdicos, como a gamificação, na prática pedagógica. P3 menciona ser professora de inglês e não tem conhecimento específico sobre o interesse da aluna em outras áreas. Embora não seja mencionado diretamente o uso de ferramentas e recursos lúdicos, a

entrevistada destaca que a turma em que a aluna está integrada a ajuda e ela se sente bem, o que sugere que pode haver a utilização de algumas ferramentas e recursos na prática pedagógica, mas não é detalhado quais são esses recursos específicos.

Com base nas informações fornecidas pelas entrevistadas, P1 indica um uso limitado de ferramentas e recursos lúdicos, P2 destaca o uso frequente da gamificação e P3 menciona que a turma em que a aluna está integrada oferece algum tipo de suporte, mas sem especificar quais ferramentas e recursos são utilizados.

SC26- Frequência da utilização da ferramenta *WW*.

P1 acredita que seria pertinente implementar a gamificação diariamente, em todas as disciplinas. Não é mencionada diretamente a frequência de utilização da ferramenta *WW*, mas sugere que a gamificação deveria ser aplicada regularmente. P2 não fornece uma opinião específica sobre a frequência de utilização da ferramenta *WW* em contexto curricular, no entanto, destaca que é uma ótima ferramenta que ajuda os alunos, incluindo a aluna em questão, na aprendizagem. A utilização da ferramenta depende da disponibilidade e motivação da aluna, o que pode sugerir que a frequência pode variar de acordo com esses fatores. P3 menciona o uso de ferramentas específicas digitais em todas as aulas, mas não é especificado se a ferramenta *WW* é uma delas. A frequência de utilização da ferramenta não é mencionada diretamente.

Em resumo, P1 sugere uma implementação diária da gamificação, mas sem mencionar a frequência da utilização da ferramenta *WW*. P2 destaca a utilidade da ferramenta, mas a frequência de uso depende da disponibilidade e motivação da aluna. P3 menciona o uso de ferramentas digitais, mas não especifica a frequência de utilização da ferramenta *WW*.

C9 - Utilização de tecnologias digitais na sala de aula.

SC27 - Adaptação de ferramentas para alunos com NE.

P1 a entrevistada não comenta sobre a adaptação específica da ferramenta *WW* para atender às necessidades da aluna, portanto, não há informações sobre a adaptação de ferramentas para alunos com NE. P2 a entrevistada não menciona diretamente a adaptação da ferramenta *WW*, mas destaca que algumas atividades precisam ser adaptadas para a aluna, menciona que são utilizados programas de computador e projetos digitais que são bem

aceites pela aluna e trazem progresso na aprendizagem. A adaptação indica que há conhecimento das NE da aluna. P3 a entrevistada menciona que as professoras adotaram algumas estratégias para superar as dificuldades da aluna e ajudá-la a evoluir, mas não especifica se inclui a utilização de ferramentas digitais. Não há informações diretas sobre a utilização de ferramentas para alunos com NE.

P1 não comenta sobre a utilização de ferramentas digitais, P2 destaca a necessidade de adaptar algumas atividades e P3 menciona a adoção de estratégias, mas sem detalhar se inclui adaptação de ferramentas digitais.

SC28 - Desafios logísticos e possíveis soluções para a implementação de recursos tecnológicos.

P1 menciona que enfrenta desafios logísticos relacionados à falta de preparação das salas de aula no seu agrupamento para a utilização de computadores, menciona a limitação das tomadas elétricas como um exemplo desses desafios, no entanto, não fornece soluções específicas para lidar com esses desafios. P2 não menciona desafios logísticos relacionados à implementação de recursos tecnológicos, portanto, não há informações sobre possíveis soluções para esses desafios. P3 não menciona desafios logísticos específicos relacionados à implementação de recursos tecnológicos. A entrevistada menciona a necessidade de uma sala específica para a disciplina de Inglês, o que facilitaria a utilização das ferramentas e a organização da sala de aula. A sugestão pode ser considerada como uma possível solução para melhorar a implementação de recursos tecnológicos.

Em resumo, P1 menciona desafios logísticos relacionados à falta de preparação das salas de aula, mas não fornece soluções específicas. P2 não menciona desafios logísticos, e P3 não menciona desafios logísticos, mas sugere a criação de uma sala específica como uma possível solução.

C10 – Organização da sala de aula.

SC29- Tipo de organização de sala de aula.

P1 menciona que uma sala de aula circular seria mais vantajosa em termos de organização, no entanto, sublinha que as salas do agrupamento não estão preparadas para esse tipo de organização, portanto, não é possível implementar esta estrutura na prática pedagógica. P2 menciona que a sala de aula em que ela trabalha está organizada em grupos,

destaca que esta forma de organização permite a interajuda entre os alunos e é uma boa forma de trabalho. A estrutura de grupos facilita a colaboração e a participação ativa dos alunos nas atividades. P3 menciona que a disciplina de Inglês deveria ter uma sala específica para poder organizar as atividades de forma mais eficaz, a sugestão indica que a organização da sala de aula é considerada importante para a efetividade das aulas de Inglês, mas não são fornecidos detalhes sobre como a sala seria organizada.

Em síntese, P1 menciona a preferência por uma sala de aula circular, mas reconhece que não é viável nas salas do agrupamento. P2 destaca a organização em grupos como benéfica para a interajuda entre os alunos. P3 sugere a necessidade de uma sala específica para a disciplina de Inglês, indicando a importância da organização da sala de aula para a disciplina.

SC30- Barreiras e facilitadores à organização da sala de aula.

P1 menciona que uma das barreiras à organização da sala de aula é o facto de as salas do agrupamento não estarem preparadas para uma sala de aula circular, o que indica que a estrutura física das salas é um obstáculo à implementação desse tipo de organização, no entanto, não são fornecidas informações sobre possíveis facilitadores. P2 destaca a importância de uma sala de aula bem organizada e estruturada para facilitar a aprendizagem dos alunos, no entanto, não são mencionadas barreiras específicas à organização da sala de aula, portanto, não é possível fazer uma correlação entre P2 e o descritor. P3 não menciona barreiras ou facilitadores específicos à organização da sala de aula, embora seja mencionada a necessidade de uma sala específica para a disciplina de Inglês, não são fornecidos detalhes sobre como a organização atual da sala pode impactar positivamente ou negativamente a prática pedagógica.

P1 menciona a falta de preparação das salas do agrupamento como uma barreira à organização da sala de aula. P2 destaca a importância de uma sala de aula bem organizada, mas não menciona barreiras ou facilitadores específicos. P3 não menciona barreiras ou facilitadores relacionados à organização da sala de aula.

3.3. Síntese das entrevistas às professoras

P1: A professora descreve a aluna como tendo dificuldades de compreensão e retenção de informações, além de problemas na decodificação de enunciados, no entanto, avalia o progresso da aluna como positivo, embora lento. O comportamento em sala de aula é considerado bom, pois a aluna não perturba nem questiona. A professora menciona que a aluna não apresenta interesse específico em nenhuma área de conhecimento e não tem histórico de insucesso escolar, acredita que atividades lúdicas, como jogos, podem ser uma estratégia para promover as aprendizagens, mas reconhece que a aluna em questão não é receptiva a estas atividades. Considera a gamificação com a ferramenta *WW* uma ferramenta adequada e acredita que poderia ser implementada diariamente, no entanto, a professora não utiliza a gamificação regularmente na prática pedagógica.

P2: A professora descreve a aluna como imatura e com dificuldades de concentração, além de um déficit cognitivo, avalia o progresso da aluna como positivo, mas com muito apoio e incentivo. O comportamento em sala de aula é considerado bom. A aluna não apresenta interesse específico em nenhuma área de conhecimento e tem histórico de dificuldades em todas as áreas curriculares. A professora considera que atividades lúdicas, como jogos, podem ser uma estratégia para promover as aprendizagens da aluna, embora esta revele pouco interesse e desinteresse. A professora implementa a gamificação na prática pedagógica sempre que possível, utilizando vários programas de computador. A organização da sala de aula em grupos é considerada vantajosa. considera pertinente implementar a gamificação duas ou três vezes por semana e reconhece que a ferramenta *WW* é uma boa ferramenta, mas destaca a necessidade de trabalhar a motivação da aluna.

P3: A professora descreve a aluna como tendo dificuldades cognitivas, baixa atenção e uma postura apática perante colegas e atividades, avalia o progresso da aluna como positivo, mencionando a desconstrução da ideia de que "não sou capaz" e a melhora na realização de tarefas. A interação social da aluna com os colegas é considerada restrita, e a professora a vê como menos dependente em relação ao ano anterior. A professora implementa a gamificação na prática pedagógica sempre que possível, e observa que a aluna interage pouco com os colegas e demonstra baixa sociabilidade.

Nas três entrevistas, as professoras reconhecem a potencialidade da gamificação e da ferramenta *WW* para promover a aprendizagem da aluna, embora destaquem a importância de motivar a aluna e adaptar as estratégias às NE.

3.4. Resultados da entrevista à aluna

Análise e conclusões sobre a percepção da utilidade da ferramenta *WW* em contexto educativo da aluna: A aluna tem 9 anos e está no 1ºCEB, o que indica que ela está em uma fase inicial do seu processo educativo, revela que a disciplina preferida é a Matemática, mas também menciona que tem dificuldades em Português e Matemática, principalmente nas “contas”. Isso pode indicar que ela pode beneficiar de uma abordagem mais interativa e envolvente para melhorar as suas competências nestas matérias. Gosta do Estudo do Meio e Leitura, mostrando interesse em atividades mais exploratórias e de compreensão. Afirma que prefere jogar no computador na sala de aula, especificamente o jogo do galo, o que sugere que ela se sente motivada para aprender através da tecnologia. Prefere jogar sozinha em vez de em grupo, o que pode indicar que a aluna pode concentrar-se melhor em atividades individuais. Menciona que gosta de jogar o jogo de subtração no computador, mostrando uma preferência por atividades que envolvam a prática de competências matemáticas. Acredita que os jogos no computador a ajudam a melhorar na leitura e escrita, pois sente que aprende mais através do computador. Considera a aprendizagem através do computador mais fácil e afirma que se motiva mais através desta ferramenta, o que pode sugerir que beneficia de métodos de ensino mais interativos. Sente uma diferença positiva na aprendizagem após começar a utilizar os jogos de computador para aprender, considerando-os melhores que os métodos tradicionais. Não se lembrar exatamente quais jogos de computador que jogou em relação aos conteúdos curriculares. Isso pode sugerir que a diversidade e variedade de jogos educativos podem ser importantes para mantê-la motivada.

É notável que a aluna esteja disposta a experimentar novas abordagens educativas, como o uso de jogos de computador.

A ferramenta *WW*, como uma plataforma de recursos e jogos educativos online, poderia ser uma opção útil para a aluna, pois ela já demonstrou interesse e benefícios em aprender por meio de jogos no computador. Também poderia ajudar a aluna a melhorar suas competências em Português e Matemática, ao mesmo tempo em que a motiva e atrai as atividades de aprendizagem.

É importante observar que o uso da ferramenta *WW* e jogos educativos no computador deve complementar a outras abordagens de ensino, para garantir uma educação equilibrada e completa. Conhecer as preferências da aluna e adaptar os recursos e jogos da ferramenta *WW* de acordo com suas necessidades específicas pode ser uma maneira eficaz

de melhorar sua experiência educativa.

Assim, a aluna apresenta uma percepção positiva sobre a utilidade dos jogos de computador na sua aprendizagem, sugerindo que o uso da ferramenta *WW* como uma ferramenta educativa pode ser uma abordagem bem-sucedida para motivá-la e melhorar suas competências em diferentes disciplinas.

4. Plano de ação pedagógica para o desenvolvimento de competências de leitura e escrita para uma aluna do 3º ano do ensino básico com Medidas Seletivas.

4.1. Introdução

O ensino de Português no 1ºCEB é fundamental para o desenvolvimento das competências linguísticas e comunicativas dos alunos. Com o avanço da tecnologia, é possível incorporar ferramentas interativas que tornam o processo de aprendizagem mais atrativo e eficaz.

4.2. Objetivos

Introduzir a ferramenta *WW* como uma ferramenta pedagógica para o ensino de Português no 1ºCEB .

Estimular o desenvolvimento de competências linguísticas, leitoras e comunicativas da aluna do 1ºCEB com MS.

Promover a aprendizagem de forma lúdica e interativa, incentivando a participação ativa.

Criar recursos educativos digitais personalizados que atendam às necessidades individuais de aprendizagem.

4.3 Metodologia

Formação de Professores: Iniciar o projeto com uma formação para os professores do 1ºCEB sobre o uso eficaz da ferramenta *WW*. Explorar as suas funcionalidades e exemplos de atividades interativas relacionadas ao ensino da leitura e escrita.

Formação realizada em duas sessões com as três professoras participantes no estudo. A formação ministrada pela investigadora onde apresenta diversos recursos do *WW*, nomeadamente: criação de recursos online, exploração de recursos existentes, edição de recursos e impressão automática de imprimíveis.

4.4. Criação de Recursos Educativos

Os professores irão desenvolver atividades interativas na ferramenta *WW*, como jogos de palavras, puzzles, associação de imagens e palavras, caça-palavras, Anagramas, entre outros. Esses recursos serão personalizados para atender aos objetivos específicos de aprendizagem de cada aluno.

4.5. Integração em Sala de Aula

Os recursos educativos serão introduzidos nas aulas de Português de forma gradual. A aluna terá a oportunidade de interagir com as atividades no tablet ou computador, individualmente ou em grupo, sob a supervisão do professor.

4.6. Acompanhamento e Avaliação

Avaliação contínua do progresso da aluna. Os professores monitorizam o desempenho individual por meio das estatísticas oferecidas pela ferramenta *WW*. Isso permite a adaptação das atividades conforme necessário.

A evolução da aluna é acompanhada através da observação das suas competências de leitura e escrita nas atividades propostas pela realização de avaliações regulares para medir o desempenho e identificar áreas que necessitam de mais atenção. O *feedback* constante é fornecido para incentivar a motivação e o empenho da aluna.

4.7. Recursos Necessários

Acesso à ferramenta *WW*.

Tablet ou computador para a aluna interagir com as atividades.

Recursos didáticos, livros, cadernos e lápis.

4.8. Resultados Esperados:

Espera-se que o projeto proporcione à aluna uma experiência de aprendizagem, mais envolvente e dinâmica. Além disso, espera-se o desenvolvimento de competências linguísticas de forma mais eficaz, uma vez que as atividades interativas incentivam a participação ativa e a prática constante.

O plano de ação pedagógica visa transformar o processo de aprendizagem da aluna numa experiência estimulante e interativa. As atividades da ferramenta *WW* foram selecionadas para abordar de forma holística as competências de leitura e escrita, reforçando tanto a compreensão quanto a expressão linguística. Com a aplicação consistente das atividades e o suporte contínuo, espera-se que a aluna alcance uma melhoria significativa nas suas competências de leitura e escrita.

4.8.1 Aplicação do plano de aula: Jogo da ferramenta *WW* “Desembaralhe”

Nesta aula, a aluna teve a oportunidade de jogar o "Desembaralhe" na ferramenta *WW*, uma atividade interativa que visa fortalecer as competências de ortografia, formação de palavras e concentração. A abordagem lúdica do jogo proporcionou um ambiente estimulante para a prática linguística, permitindo que a aluna se envolvesse ativamente na construção de palavras corretas. Essa experiência interativa contribuiu para o aperfeiçoamento das competências de leitura e escrita da aluna.

Figura 2

Jogo da ferramenta WW: “Desembaralhe”



Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.8.2. Aplicação do Plano de Aula: Jogo na ferramenta *Wordwall* “Caça-Palavras”

O plano de aula foi desenvolvido para investigar a eficácia do jogo "Caça-Palavras" da ferramenta *WW* na melhoria das competências de identificação visual de palavras e enriquecimento do vocabulário da aluna. Ao explorar a atividade de forma interativa com uma abordagem lúdica verifica-se que os resultados desta pesquisa podem ter implicações significativas na prática pedagógica e no desenvolvimento curricular.

Figura 3

Jogo da ferramenta WW: “Caça Palavras”



Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.8.3 Aplicação do Plano de Aula: Jogo da ferramenta *Wordwall* “Jogo da Forca”

Este plano de aula foi concebido para investigar a eficácia do jogo "Jogo da Forca" da ferramenta *WW* no estímulo do raciocínio, do vocabulário e das competências de escrita da aluna através de uma abordagem lúdica e interativa. A pesquisa pretende contribuir para uma compreensão mais profunda dos benefícios educativos deste jogo. Os resultados obtidos podem ser relevantes para a prática pedagógica e o desenvolvimento curricular, fornecendo informações valiosas sobre como os jogos podem ser utilizados para melhorar as competências linguísticas dos alunos.

Figura 4

Jogo da ferramenta WW: “Jogo da Forca”



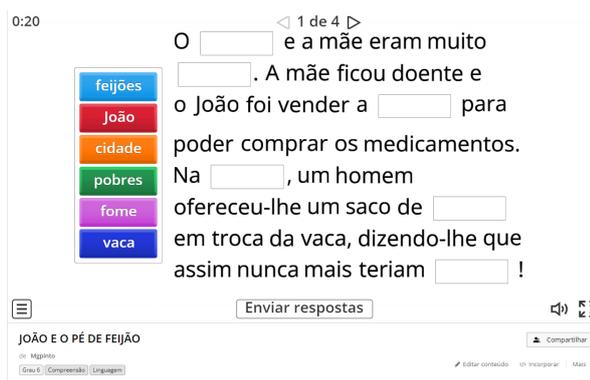
Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.8.4. Aplicação do Plano de Aula: Jogo da ferramenta *Wordwall* “Que Palavra Está Faltando?”

Este plano de aula foi projetado para explorar a eficácia do jogo "Que Palavra Está Faltando?" da ferramenta *WW* na melhoria da compreensão textual e na seleção de palavras adequadas para completar frases. Através desta abordagem interativa, a pesquisa pretende contribuir para uma compreensão mais aprofundada dos benefícios educativos deste jogo. Os resultados obtidos podem ser relevantes para a prática pedagógica e o desenvolvimento curricular, fornecendo informações valiosas sobre como as atividades de preenchimento de palavras podem ser usadas para aprimorar as competências linguísticas dos alunos.

Figura 5

Jogo da ferramenta *WW* “Que Palavra Está Faltando?”



Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.8.5. Aplicação do Plano de Aula: Jogo na ferramenta *Wordwall* “Roleta Aleatória”

Este plano de aula foi concebido para investigar a eficácia do jogo "Roleta Aleatória" da ferramenta *WW* na estimulação da criatividade na escrita e na associação de palavras da aluna. Através desta abordagem lúdica e interativa, a pesquisa pretende contribuir para uma compreensão mais profunda dos benefícios educativos deste jogo. Os resultados obtidos podem ser relevantes para a prática pedagógica e o desenvolvimento curricular, fornecendo informações valiosas sobre como as atividades de criação de frases podem ser usadas para aprimorar as competências linguísticas dos alunos.

Figura 6

Jogo da ferramenta WW “Roleta Aleatória”



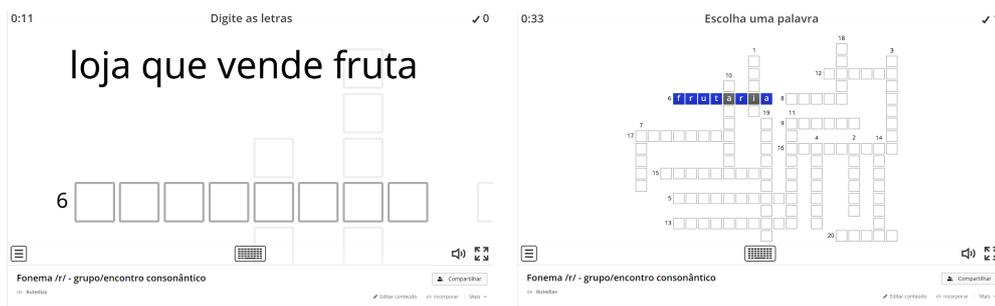
Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.8.6. Aplicação do Plano de Aula: *Jogo na ferramenta Wordwall “Palavras Cruzadas”*

O plano de aula foi projetado para investigar a eficácia do jogo "Palavras Cruzadas" da ferramenta *WW* no reforço da ortografia, associação de palavras e concentração da aluna. Através desta abordagem interativa e desafiadora, a pesquisa pretende contribuir para uma compreensão mais profunda dos benefícios educativos deste jogo. Os resultados obtidos podem ser relevantes para a prática pedagógica e o desenvolvimento curricular, fornecendo informações valiosas sobre como as atividades de palavras cruzadas podem ser usadas para aprimorar as competências linguísticas dos alunos.

Figura 7

Jogo da ferramenta WW “Palavras Cruzadas”



Nota: PrintScreen do aplicativo no sistema operativo Windows

4.9. Análise de resultados da aplicação de atividades com recurso à ferramenta *Wordwall*

Vamos analisar cada um dos indicadores de comportamento observado da aluna nas atividades realizadas com recurso à ferramenta *WW* em atividades letivas, tendo em conta o total de 6 atividades planificadas.

Nível de Concentração - 100%

A aluna demonstrou um nível consistente de concentração em todas as atividades realizadas com a ferramenta *WW*, um indicador positivo pois sugere que as atividades foram suficientemente desafiadoras e motivantes para manter o foco da aluna. O alto nível de concentração pode estar relacionado com a interatividade e o caráter visual das atividades proporcionadas pela ferramenta *WW*.

Nível de Persistência na Realização de Atividades - 100%

A persistência da aluna durante a realização das atividades foi evidente uma vez que demonstrou vontade de continuar a participar em todas as atividades mediadas com a ferramenta *WW*, o que sugere que a abordagem das atividades, interativas e lúdicas, foi bem escolhida para capturar o interesse da aluna e manter o nível de motivação.

Compreensão e Cumprimento de Regras - 66,7%

A aluna mostrou uma compreensão e cumprimento satisfatórios das regras na maioria das atividades, em duas atividades enfrentou algumas dificuldades na compreensão das regras, o que pode indicar que algumas regras específicas podem ter sido um pouco mais complexas ou exigentes para a aluna. Foi relevante explorar mais a natureza dessas dificuldades para ajustar as atividades conforme necessário e para proporcionar suporte à realização no decorrer das atividades.

Aquisição de Conteúdos - 100%

A aluna demonstrou sucesso na aquisição de conteúdos em todas as atividades com a ferramenta *WW*, o indicador é positivo e revela que as atividades foram eficazes em

transmitir os conhecimentos ou conceitos planejados. A utilização da ferramenta *WW* parece ter sido uma escolha acertada para promover a aprendizagem e retenção de conteúdo.

As atividades realizadas com recurso à ferramenta *WW* parecem ter tido um impacto positivo na aluna visto ter apresentado níveis elevados de concentração e entusiasmo durante a realização das tarefas. Esses resultados podem ser atribuídos à natureza interativa e envolvente das atividades, que provavelmente capturaram o interesse da aluna de maneira eficaz.

Embora a aluna tenha demonstrado compreensão e cumprimento satisfatórios de regras na maioria das atividades, a presença de algumas dificuldades pode indicar áreas que requerem atenção e ajustes o que pode envolver uma revisão das regras ou abordagens mais claras para garantir que a aluna compreenda completamente as expectativas.

A aquisição de conteúdos foi bem-sucedida em todas as atividades, sugerindo que o uso da ferramenta *WW* como ferramenta educativa contribuiu para a aprendizagem da aluna. A interatividade e a apresentação visual podem ter facilitado a compreensão e retenção dos conteúdos abordados.

As atividades com a ferramenta *WW* parecem ter proporcionado uma experiência de aprendizagem positiva onde a aluna se envolveu, concentrou e aprendeu de maneira eficaz. A análise dos indicadores comportamentais sugere que a abordagem utilizada foi bem-sucedida em motivar e envolver a aluna no processo educativo.

5. Conclusões

A implementação do projeto proposto visa aproveitar os recursos tecnológicos disponíveis para enriquecer o ensino de Português no 1ºCEB. O uso da ferramenta *WW* como ferramenta pedagógica pode contribuir significativamente para o desenvolvimento integral da aluna, tornando a aprendizagem do Português numa experiência mais atrativa e eficaz, “Os alunos têm a oportunidade de fortalecer as suas competências críticas e ativas de leitura e escrita enquanto utilizam o *WW*” (Az Zahrah & Anwar, 2023).

Segundo Guimarães et al. (2022) a utilização das tecnologias como ferramenta metodológica estreita a relação entre alunos e professores, revelando-se benéfica na exploração dos conteúdos de forma mais interativa. O aluno deixa de ser apenas um recetor passivo para tornar-se um sujeito ativo, promovendo um ambiente democrático, repleto de estratégias motivadoras e eficazes. Consequentemente, o aluno, ao assumir maior responsabilidade na construção do seu próprio processo de aprendizagem, tende a participar ativamente, demonstrar maior iniciativa, partilhar conhecimentos, manifestar um interesse mais profundo, esforçar-se na aprendizagem e concentrar-se melhor nas atividades desenvolvidas. Silva (2022) aborda os obstáculos que a inclusão enfrenta em Portugal, incluindo a falta de recursos e formação dos profissionais da educação.

A inclusão de alunos com NE tem sido um tópico crucial no cenário educativo, segundo Santos et al. (2023), a inclusão vai para além da intenção, implica reflexão, alteração de comportamentos, apresentação de novos paradigmas e a coragem para implementar propostas inovadoras. A utilização de tecnologias em contexto educativo tem emergido como uma estratégia eficaz para abordar as diversas exigências de aprendizagem dos alunos.

Rodrigues (2021) destaca a inclusão como um instrumento para aprofundar a equidade, promovendo a convivência e valorizando as diferenças. A interação social da aluna emerge como um tema transversal nas entrevistas, embora uma das entrevistadas mencione aceitação por parte dos colegas, há um consenso de que a aluna enfrenta limitações na interação, o que sublinha a necessidade de estratégias pedagógicas eficazes para fomentar um ambiente inclusivo. Os relatos também convergem quanto ao progresso observado ao longo do ano letivo, no entanto o progresso é descrito como gradual e intrinsecamente ligado ao suporte constante oferecido pelas professoras. A perspetiva reforça a importância da implementação de estratégias dinâmicas para estimular a evolução contínua da aluna.

Bacich & Moran (2018) definem metodologias como diretrizes para processos de ensino, enquanto Gonçalves (2021) destaca o papel das aprendizagens ativas de cariz lúdico. As atividades interativas e envolventes da ferramenta *WW* parecem ter proporcionado uma experiência de aprendizagem positiva para a aluna, onde se envolveu, concentrou e aprendeu de forma eficaz. Segundo Rebouças et al. (2023) a educação enfrenta atualmente desafios de várias naturezas, podendo derivar de questões estruturais, conceptuais, pedagógicas, económicas, políticas, financeiras e sociais, entanto, é frequente a necessidade de estimular o envolvimento e a motivação do aluno em relação ao conhecimento, incentivando o desejo de saber, a compreensão do porquê de saber e despertar a curiosidade para compreender o complexo contexto em que estão inseridos. Sim-Sim (1995) relaciona a aquisição da língua escrita com a transição entre os discursos doméstico e escolar.

O estudo visou analisar a eficácia da ferramenta *WW* como uma estratégia de gamificação para uma aluna com NE através de uma análise comparativa de três entrevistas a professoras que implementaram a abordagem e da entrevista à aluna. Freire (2008) destaca o direito de todos os alunos desenvolverem as suas potencialidades e adquirirem competências para exercerem a cidadania. Santos et al. (2023) enfatizam que a inclusão vai além da intenção e requer reflexão, alteração de comportamentos e coragem para implementar propostas inovadoras.

Este estudo evidencia a pertinência da ferramenta *WW* como estratégia de aprendizagem para a aluna com NE. Barreto (2022) enfatiza a importância da leitura como um processo de interação que enriquece a reflexão e destaca o papel fundamental do português no currículo. Os pontos comuns identificados nas entrevistas reforçam a importância da gamificação na promoção da aprendizagem inclusiva e envolvente. A implementação de abordagem, aliada a um suporte constante e à adaptação às necessidades individuais, emerge como um recurso valioso para enfrentar os desafios educativos enfrentados pela aluna com NE. As conclusões deste estudo podem informar futuras práticas pedagógicas, visando o aperfeiçoamento na educação inclusiva e proporcionando um ambiente de aprendizagem mais eficaz. Costa et al. (2012) mencionam que a decisão de usar tecnologia em sala de aula é individual, indicando a importância da escolha do professor.

A natureza interativa e envolvente das atividades da ferramenta *WW* capturou o interesse da aluna de forma positiva, apesar a aluna ter demonstrado compreensão e cumprimento satisfatórios de regras na maioria das atividades, a presença de algumas dificuldades pode indicar áreas que requerem atenção e ajustes.

No âmbito deste estudo, foi possível concluir que a utilização da ferramenta *WW* demonstrou resultados significativamente positivos no desempenho da aluna. Ferreira (2015) e Gandin et al. (2021) introduzem a gamificação como uma estratégia educativa eficaz. Os indicadores comportamentais evidenciam um elevado nível de concentração e entusiasmo durante a realização das atividades, indicando a eficácia da abordagem interativa e lúdica proporcionada pela ferramenta, indo ao encontro com D'Orey (2021) quando destaca como as tecnologias melhoram a qualidade de vida dos alunos, permitindo tarefas como desenhar e escrever.

A aluna demonstrou uma aquisição bem-sucedida de conteúdos em todas as atividades, salientando o potencial educativo da ferramenta *WW* para promover a aprendizagem efetiva. Az Zahrah & Anwar (2023) mencionam o uso da ferramenta *WW* para fortalecer competências críticas e ativas de leitura e escrita. A interatividade e a apresentação visual das atividades parecem ter desempenhado um papel crucial na facilitação da compreensão e retenção dos conceitos abordados.

Apesar de apresentar uma compreensão e cumprimento satisfatórios das regras na maioria das atividades, a identificação de algumas dificuldades sugere a necessidade de ajustes nas abordagens pedagógicas para garantir uma compreensão completa das expectativas por parte da aluna.

A gamificação, empregada por meio da ferramenta *WW*, surge como um elemento de destaque nas entrevistas. As professoras concordam que abordagens lúdicas, como jogos, são eficazes para promover a aprendizagem da aluna com NE, a implementação da gamificação demonstra ser uma prática adotada por duas das entrevistadas, que reconhecem a capacidade da estratégia envolver a aluna de maneira mais profunda, resultando em maior interação e envolvimento.

Ao analisar as entrevistas surgiram diversos pontos em comum, destacando a relevância da abordagem no contexto educativo. Os relatos convergem na descrição das competências e dificuldades apresentadas pela aluna com NE, os desafios cognitivos e de atenção são identificados de maneira consistente enfocando áreas específicas como compreensão, escrita, matemática e estudo do meio.

A organização da sala de aula em grupos é identificada como uma estratégia propícia para a aplicação da ferramenta *WW*. A colaboração entre os alunos emerge como uma dinâmica enriquecedora, promovendo aprendizagem cooperativa e facilitando a

compreensão dos conteúdos. Apesar da diferente frequência específica de uso da ferramenta *WW*, as entrevistadas convergem na avaliação positiva dessa ferramenta, a adaptabilidade à disponibilidade de aprendizagem da aluna é destacada, ressaltando a necessidade de personalização das atividades.

Os resultados deste estudo reforçam a importância e eficácia da utilização da ferramenta *WW* como recurso educativo, contribuindo para um envolvimento ativo da aluna, aprimorando a aquisição de conteúdos e promovendo uma experiência de aprendizagem positiva. O estudo aponta para a relevância de estratégias pedagógicas interativas e lúdicas no contexto educativo, Rebouças et al. (2023) destacam a importância de estimular o envolvimento e a motivação dos alunos em relação ao conhecimento. Visando um melhor desempenho e participação dos alunos, Guimarães et al. (2022) indicam que o uso de tecnologias estreita a relação entre alunos e professores, promovendo um ambiente democrático. Os resultados do estudo destacam a eficácia da ferramenta *WW* na promoção da aprendizagem inclusiva onde a adaptação às necessidades individuais e a personalização de atividades são consideradas essenciais.

Em resposta a Q1 conclui-se que a utilização da ferramenta *WW* demonstrou resultados significativamente positivos no desempenho da aluna com NE. A abordagem interativa e lúdica da ferramenta contribuiu para um elevado nível de concentração e motivação, a apreciação das professoras infere no sentido de que as metodologias ativas propostas favorecem competências de leitura e escrita.

Em resposta a Q2 o estudo revela que a ferramenta *WW* mostrou ser eficaz para enriquecer o currículo no ensino do Português 1ºCEB. A natureza interativa da ferramenta promoveu uma experiência de aprendizagem positiva. A gamificação foi destacada como uma prática eficaz para promover a aprendizagem inclusiva e envolvente com a aluna com NE, assim como a adaptação das práticas às necessidades individuais da aluna.

6. Limitações do Estudo

Uma limitação relevante a ser considerada foi a quantidade de informação reunida neste estudo ser bastante limitada, devido à escassez de conteúdos sobre a ferramenta *WW* que se alinhasse com os objetivos deste projeto.

No entanto, considerando a participação de três professoras suficiente para construir uma relação estrutural e proporcionar insights valiosos sobre o tema em estudo.

O fator positivo foi o facto de que a maioria das entrevistadas ser composta por colegas de trabalho da investigadora. Isso possibilitou obter informações mais detalhadas e particulares, uma vez que as entrevistadas estavam confortáveis e confiantes devido ao grau de proximidade e familiaridade existente entre elas.

As conclusões são baseadas num estudo específico e podem não ser generalizáveis para outras situações ou contextos educativos.

Referências

- Ainley, J., & Carstens, R. (2018). *Teaching and learning international survey (TALIS)* (No. 187). <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/799337c2-en>
- Almeida, M. de G. C. (2021). *Avaliação de crianças com necessidades educativas especiais na promoção da educação inclusiva* [Universidade Nova de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10400.12/8384>
- Alves, A. T. A. da R. B. A., Ulhôa, Ana Nascimento, A., Capela, Bruna Batista, C., Rodrigues, Cleidson Venturine, D., Moreira, E., Ribeiro, E., Silva, F., Demba, J., Lapa, L. D. P., Furtunato, M. M. M. F., & Silva, P. C. B. (2021). *Reflexões em torno de metodologias de investigação: recolha de dados* (U. Editora (ed.); 2ª, Vol. 2). Universidade de Aveiro. <https://doi.org/10.34624/ka02-fq42>
- Alves, D. dos S. (2020). Dificuldades de interpretação de problemas matemáticos no 9º ano: Causas e soluções. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento*. <https://doi.org/10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/interpretacao-de-problemas>
- Amado, J. (2014). *Manual de investigação qualitativa em educação* (2ª Ed). Imprensa da Universidade de Coimbra. <https://doi.org/10.14195/978-989-26-0879-2>
- Assembleia da República. (1986). Lei de Bases do Sistema Educativo. In *Diário da República: Vol. I*. https://www.spzn.pt/uploads/documentos/documento_1629990317_1945.pdf
- Az Zahrah, R. amalia, & Anwar, K. (2023). The Effect Using Wordwall Game Applications To Improve Student's Vocabulary In Chumchon Ban Phanokkhao School. *DIDAKTIKA : Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 29(1). <https://doi.org/10.30587/didaktika.v29i1.5246>
- Bacich, L., & Moran, J. (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora - uma abordagem teórico-prática* (Vol. 4, Issue 1). Penso Editora Ltda. <https://curitiba.ifpr.edu.br/wp-content/uploads/2020/08/Metodologias-Ativas-para-uma-Educacao-Inovadora-Bacich-e-Moran.pdf>
- Barreto, J. M. (2022). Alfabetização e letramento: estudo sobre os aspetos pragmáticos da leitura. *Desleitura: Literatura, Filosofia, Cinema e Outras Artes*, 8. <https://doi.org/10.26893/desleitura.v8i8.88>
- Batista, B., Rodrigues, D., Moreira, E., & Silva, F. (2021). Técnicas de recolha de dados

- em investigação: inquirir por questionário e/ou inquirir por entrevista? In *Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: recolha de dados* (Vol. 2).
- Beacco, J.-C., Csota, D., van de Ven, P.-H., & Vollmer, H. (2010). Language and school subjects. Linguistic dimensions of knowledge building in school curricula. *Policy Forum The Right of Learners to Quality and Equity in Education – The Role of Linguistic and Intercultural Competences*, 0–27. <https://rm.coe.int/16805a0c1b>
- Bricki, N., & Green, J. (2019). A Guide to Using Qualitative Research Methodology. *Medecins Sans Frontiers*.
- Brussino, O. (2021). *Building capacity for inclusive teaching: Policies and practices to prepare all teachers for diversity and inclusion*. (No. 256). <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/57fe6a38-en>
- Cernai, L., Mezzanottei, C., Rutigliano, A., Brussinoi, O., Santiagoi, P., Borgonovii, F., & Guthriei, C. (2021). *Promoting inclusive education for diverse societies* (No. 206). <https://doi.org/https://doi.org/10.1787/94ab68c6-en>.
- Colpani, R., & Homem, M. R. P. (2016). Realidade Aumentada e Gamificação na Educação: uma aplicação para auxiliar no processo de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual. *Revista Brasileira de Informática Na Educação*, 24(1). <https://doi.org/10.5753/rbie.2016.24.1.83>
- Costa, F. A., Cruz, E., Fradão, S., & Rodriguez, C. (2012). *Repensar as TIC na Educação. O Professor como agente transformador* (Issue March 2016). Santillana. https://www.researchgate.net/profile/Fernando-Costa-32/publication/299455917_Repensar_as_TIC_na_Educacao_O_Professor_como_Agente_Transformador/links/56f9223308ae38d710a2f8d9/Repensar-as-TIC-na-Educacao-O-Professor-como-Agente-Transformador.pdf
- Creswell, J. W. (2007). Projeto de pesquisa- método qualitativo, quantitativo e misto. In *Artmed* (2ª Ed). Reimpressão. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>
- Cruz, A. P. (2018). *Universidade de Aveiro 2018 Departamento de Educação e Psicologia A valorização da diversidade cultural como elemento potenciador da aprendizagem integrada e contextualizada* [Universidade de Aveiro]. <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/26867/1/Documento.pdf>
- Cruz, J. D. N. (2020). *Qual a importância do trabalho em equipa multidisciplinar na promoção da educação inclusiva?* [Instituto Superior de Ciências Educativas]. [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39455/1/João Cruz.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39455/1/João%20Cruz.pdf)
- D'Orey, I. F. R. B. L. (2021). *Mestrado em Educação Especial : Domínio Cognitivo e*

- Motor* [Universidade de Évora].
https://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/30750/1/Mestrado-Educacao_Especial_Dominio_Cognitivo_e_Motor-Ines_Filipa_Rosado_Bibes_Lagoa_DOrey.pdf
- Darroz, L. M., Rosa, C. T. W. da, & Favero, S. (2022). Estratégias de leitura como forma de auxiliar a compreensão e a interpretação de textos para alunos com TDAH: um estudo de caso. *Revista Iberoamericana de Educación*, 89(1).
<https://doi.org/10.35362/rie8914949>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- European Agency for Special Needs and Inclusive Education, M. (2022). *Desenho de um sistema de monitorização da implementação do regime jurídico da educação inclusiva em Portugal*.
http://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EInclusiva/sistema_de_monitorizacao_para_a_educacao_inclusiva_em_portugal.pdf
- Eurydice. (2020). *A equidade na educação escolar na europa estruturas, políticas e desempenho dos alunos*. <https://doi.org/10.2797/4875>
- Fakhruddin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). Wordwall application as a media to improve arabic vocabulary mastery of junior high school students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Ferreira, A. F. M. (2015). *Gamification : Um Novo Paradigma de Criação de Valor no Mass Market*. Aveiro.
- Figueiredo, A. D. (2016). *A Educação na era digital: análise de boas práticas*.
https://www.researchgate.net/publication/305556040_A_Educacao_na_Era_Digital
- Fournier, M. (2010). Lahire, B. (2008). La raison scolaire. École et pratiques d'écriture entre savoir et pouvoir. Rennes, France : Presses universitaires de Rennes. *Revue Des Sciences de l'éducation*, 36(3), 808. <https://doi.org/10.7202/1006275ar>
- Freire, S. (2008). Um olhar sobre a inclusão. *Revista Da Educação*, XVI(1999), 5–20.
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/5299/1/Um_olhar_sobre_a_Inclusao.pdf
- Gândara, R. I. V. (2013). *A utilização das tic como meio de aprendizagem na educação especial* [Escola Superior de Educação João de Deus].
https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/4568/1/Tese_Rita_Gandara_Mestrado

Educação Especial_julho2013.pdf

- Gandin, H. B., Silva, C. M. da, & Porto, A. P. T. (2021). Plataformas interativas digitais para a promoção de práticas leitoras no ensino fundamental: Potencialidades para a formação leitora e letramento digital. *Revista de Ciências Humanas*, 22(2).
<https://doi.org/10.31512/19819250.2021.22.02.45-68>
- Gemignani, E. Y. M. Y. (2012). Formação de professores e metodologias ativas de ensino-aprendizagem: ensinar para a compreensão. *Revista Fronteiras Da Educação*, 1(2), 1–27.
https://www.google.com/search?q=Formação+de+professores+e+metodologias+ativas+de+ensino-aprendizagem%3A+ensinar+para+a+compreensão&rlz=1C5CHFA_enPT980PT980&oq=Formação+de+professores+e+metodologias+ativas+de+ensino-aprendizagem%3A+ensinar+para+a+compreens
- Glover, I. (2013). *Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners*.
https://www.researchgate.net/publication/266853048_Play_As_You_Learn_Gamification_as_a_Technique_for_Motivating_Learners
- Gonçalves, H. (2021). *Metodologias ativas de aprendizagem no ensino de geografia* [Universidade do Porto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/135846/2/490240.pdf>
- Guimarães, U. A., da Silva, J. E., & Roque, S. M. (2022). Princípios do projeto currículo: a importância da tecnologia no ensino aprendizagem. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218*, 3(11).
<https://doi.org/10.47820/recima21.v3i11.2264>
- Holanda, G. D. S., & De Farias, I. M. S. (2020). Estratégia da triangulação: Uma incursão conceitual. *Atos de Pesquisa Em Educação*, 15(4). <https://doi.org/10.7867/1809-0354.2020v15n4p1150-1166>
- Isaias, P., & Issa, T. (2013). E-learning and sustainability in higher education: an international case study. *The International Journal of Learning in Higher Education*, 19(4), 77–90. <https://doi.org/10.18848/2327-7955/CGP/v19i04/48673>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.
<https://atdstl.org/resources/Documents/the-gamification-of-learning-and-instruction-kapp-en-19782.pdf>
- Lopes, T. R. C. (2021). *Metodologias ativas aplicadas à aprendizagem do conhecimento do mundo e do estudo do meio metodologias ativas aplicadas à aprendizagem do*

- conhecimento do mundo e do estudo do meio* [Instituto Politécnico de Beja].
https://repositorio.ipbeja.pt/bitstream/20.500.12207/5483/1/PDFA_Tania_Lopes.pdf
- López Marí, M., Peirats Chacón, J., & San Martín Alonso, A. (2022). Factores transformadores de la educación inclusiva mediante la gamificación. *ENSAYOS Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 37(1), 34–50.
<https://revista.uclm.es/%0Dindex.php/ensayos/article/view/2894/2420>
- Manuel, M. A. (2021). *Níveis de inclusão e equidade em agrupamentos de escolas do distrito de Setúbal: dois estudos de caso* [Instituto Politécnico de Setubal].
<http://hdl.handle.net/10400.26/37540>
- Marin, M., & Braun, P. (2018). Avaliação da aprendizagem em contextos de inclusão escolar. *Revista Educação Especial*, 31(63). <https://doi.org/10.5902/1984686x33103>
- Mazibuko, M. E. (2014). Active Learning as a Strategy in Embracing Diversity in Inclusion Classrooms. *Mediterranean Journal of Social Sciences*.
<https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n14p180>
- Merlin D, M. D., & Larekeng, S. H. (2018). The effectiveness of suggestopedia method with wordwall picture in increasing vocabulary mastery with learning disabilities. *EDUVELOP - Journal of English Education and Development*, 1(2), 193–204.
<https://doi.org/10.31605/eduvelop.v1i2.37>
- Michael, J. (2006). Where's the evidence that active learning works? *Advances in physiology education*, 30(4), 159–167. <https://doi.org/10.1152/advan.00053.2006>
- Mora, F. (2013). *Neuroeducacion - Solo se puede aprender Aquello Que Se Ama*. Alianza Editorial.
- Moreira, M. A. (2002). Pesquisa em educação em ciências: métodos qualitativos. *Actas Del PIDECE*, 4, 25–55.
- Moreno, M. de A. (2022). *Educação inclusiva em um estado do Sudeste do Brasil: perspectivas de professores das redes públicas e privadas* [Universidade do Minho].
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/83579/1/Dissertação Marta Moreno.pdf>
- Moura, A. (2018). Escape room educativo: os alunos como produtores criativos. *III Encontro de Boas Práticas Educativas*, 117–123.
https://www.researchgate.net/publication/332797685_Escape_Room_Educativo_os_alunos_como_produtores_criativos
- Nóvoa, A. (2002). *Formação de professores e trabalho pedagógico*. EDUCA.
<https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3703/1/formprof.pdf>

- Oblinger, D. G. (2004). The next generation of educational engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(1), 1–18.
<http://jime.open.ac.uk/2004/8/oblinger-2004-8-disc-paper.html>
- Organização das Nações Unidas para Educação Ciência e Cultura. (2005). *Garantindo o acesso à educação para todos*. 1–38. http://redeinclusao.web.ua.pt/files/fl_43.pdf
- Passos, M. de F. G., Gonçalves, D. R. dos A., Alves, L. de S., & Coutinho, D. J. G. (2021). Análise de artigos que estudam o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação nas salas de aula para alunos com autismo: de 2015 a 2021. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, 7(10), 547–558.
<https://doi.org/10.51891/rease.v7i10.2414>
- Pavão, A. C. O., & Pavão, S. M. de O. (2021). Metodologias ativas na educação especial/inclusiva. In *Suparyanto dan Rosad (2015)* (Vol. 5, Issue 3). Facos-UFSM.
- Piaget, J. (1975). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Zahar.
- Purwitasari. (2022). *The effectiveness of worwall application in improving students' vocabulary mastery at MTsN 4 MAGETAN* [State Institute of Islamic Studies Ponogoro]. http://etheses.iainponorogo.ac.id/19900/1/204180125_PURWITASARI_TBI.pdf
- Rebouças, M., Marques, C., & Bezerra, D. (2023). Gamificação na educação profissional e tecnológica. *Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar*, 9(29).
<https://doi.org/10.21920/recei72023929154168>
- República Portuguesa. (2020). *Plano de ação para a transição digital de Portugal*. Economia e Transição Digital. <https://www.portugal.gov.pt/gc22/portugal-digital/plano-de-acao-para-a-transicao-digital-pdf.aspx>
- Rodrigues, D. (2021, September). Editorial. *L/Atitude: Escolas Portuguesas no estrangeiro*, 0–60. <https://www.dgae.medu.pt/download/escolas-portuguesas-no-estrangeiro/latitude/latitude-28-reduzido.pdf>
- Sabina, P. P. X. (2022). La herramienta educativa wordwall y el aprendizaje em la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de educación general básica superior de la unidad educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato [Universidad Técnica de Ambato]. In *Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato*. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/12640>
- Santos, E. B. C. dos, Cardoso, J., Lima, R. F., Nascimento, M. C. do, Sena, M. C. de, Bastos, P. R. H. de O., Araújo Júnior, J. C. de, Souza, T. S. R., Silva, M. S. da,

- Marques, M. dos S., Ferreira, I., Pantoja, L. S., Sansoni, K. H. F., Alves, J. B., Oliveira, A. A. de, Pedrosa, C. E. F., Barbosa, M. de G. S., Chaves, G. de M., & Santos, J. S. dos. (2023). *Educação, tecnologia e inclusão: desafios contemporâneos* (H. C. O. da Costa & A. M. A. Alvarenga (eds.)). Editora Schreiben.
<https://doi.org/10.29327/5202842>
- Santos, J. B. dos, & Ogasawara, J. S. V. (2021). Educação inclusiva na contemporaneidade à luz da teoria crítica da sociedade. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 8(2), 63–78. <https://doi.org/10.21814/rlec.3528>
- Santos, I., & Moura, A. (2021). Escape room educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino e aprendizagem. *Revista Educa Online*, 134–152.
<https://revistaeducacaoonline.eba.ufrj.br/edições-anteriores/2021-1/escape-room-educativo-uma-estratégia-de-gamificação-no-processo-de-ensino>
- Signori, G. G., Guimarães, J. C. F. de, & Corrêa, S. (2016). *Utilizar a gamificação como método de ensino*. 1–12. <https://doi.org/10.18226/610001/mostraxvi.2016.110>
- Silva, A. E. (2020). A formação docente à luz de uma discussão teórica. *VI Congresso Nacional de Educação: Educação Com (Re)Existência: Mudanças Consciencialização e Conhecimentos*, 1–6.
https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD4_SA1_ID3304_01062020162334.pdf
- Silva, J. da M. A. da. (2012). *O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual* [Universidade Tecnológica Federal do Paraná].
http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf
- Silva, R. P. da. (2022). *Inclusão Escolar : Os fatores que dificultam o processo de inclusão de alunos com NEE no ensino regular* [Instituto Politécnico de Coimbra].
https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/41209/1/RENILDA_SILVA.pdf
- Sim-Sim, I. (1995). Desenvolver a linguagem, aprender a língua. In A. D. Carvalho (Ed.), *Novas Metodologias em Educação* (pp. 199–226). Porto Editora.
http://www.casadaleitura.org/portalpha/bo/documentos/desenv_ling.PDF
- UNESCO. (1994). *Declaração de Salamanca e enquadramento da acção na área das necessidades educativas especiais*. http://redeinclusao.web.ua.pt/files/fl_9.pdf
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps* (M. Tresler (ed.)). O'Reilly Media, Ink.
<https://books.google.pt/books?id=Hw9X1miVMMwC&printsec=frontcover&hl=pt->

PT&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

APÊNDICES

Apêndice I - Consentimento Informado Professora do 1º Ciclo

Instituto Politécnico de Beja

Escola Superior de Educação de Beja

Pedido de Autorização

O meu nome é Maria de Lurdes Chaveiro Raminhos, aluna do curso de Mestrado de Professores de Educação Especial no domínio Cognitivo e Motor, Professora de Educação Especial no Agrupamento de Escolas de Cuba, Pós-Graduada em Educação Especial no Domínio Cognitivo e Motor. Neste âmbito, pretendo desenvolver uma investigação que será um estudo de caso sobre a Influência da utilização de software específico na melhoria de competências de leitura e escrita.

Neste sentido foram estabelecidos contactos com o Agrupamento de Escolas a fim de solicitar a sua colaboração neste estudo. Tendo a Direção do Agrupamento concordado que a investigação se centre num aluno desta escola, venho por estemeio solicitar a colaboração da **Professora titular de turma do 1º ciclo/ Professora Coadjuvante da turma do 1º Ciclo/ Professora de Inglês** da turma do 1º Ciclo da criança com Necessidades Educativas neste estudo. A investigação envolve a observação da criança em contexto escolar, a consulta do processo do aluno, entrevistas gravadas em áudio a docentes e aluno.

Saliento que todas as informações recolhidas neste estudo serão confidenciais, sendo garantido o anonimato. A participação neste estudo é de carácter voluntário e com ausência de prejuízos, assistenciais ou outros, caso não queira participar.

A mestranda,

Declaro ter lido e compreendido este documento, bem como as informações verbais que me foram fornecidas pela/s pessoa/s que acima assina/. Foi-me garantida a possibilidade de, em qualquer altura, recusar participar neste estudo sem qualquer tipo de consequências. Desta forma, aceito participar neste estudo e permito a utilização dos dados que de forma voluntária forneço, confiando em que apenas serão utilizados para este fim e nas garantias de confidencialidade e anonimato que me são dadas pelo/a investigador/a.

Assinatura/ Rúbrica:

Data: ___/___/_____

ESTE DOCUMENTO É COMPOSTO DE 1 PÁGINA/S E FEITO EM DUPLICADO: UMA VIA PARA O/A INVESTIGADOR/A, OUTRA PARA A PESSOA QUE CONSENTE

Apêndice II - Consentimento Informado Encarregada de Educação

Instituto Politécnico de Beja

Escola Superior de Educação de Beja

Pedido de Autorização

O meu nome é Maria de Lurdes Chaveiro Raminhos, aluna do curso de Mestrado de Professores de Educação Especial no domínio Cognitivo e Motor, Professora de Educação Especial no Agrupamento de Escolas de Cuba, Pós-Graduada em Educação Especial no Domínio Cognitivo e Motor. Neste âmbito, pretendo desenvolver uma investigação que será um estudo de caso sobre a a Influência da utilização de software específico na melhoria de competências de leitura e escrita.

Neste sentido foram estabelecidos contactos com o Agrupamento de Escolas a fim de solicitar a sua colaboração neste estudo. Tendo a Direção do Agrupamento concordado que a investigação se centre num aluno desta escola, venho por este meio solicitar a autorização da **Encarregada de Educação** da criança com Necessidades Educativas neste estudo. A investigação envolve a observação da criança em contexto escolar, a consulta do processo do aluno, entrevistas gravadas em áudio a docentes e aluno.

Saliento que todas as informações recolhidas neste estudo serão confidenciais, sendo garantido o anonimato. A participação neste estudo é de carácter voluntário e com ausência de prejuízos, assistenciais ou outros, caso não queira participar.

A mestranda,

Declaro ter lido e compreendido este documento, bem como as informações verbais que me foram fornecidas pela/s pessoa/s que acima assina/. Foi-me garantida a possibilidade de, em qualquer altura, recusar participar neste estudo sem qualquer tipo de consequências. Desta forma, aceito participar neste estudo e permito a utilização dos dados que de forma voluntária forneço, confiando em que apenas serão utilizados para este fim e nas garantias de confidencialidade e anonimato que me são dadas pelo/a investigador/a.

Assinatura/ Rúbrica:

Data: ___/___/_____

ESTE DOCUMENTO É COMPOSTO DE 1 PÁGINA/S E FEITO EM DUPLICADO: UMA VIA PARA O/A INVESTIGADOR/A, OUTRA PARA A PESSOA QUE CONSENTE

Apêndice III - Autorização Diretora do Agrupamento de Escolas

Exma. Sra. Do Agrupamento de Escolas de *****
Diretora *****
Morada *****

Assunto: Pedido de autorização para efetuar recolha de dados para investigação.
No âmbito do Mestrado em Educação Especial, a aluna Maria de Lurdes Chaveiro Raminhos, da Escola Superior de Educação, do Instituto Politécnico de Beja, encontra-se em fase de elaboração da Investigação de suporte à realização da dissertação, subordinada ao tema “Influência da utilização de software específico na melhoria de competências de leitura e escrita.”.

Neste contexto, vimos respeitosamente solicitar autorização para recolher dados/informação, durante o período de 01 de maio a 15 de junho do ano 2023 na turma do 3ºE do Agrupamento de Escolas de Cuba.

Garantimos desde já o anonimato, bem como a confidencialidade relativamente a quaisquer dados pessoais dos vossos colaboradores/utentes. Os resultados obtidos neste estudo serão colocados à vossa disposição, caso o solicitem.

Mais informamos que a Professora Doutora Maria de Guadalupe Comparada Almeida é a responsável pela orientação da referida investigação, estando disponível para prestar eventuais informações adicionais, através do telefone ***** ou *****@ipbeja.pt.

Anexamos a este pedido, uma carta explicativa da investigação, bem como um exemplar do consentimento informado e do instrumento utilizado para recolha de dados.

Gratos pela disponibilidade e atenção, apresentamos os nossos melhores cumprimentos,

Apêndice IV - Grelha de Observação de Comportamentos e Atitudes em Atividades de Sala de Aula

Nome observador: Maria Raminhos

Aulas	Concentração		Entusiamos		Entendimento e cumprimento de regras		Aquisição de conteúdos		Observações
1ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 9h15
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input checked="" type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 10h15
4/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Desembaralhe
2ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 9h15
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 10h15
11/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Caça-palavras
3ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 9h15
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input checked="" type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 10h15
18/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Jogo da forca
4ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 11h00
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 12h00
18/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Que palavra está faltando?
5ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 9h15
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 10h15
25/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Roleta Aleatória
6ª Atividade:	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Sim	<input checked="" type="checkbox"/>	Início: 11h00
Data:	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Parcialmente	<input type="checkbox"/>	Términus: 12h00
25/06/2023	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>	Atividade: Palavras Cruzadas

Apêndice V - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Desembaralhe

Aula n° ****

Data:04/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input type="radio"/> Sim	<input checked="" type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice VI - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Caça-palavras

Aula n° ****

Data:11/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice VII - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Jogo da Forca

Aula nº ****

Data:18/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input type="radio"/> Sim	<input checked="" type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice VIII - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Que palavra está faltando?

Aula nº ****

Data:18/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice XIX - Apêndice VIII - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Roleta Aleatória

Aula nº ****

Data:25/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice IX - Questionário de avaliação de atividades pela Aluna

Avaliação de atividades realizadas em sala de aula: Palavras Cruzadas

Aula n° ****

Data:25/06/2023

Nome do aluno: *****

Gostaste da atividade? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Entendeste facilmente as atividades? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Gostarias de repetir? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Conseguiste fazer tudo sozinho? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Divertiste-te? (Rodeia uma opção)	
<input checked="" type="radio"/> Sim	<input type="radio"/> Não

Apêndice X - Tabela 1 Categorias e subcategorias - definição operacional de cada uma delas.

Dimensões	Categorias	Subcategorias	Definição Operacional
Cognitiva	Competências e dificuldades cognitivas da aluna	Identificação de dificuldades cognitivas da aluna.	Identificar quaisquer sinais de dificuldades de aprendizagem, como problemas de memória, dificuldade de concentração ou organização lenta de informação.
		Análise do estado de atenção e motivação da aluna	Observar se a aluna demonstra dificuldades em manter a atenção nas aulas e se apresenta motivação para participar ativamente nas atividades escolares.
		Impacto da postura apática nas atividades propostas.	Avaliar como a postura apática da aluna afeta seu envolvimento nas atividades propostas, considerando se ela demonstra falta de interesse ou engajamento reduzido.
		Interação social da aluna.	Identificar o nível de interação social da aluna com seus

			colegas da classe, observando se ela se envolve em conversas, interações e colaborações durante as aulas.
Social	Avaliação da interação social com colegas.	Influência da timidez no relacionamento interpessoal.	Avaliar o impacto da timidez da aluna na capacidade de se relacionar e interagir com os colegas, observando se ela demonstra dificuldade em iniciar conversas ou participar de atividades em grupo.
		Papel da escola e dos colegas na integração social.	Investigar como a escola e os colegas contribuem para a integração social da aluna, perguntando sobre iniciativas de apoio, colaboração entre os alunos e o ambiente inclusivo da sala de aula.
		Progresso da aluna no ano letivo:	Recolher informações sobre o progresso escolar da aluna ao longo do ano letivo, considerando as áreas em que ela demonstrou melhorias, desafios

			enfrentados e quaisquer mudanças em seu desempenho.
	Percepção de integração social e bem-estar da aluna na turma.	Influência da dinâmica da turma no progresso da aluna.	Investigar se a dinâmica da turma afeta o progresso escolar da aluna, perguntando sobre a interação entre os alunos, colaboração em atividades em grupo e apoio mútuo.
		Fatores que contribuem para a adaptação da aluna.	Identificar quais fatores têm sido relevantes para a adaptação da aluna, perguntando sobre estratégias de ensino diferenciadas, apoio emocional e envolvimento da família.
		Utilização de estratégias lúdicas e gamificação:	Perguntar aos professores sobre a eficácia das estratégias lúdicas e da gamificação em engajar e motivar a aluna nas atividades escolares.
Acadêmica	Avaliação do progresso escolar e	Efeitos da motivação na realização de tarefas.	Observar se a motivação da aluna tem impacto na

	emocional da aluna.		qualidade de seu desempenho escolar, perguntando sobre a relação entre motivação, esforço e resultados alcançados.
		Mudanças na dependência do professor ao longo do tempo.	Avaliar se a aluna tem mostrado maior independência e autonomia nas atividades escolares, perguntando sobre seu grau de dependência da professora em relação a instruções e suporte.
		Comportamento da aluna em sala de aula:	Recolher informações sobre o comportamento da aluna em sala de aula, observando a participação, respeito às regras, atenção durante as aulas e relação com o professor e colegas.
	Exploração dos interesses e áreas de conhecimento da aluna.	Identificação do potencial em diferentes atividades.	Perguntar aos professores sobre as áreas em que a aluna demonstra habilidades ou talentos especiais, identificando as potencialidades em

			diferentes atividades ou disciplinas.
		Desenvolvimento de competências de expressão oral e escrita.	Observar o progresso da aluna no desenvolvimento das competências de expressão oral e escrita, perguntando sobre a sua capacidade de comunicar ideias e escrever de forma clara e coerente.
		Histórico de insucesso escolar:	Investigar o histórico de desempenho escolar da aluna, recolhendo informações sobre períodos de insucesso, dificuldades enfrentadas e possíveis causas identificadas.
		Avaliação do historial do desempenho escolar da aluna.	Perguntar aos professores sobre a importância do apoio individualizado no auxílio à aluna para superar dificuldades escolares, identificando quais tipos de suporte são mais eficazes.
	Análise das estratégias	Importância do apoio individualizado na superação de	Explorar a perceção dos professores sobre o potencial da

	implementada para evitar o insucesso.	dificuldades.	gamificação como estratégia para engajar e motivar a aluna com necessidades educacionais especiais (NE).
		Integração da aluna na turma.	Investigar as barreiras encontradas na implementação de estratégias lúdicas na prática pedagógica, bem como possíveis soluções e oportunidades de aplicação.
	Papel das atividades de gamificação (ferramenta <i>wordwall</i>) na promoção das aprendizagens.	Potencial da gamificação para trabalhar com alunos com NE.	Identificar quais ferramentas e recursos são utilizados na prática pedagógica para apoiar o ensino e a aprendizagem da aluna, perguntando sobre a sua eficácia e impacto no progresso escolar.
		Barreiras e possibilidades de implementação de estratégias lúdicas.	Investigar as barreiras encontradas na implementação de estratégias lúdicas na prática pedagógica, bem como possíveis soluções e

			oportunidades de aplicação.
		Ferramentas e recursos na prática pedagógica.	Identificar quais ferramentas e recursos são utilizados na prática pedagógica para apoiar o ensino e a aprendizagem da aluna, perguntando sobre a sua eficácia e impacto no progresso escolar.
		Frequência da utilização da ferramenta <i>wordwall</i> .	Perguntar aos professores sobre a frequência com que a ferramenta <i>wordwall</i> é utilizada como recurso de gamificação e como isso tem influenciado o engajamento e aprendizado da aluna.
	Utilização de tecnologias digitais na sala de aula.	Adaptação de ferramentas para alunos com NE.	Investigar como as ferramentas e recursos tecnológicos têm sido adaptados para atender às necessidades da aluna com necessidades específicas (NE), perguntando sobre estratégias de acessibilidade e inclusão.

		Desafios logísticos e possíveis soluções para a implementação de recursos tecnológicos.	Recolher informações sobre os desafios práticos enfrentados na implementação de recursos tecnológicos na sala de aula, bem como possíveis soluções consideradas para superar esses desafios.
	Organização da sala de aula.	Tipo de organização de sala de aula	Observar e perguntar sobre o tipo de organização física e estrutural da sala de aula, incluindo o arranjo do mobiliário, disposição dos recursos e a interação espacial entre a aluna e a professora.
		Barreiras e facilitadores à organização da sala de aula.	Identificar as barreiras que as professoras encontram na organização da sala de aula, bem como os fatores que facilitam a criação de um ambiente adequado para a aprendizagem, levando em consideração aspetos como tempo, espaço e recursos disponíveis.

Comportamenta 1	Análise do comportament o da aluna.	Estratégias para incentivar a participação da aluna.	Explorar as estratégias pedagógicas utilizadas pelos professores para incentivar a participação ativa da aluna nas atividades da sala de aula, perguntando sobre abordagens diferenciadas, técnicas de motivação e envolvimento da aluna.
		Equilíbrio entre adaptação às necessidades e desafios.	Investigar como os professores procuram alcançar um equilíbrio entre adaptar as atividades de acordo com as necessidades individuais da aluna e fornecer desafios apropriados para promover seu desenvolvimento e crescimento escolar.
		Interesses e potencialidades da aluna:	Identificar os interesses e potencialidades da aluna, perguntando sobre suas áreas de interesse, talentos ou competências específicas, com o

			objetivo de desenvolvê-los e utilizá-los em atividades escolares.
--	--	--	--

Apêndice XI - Avaliação de perguntas de entrevista semiestruturada a professoras

Preencher pelos profissionais que fazem parte do Painel de Peritos:

O objetivo desta entrevista é reunir informações sobre a percepção dos professores do 1º ciclo do ensino básico que trabalham com a turma, quanto ao nível de inclusão e desenvolvimento de competências de leitura e escrita do aluno com medidas seletivas de suporte à aprendizagem e inclusão após a utilização da ferramenta “*wordwall*” em contexto educativo.

Perfil do entrevistado: aluno que pertence a uma turma do 3º ano do ensino básico, beneficia de medidas seletivas de suporte à aprendizagem e inclusão ao abrigo do decreto-lei 54/2018: b) adaptações curriculares não significativas; c) apoio psicopedagógico e d) antecipação e reforço de aprendizagem.

Idade:

Local de trabalho:

INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO DO QUESTIONÁRIO – ENTREVISTA A PROFESSORES

Perfil dos entrevistados: três professores que trabalham com o aluno com medidas seletivas de suporte à aprendizagem e educação (professora titular de turma do 1º ciclo do ensino básico, professora de apoio e professora de inglês).

Para clarificar o preenchimento do questionário foram estabelecidas algumas regras:

A Escala de cotação (modo como o item está formulado) vai de **1 a 5**.

1. **Concorda sem reservas** com o modo como o item está formulado.
2. **Concorda na generalidade** com a forma como o item está formulado, **mas propõe alterações. Faça a sugestão.**
3. **Não concorda** com a forma como o item está formulado **e propõe alterações. Faça a sugestão.**
4. **Discorda totalmente** com a formulação do item. **Faça a sugestão.**
5. **Sem opinião**

Nota: Considera-se um item bem formulado se respeitar as seguintes regras:

- Ser *lógico e preciso*: não contém contradições internas, nem poderá dar lugar a interpretações muito diversas;
- Ser *observável/mensurável*: é possível observar e avaliar o percurso de aquisição do conteúdo do item.

REF.	ITENS	GRAU DE ACORDO (com a formulação)					SUGESTÕES (de alteração à formulação dos itens)
		1	2	3	4	5	
1	A. Conhecer a professora: 1 - Que idade tem?	1	2	3	4	5	
2	2 - Quais as suas habilitações académicas? (Curso de formação/especialização)	1	2	3	4	5	
3	3 - Qual o seu tempo de serviço (em anos)?	1	2	3	4	5	
4	B. Conhecer a perceção da docente sobre o aluno e o seu contexto de inclusão: 4 - Como descreveria o aluno em relação a suas competências e dificuldades?	1	2	3	4	5	
5	5 – Como é a interação social desse aluno com seus colegas?	1	2	3	4	5	
6	6 - Como avalia o progresso do aluno no decorrer deste ano letivo?	1	2	3	4	5	
7	7 – Como é o comportamento do aluno em sala de aula?	1	2	3	4	5	
8	8 – O aluno tem algum interesse específico em alguma área de conhecimento?	1	2	3	4	5	
9	9 – O aluno tem algum histórico de insucesso em termos académicos?	1	2	3	4	5	
10	C. Inclusão em turma: 10 – Na sua opinião, o aluno está bem integrado na turma? Justifique.	1	2	3	4	5	
11	11 - O aluno participa em todas as atividades realizadas em sala de aula?	1	2	3	4	5	
12	D. Competências do aluno: 12 - Quais são as áreas em que o aluno apresenta maior dificuldade?	1	2	3	4	5	

13	13 - Quais são as áreas que o aluno apresenta maior potencialidade?	1	2	3	4	5	
14	E. Conceções sobre a utilização de jogos em contexto educativo: 14 - Considera que as atividades lúdicas, nomeadamente jogos, podem funcionar como uma estratégia para promover as aprendizagens do aluno?	1	2	3	4	5	
15	15 - Considera a utilização de gamificação com a ferramenta <i>wordwall</i> é uma estratégia adequada para abordar os conteúdos curriculares do aluno com necessidades educativas específicas?	1	2	3	4	5	
16	F. A utilização de jogos na prática educativa do docente: 16 - Implementa gamificação na sua prática pedagógica?	1	2	3	4	5	
17	17 - Se sim, que tipo de ferramentas costuma utilizar na sua prática?	1	2	3	4	5	
18	18 - Em que situações mais utiliza a gamificação?	1	2	3	4	5	
19	19 - Quando utiliza a gamificação, como é que caracteriza o envolvimento do aluno, que diferenças identifica relativamente a registos mais expositivos no desempenho das atividades letivas?	1	2	3	4	5	
20	20 - Qual é a organização da sala de aula que mais traz vantagens aquando da utilização de gamificação com a turma?	1	2	3	4	5	
21	21 - Com que periodicidade acha pertinente implementar gamificação em sala de aula, em contexto curricular? Justifique.	1	2	3	4	5	
22	G. Utilização da ferramenta <i>wordwall</i> : 22 – Qual a sua apreciação sobre a utilização da ferramenta <i>wordwall</i> em termos de autonomia dos alunos e motivação/desmotivação para a aprendizagem?	1	2	3	4	5	
23	23 – Como classifica a ferramenta <i>wordwall</i> em relação à sua potencialidade, ou não, para a promoção da disposição para aprender pelo aluno?	1	2	3	4	5	
24	24 – Qual a sua apreciação em relação à frequência de utilização semanal da ferramenta <i>wordwall</i> em contexto curricular em sala de aula?	1	2	3	4	5	

Apêndice XII - Avaliação de perguntas de entrevista semiestruturada a aluna

Preencher pelos profissionais que fazem parte do Painel de Peritos:

O objetivo desta entrevista é reunir informações sobre a percepção do aluno com medidas seletivas de suporte à aprendizagem e à inclusão quanto ao nível de inclusão e desenvolvimento de competências de leitura e escrita após a utilização da ferramenta “*wordwall*” em contexto educativo.

Perfil do entrevistado: aluno que pertence a uma turma do 3º ano do ensino básico, beneficia de medidas seletivas de suporte à aprendizagem e inclusão ao abrigo do decreto-lei 54/2018: b) adaptações curriculares não significativas; c) apoio psicopedagógico e d) antecipação e reforço de aprendizagem.

Idade:

Local de trabalho:

INSTRUÇÕES DE PREENCHIMENTO DO QUESTIONÁRIO – ENTREVISTA A ALUNO

Para clarificar o preenchimento do questionário foram estabelecidas algumas regras:

A Escala de cotação (modo como o item está formulado) vai de **1 a 5**.

- 1. Concorda sem reservas** com o modo como o item está formulado.

bb

2. **Concorda na generalidade** com a forma como o item está formulado, **mas propõe alterações. Faça a sugestão.**
3. **Não concorda** com a forma como o item está formulado **e propõe alterações. Faça a sugestão.**
4. **Discorda totalmente** com a formulação do item. **Faça a sugestão.**
5. **Sem opinião**

Nota: Considera-se um item bem formulado se respeitar as seguintes regras:

- Ser *lógico e preciso*: não contém contradições internas, nem poderá dar lugar a interpretações muito diversas;
- Ser *observável/mensurável*: é possível observar e avaliar o percurso de aquisição do conteúdo do item.

REF.	ITENS	GRAU DE ACORDO (com a formulação)					SUGESTÕES (de alteração à formulação dos itens)
		1	2	3	4	5	
1	A. Conhecer o aluno: 1 - Quantos anos tens?	1	2	3	4	5	
2	2 - Qual é tua disciplina preferida?	1	2	3	4	5	
3	B. Potencialidades e fragilidades do aluno 3- Qual é a matéria a que tens mais dificuldades?	1	2	3	4	5	
4	4 - Qual é a matéria de que mais gostas?	1	2	3	4	5	
5	5 - Qual é a matéria de que menos gostas?	1	2	3	4	5	
6	C. Conhecer as conceções das crianças acerca dos jogos implementados em sala: 6- Quais são os jogos no computador que preferes jogar em sala de aula? Justifica.	1	2	3	4	5	
7	7 – Gostas de jogar no computador em sala de aula? 7.1 – Se sim, gostas mais de jogar sozinho ou em grupo?	1	2	3	4	5	
8	8 - Sobre que conteúdos da escola gostas mais de jogar no computador? Porquê?	1	2	3	4	5	
9	9 - Quais são os jogos no computador com que sentes que aprendes mais? Porquê?	1	2	3	4	5	
10	10 - Achas que os jogos no computador te ajudam a melhorar na leitura? Justifica.	1	2	3	4	5	
11	11 - Achas que os jogos no computador te ajudam a melhorar na escrita? Justifica.						

12	12 – Sentes ou não alguma diferença na tua aprendizagem depois de começares a utilizar jogos de computador para aprender? Justifica com exemplos.	1	2	3	4	5	
13	13 - Queres fazer alguma pergunta sobre a entrevista?	1	2	3	4	5	

Apêndice XIII - Planificação de atividades mediadas com acesso ao *Wordwall* - Atividade 1: Plano de aula do jogo da ferramenta *wordwall* “Desembaralhe”

Introdução

Na aula de 60 minutos, exploramos o jogo "Desembaralhe" disponível na ferramenta *wordwall*. O objetivo desta atividade é reforçar a ortografia, a capacidade de formar palavras e a concentração da aluna. O jogo proporcionará uma abordagem interativa e envolvente para trabalhar com letras embaralhadas e construir palavras corretas.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Reforçar a ortografia e a compreensão das letras que formam as palavras.

Aprimorar a capacidade da aluna de reorganizar as letras para formar palavras corretas.

Estimular a concentração e atenção da aluna enquanto reordena as letras.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta durante a realização do jogo "Desembaralhe".

Anotação dos desempenhos da aluna e das palavras formadas.

Realização de questionário pós-atividade para avaliar as percepções da aluna.

Recursos Necessários

Computador ou tablet com acesso à ferramenta *wordwall*.

Projektor ou tela para exibir o jogo aos alunos.

Material de escrita (lápiz ou caneta) para a aluna.

Desenvolvimento da Aula

Passo 1: Introdução ao Jogo (5 minutos)

Apresentação do jogo "Desembaralhe" disponível na ferramenta *wordwall* à aluna.

Explicação brevemente das regras do jogo: a aluna deve rearranjar as letras para

formar palavras corretas.

Destaque dos objetivos da aula, incluindo o reforço da ortografia, formação de palavras e concentração.

Passo 2: Demonstração do Jogo (10 minutos)

Realização de uma demonstração do jogo no computador ou tablet, mostrando como as letras podem ser movidas e reorganizadas.

Explicação de como a aluna pode clicar e arrastar as letras para formar palavras.

Passo 3: Prática Individual (30 minutos)

A aluna joga o jogo "Desembaralha" individualmente no computador ou tablet.

É fornecido incentivo a completar diferentes níveis do jogo, conforme a sua proficiência.

Passo 4: Discussão e Partilha (10 minutos)

É pedido à aluna para partilhar as palavras que conseguiu formar corretamente durante o jogo e é incentivada a explicar as estratégias que utilizou para reordenar as letras e formar palavras.

Durante esta fase são criados breves momentos de discussão sobre os desafios enfrentados e as estratégias utilizadas.

Passo 5: Reflexão e Encerramento (5 minutos)

É realizada uma reflexão sobre o que a aluna aprendeu com o jogo.

São lembrados os objetivos da aula, enfatizando como o jogo ajudou a reforçar a ortografia, formação de palavras e concentração.

A aula encerra com o reforço da importância da prática contínua para desenvolver as competências linguísticas.

Apêndice XIV - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 2: Plano de Aula Jogo na ferramenta *Wordwall* “Caça-Palavras”

Introdução

O plano de aula foi elaborado para investigar a eficácia do jogo "Caça-Palavras" no desenvolvimento da identificação visual de palavras e na expansão do vocabulário da aluna. Através desta atividade interativa na ferramenta *wordwall*, a aluna será incentivada a procurar e sublinhar palavras escondidas numa tabela de letras, contribuindo para a aprendizagem de novas palavras de forma divertida e envolvente.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Avaliar a eficácia do jogo "Caça-Palavras" da ferramenta *wordwall* no desenvolvimento das competências de identificação visual de palavras.

Analisar como o jogo contribui para a ampliação do vocabulário da aluna.

Explorar o nível de envolvimento e motivação da aluna durante a atividade.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta durante a realização do jogo "Caça-Palavras".

Anotação dos desempenhos da aluna e das palavras identificadas.

Realização de questionário pós-atividade para avaliar as percepções da aluna.

Recursos Necessários

Dispositivo com acesso à ferramenta *wordwall*.

Material de escrita (canetas ou lápis) para a aluna.

Lista de palavras escondidas para referência.

Desenvolvimento da Aula

Passo 1: Introdução (5 minutos)

Apresente o objetivo da aula.

Explicação do jogo "Caça-Palavras" da ferramenta *wordwall* e o seu propósito.

Passo 2: Apresentação do Jogo (10 minutos)

Demonstração à aluna do jogo "Caça-Palavras" na ferramenta *wordwall*, destacando como jogar.

Explicação à aluna de que deve procurar e sublinhar as palavras escondidas na tabela.

Passo 3: Realização do Jogo (30 minutos)

Prática no jogo "Caça-Palavras" no dispositivo disponível.

Observação atenta do desempenho e registo das palavras que identifica.

Passo 4: Questionário Pós-Atividade (10 minutos)

Administração de um questionário à aluna para recolher as suas perceções sobre a atividade.

Pergunta sobre as palavras identificadas, os desafios enfrentados e a experiência no global.

Passo 5: Análise dos Resultados (5 minutos)

Analise as anotações de respostas do questionário.

Identificação dos padrões de desempenho e as palavras mais frequentemente identificadas.

Apêndice XV - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 3: Plano de Aula Jogo na ferramenta *Wordwall* “Caça-Palavras”

Introdução

Este plano de aula tem como objetivo investigar a eficácia do jogo "Jogo da Força" na ferramenta *wordwall* para estimular o raciocínio, o vocabulário e a escrita da aluna. Nesta atividade interativa, a aluna terá a oportunidade de adivinhar letras para descobrir uma palavra oculta, contribuindo para o desenvolvimento linguístico de maneira envolvente e motivadora.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Avaliar como o jogo "Jogo da Força" da ferramenta *wordwall* estimula o raciocínio da aluna.

Analisar a influência do jogo no enriquecimento do vocabulário da aluna.

Investigar como o jogo apoia o desenvolvimento das competências de escrita.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta da aluna durante o jogo "Jogo da Força".

Anotação das letras e palavras descobertas pela aluna.

Entrevista pós-atividade para recolher percepções e opiniões da aluna.

Recursos Necessários

Dispositivo com acesso à ferramenta *wordwall*.

Material de escrita (canetas ou lápis) para a aluna.

Lista de palavras para o jogo "Jogo da Força".

Desenvolvimento da Aula

Passo 1: Introdução (5 minutos)

Apresentação do propósito da aula.

Explicação do conceito do jogo "Jogo da Força" da ferramenta *wordwall* e como

funciona.

Passo 2: Apresentação do Jogo (10 minutos)

Apresentação à aluna o jogo "Jogo da Forca" na ferramenta *wordwall*, destacando as regras básicas.

Explicação de que a aluna tem de adivinhar letras para descobrir a palavra oculta.

Passo 3: Realização do Jogo (30 minutos)

Permitir que a aluna jogue o "Jogo da Forca" no dispositivo disponível.

Observação do desempenho da aluna, registo das letras e palavras descobertas.

Passo 4: Entrevista Pós-Atividade (10 minutos)

Realização de questionário à aluna para recolher as suas perceções sobre a atividade.

Reflexão sobre as palavras descobertas, desafios enfrentados e a sua experiência geral.

Passo 5: Análise dos Resultados (5 minutos)

Analise as anotações e respostas da entrevista.

Identificação de padrões de desempenho, palavras descobertas com sucesso e dificuldades encontradas.

Apêndice XVI - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 4: Plano de Aula Jogo da ferramenta *Wordwall* “Que Palavra Está Faltando?”

Introdução

O plano de aula foi elaborado para explorar a eficácia do jogo "Que Palavra Está Faltando?" na ferramenta *wordwall*, visando melhorar a compreensão textual e a competências da aluna em selecionar palavras adequadas para completar frases. Através desta atividade interativa, a aluna terá a oportunidade de aprimorar as suas competências linguísticas de forma envolvente e contextualizada.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Avaliar como o jogo "Que Palavra Está Faltando?" da ferramenta *wordwall* contribui para a melhoria da compreensão textual.

Analisar como o jogo influencia a seleção de palavras adequadas para completar frases.

Investigar o nível de envolvimento e motivação da aluna durante a atividade.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta da aluna durante a realização do jogo.

Anotação das respostas da aluna às frases incompletas.

Aplicação de questionário pós-atividade para recolher percepções da aluna.

Recursos Necessários

Dispositivo com acesso à ferramenta *wordwall*.

Material de escrita (canetas ou lápis) para a aluna.

Frases com palavras em falta preparadas para o jogo.

Desenvolvimento da Aula

Passo 1: Introdução (5 minutos)

Apresentação do propósito da aula.

Explicação da atividade "Que Palavra Está Faltando?" da ferramenta *wordwall* e o seu propósito.

Passo 2: Apresentação do Jogo (10 minutos)

Apresentação à aluna do jogo "Que Palavra Está Faltando?" na ferramenta *wordwall*, ensino as regras do jogo.

Explicação à aluna de que terá que completará frases inserindo a palavra correta.

Passo 3: Realização do Jogo (30 minutos)

Permitir que a aluna jogue o "Que Palavra Está Faltando?" no dispositivo disponível.

Observação do desempenho, registrando as respostas às frases.

Passo 4: Questionário Pós-Atividade (10 minutos)

Administração de um questionário à aluna para recolher as suas percepções sobre a atividade.

Reflexão sobre as palavras escolhidas, os desafios enfrentados e a experiência global.

Passo 5: Análise dos Resultados (5 minutos)

Analise as anotações e respostas do questionário.

Identifique padrões de desempenho e respostas corretas.

Apêndice XVII - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 5: Plano de Aula Jogo na ferramenta *Wordwall* “Roleta Aleatória”

Introdução

O plano de aula foi desenvolvido do para explorar a eficácia do jogo "Roleta Aleatória" na ferramenta *wordwall*. O objetivo é estimular a criatividade na escrita e a associação de palavras da aluna. Nesta atividade interativa, a aluna irá girar a roleta para selecionar uma palavra e, em seguida, usá-la para criar uma frase, promovendo a prática de escrita de maneira envolvente e lúdica.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Avaliar como o jogo "Roleta Aleatória" da ferramenta *wordwall* estimula a criatividade na escrita.

Analisar como a atividade influencia a associação de palavras pela aluna.

Investigar o nível de envolvimento e motivação da aluna durante a atividade.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta da aluna durante a realização do jogo.

Anotação das palavras selecionadas e das frases criadas pela aluna.

Aplicação de questionário pós-atividade para recolher percepções da aluna.

Recursos Necessários

Dispositivo com acesso à ferramenta *wordwall*.

Material de escrita (canetas ou lápis) para a aluna.

Lista de palavras preparada para o jogo "Roleta Aleatória".

Desenvolvimento da Aula

Passo 1: Introdução (5 minutos)

Apresentação do propósito da aula.

Explicação da atividade "Roleta Aleatória" da ferramenta *wordwall* e o seu

propósito.

Passo 2: Apresentação do Jogo (10 minutos)

Mostrar à aluna o jogo "Roleta Aleatória" na ferramenta *wordwall*, explicando as regras.

Explicar que a aluna irá girar a roleta para selecionar uma palavra e criar uma frase.

Passo 3: Realização do Jogo (30 minutos)

Permitir que a aluna jogue o "Roleta Aleatória" no dispositivo disponível.

Observar o desempenho da aluna, registrando as palavras selecionadas e as frases criadas.

Passo 4: Questionário Pós-Atividade (10 minutos)

Administrar um questionário à aluna para recolher as suas percepções sobre a atividade.

Reflexão sobre as palavras escolhidas, as frases criadas, desafios enfrentados e a sua experiência global.

Passo 5: Análise dos Resultados (5 minutos)

Analise as anotações e respostas do questionário.

Identificação de padrões de desempenho, palavras selecionadas e níveis de criatividade demonstrados.

Apêndice XVIII - Planificação de atividades mediadas com acesso ao Wordwall - Atividade 6: Plano de Aula Jogo na ferramenta *Wordwall* “Palavras Cruzadas”

Introdução

O plano de aula foi elaborado com o objetivo de investigar a eficácia do jogo "Palavras Cruzadas" na ferramenta *wordwall*. O foco é reforçar a ortografia, a associação de palavras e a concentração da aluna. Nesta atividade interativa, a aluna irá completar um quadro de palavras interligadas, promovendo a prática de competências linguísticas de forma envolvente e desafiadora.

Duração: 60 minutos

Objetivos da Aula

Avaliar como o jogo "Palavras Cruzadas" da ferramenta *wordwall* contribui para o reforço da ortografia.

Analisar como o jogo influencia a associação de palavras pela aluna.

Investigar o nível de concentração e envolvimento da aluna durante a atividade.

Metodologia de Pesquisa

Observação direta da aluna durante a realização do jogo.

Anotação das palavras preenchidas pela aluna no quadro.

Aplicação de questionário pós-atividade para recolher percepções da aluna.

Recursos Necessários

Dispositivo com acesso à ferramenta *wordwall*.

Material de escrita (canetas ou lápis) para a aluna.

Quadro de palavras cruzadas preparado para o jogo.

Desenvolvimento da Aula:

Passo 1: Introdução (5 minutos)

Apresentação do propósito da aula.

Explicação da atividade "Palavras Cruzadas" da ferramenta *wordwall* e os objetivos associados.

Passo 2: Apresentação do Jogo (10 minutos)

Mostrar à aluna o jogo "Palavras Cruzadas" na ferramenta *wordwall* explicando as regras.

Explicar que a aluna irá completar um quadro de palavras interligadas.

Passo 3: Realização do Jogo (30 minutos)

Permitir que a aluna jogue as "Palavras Cruzadas" no dispositivo disponível.

Observar o desempenho da aluna, registrando as palavras preenchidas no quadro.

Passo 4: Questionário Pós-Atividade (10 minutos)

Administração de um questionário à aluna para recolher as suas percepções sobre a atividade.

Reflexão sobre as palavras preenchidas, desafios enfrentados e a sua experiência global.

Passo 5: Análise dos Resultados (5 minutos)

Analise as anotações e respostas do questionário.

Identificação de padrões de desempenho, áreas de dificuldade e níveis de concentração.