



Language Buddy

Supporting language learning of migrant children and young adults
through language buddies

T3.2. Programa de formação

Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas



Formulário

| | |
|--------------------------------|--|
| N.º de referência do projet | 101141117 |
| Título do documento | Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas |
| Unidade de trabalho relevante: | WP3. T3.2. Programa de Formação |
| Natureza: | |
| Nível de disseminação: | Público |
| Versão do documento: | V01 |
| Data: | 1.4.2025 |
| Autores: | UPV/EHU - Peñascal |
| Comentado por: | Todos os Parceiros: revisto por pares e comentado pela parceria |
| Descrição do documento: | Um modelo desenvolvido para a criação dos 8 Módulos de Formação LB. Os Módulos devem ser desenvolvidos por todos os parceiros. |

| | |
|--------------------------------------|--|
| Número do projeto | 101141117 — Nome do projeto: Language Buddy - Supporting language learning of migrant children and young adults through language buddies |
| Acrónimo do projeto | Language Buddy |
| Convite | AMIF-2023-TF2-AG-CALL |
| Tema | AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCATION - Apoio à integração na educação de crianças e jovens adultos migrantes |
| Tipo de ação | AMIF-PJG |
| Entidade que concede o financiamento | Comissão europeia |
| Serviço | HOME/E/04 |
| Data de conclusão | 1/3/2024 - 31/08/2026 |
| Duração do projeto | 30 meses |





Lista de Autores do Módulo de Formação

| Organização | |
|-----------------|-------------------|
| Editor e autor: | UPV/EHU - Peñasal |
| Co-autores: | |

Índice

Introdução

Módulo 4

Lição 1: Expressão Pessoal

Lição 2: Emoções positivas durante a aprendizagem de L2/L3

Lição 3: Emoções positivas durante a criatividade

Lição 4: A Inteligência artificial como ferramenta de ensino

Anexos — Avaliações, Recursos visuais, etc

Anexo I

Anexo II

Anexo III

Anexo IV

Anexo V - Avaliação

Anexo VI

Introdução

O Curso de Formação é uma componente integral do Projeto de Formação Language Buddy. Desenvolvido em colaboração pelos parceiros do projeto, o curso compreende 40 horas de formação, estruturadas em 8 módulos. O principal objetivo deste módulo é capacitar os alunos das instituições de ensino superior (IES) com os conhecimentos, as competências e as ferramentas necessárias para orientar eficazmente os alunos migrantes e refugiados do ensino secundário na aprendizagem de línguas e na inclusão social, utilizando o Modelo Language Buddy (LB).

É importante salientar que os parceiros do projeto reconhecem as diversas necessidades e contextos culturais dos participantes. Como tal, este documento foi concebido para fornecer orientação e apoio aos parceiros na implementação e adaptação das actividades propostas para se alinharem com os seus ambientes locais.

Módulo 4

- Este módulo é composto por quatro (4) lições.
- **Duração do módulo: 5 horas.**
- **Objetivo de aprendizagem:** O principal objetivo do Módulo 4 é fornecer ferramentas práticas e estratégias pedagógicas para transformar o ensino da língua e garantir que as crianças e os jovens migrantes possam aprender de forma acessível, dinâmica e adaptada às suas realidades.

O quadro seguinte apresenta um resumo das lições e atividades incluídas neste módulo.

| Lição | Número total de sessões e duração | Duração da atividade |
|---|---|----------------------|
| Lição 1: Expressão Pessoal Duração: 1 hora | 1. Atividade: Atividade de quebra-gelo | 15 min |
| | 2. Atividade: Representação | 30 min |
| | Reflexão sobre a atividade | 15 min |
| Lição 2: Emoções positivas durante a aprendizagem de línguas L2/L3 Duração: 1 hora | 1. Atividade: Atividade de quebra-gelo | 5 min |
| | 2. Atividade: A carta do tesouro | 25 min |
| | 3. Atividade: O mapa do tesouro | 25 min |
| | Conclusão / Encerramento / Reflexão | 5 min |

| Lição | Número total de sessões e duração | Duração da atividade |
|---|--|----------------------|
| Lição 3: Emoções positivas durante a criatividade Duração: 1 hora | 1. Atividade: Atividade de quebra-gelo | 10 min |
| | 2. Atividade: Explicação da técnica de storytelling | 5 min |
| | 3. Atividade: Narração de histórias em vídeo | 35 min |
| | Conclusão / Encerramento / Reflexão | 10 min |
| Lição 4: A Inteligência artificial como ferramenta de ensino Duração: 1 hora | Sessão 1 | 1 hr |
| | Introdução | 5 min |
| | 1. Atividade: Atividade de quebra-gelo | 15 min |
| | 2. Atividade: Desafio Quiz Cultural | 20 min |
| | 3. Atividade: Corrigir erros comuns | 20 min |
| | Sessão 2 | 1 hr |
| | Introdução | 5 min |
| | 1. Atividade: Jogo de Papéis com Interação por Voz | 20 min |
| | 2. Atividade: Reflexão Cultural através da Análise de Diálogo | 20 min |
| | Conclusão / Encerramento / Reflexão | 15 min |

Lição 1: Expressão Pessoal

| Lição | n.º 1 |
|--------------------------------|--|
| Módulo (1-8): | <i>Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas</i> |
| Título da lição: | <i>Expressão Pessoal</i> |
| Desenvolvido por (parceiro LB) | <i>UPV/EHU-Peñasca</i> |

| Lição n.º 1 | |
|---|---|
| Modalidade: Todas as sessões do Curso L. Buddy estão estruturadas para uma entrega online assíncrona, assegurando flexibilidade e acessibilidade aos participantes. | Presencial (síncrona) |
| Modalidade alternativa: <i>É disponibilizada orientação detalhada para a adaptação da aula ao formato presencial, caso este se revele mais adequado aos objetivos da sua organização.</i> | Esta lição pode ser realizada de forma assíncrona através da utilização de vídeos explicativos pré-gravados, gravações individuais dos participantes e fóruns de reflexão. As atividades de linguagem corporal e fonética são transformadas em tarefas autónomas, onde os participantes representam emoções e sons através de pequenos vídeos ou recursos visuais (emojis, GIFs, ilustrações). As respostas são partilhadas numa plataforma colaborativa para incentivar a interação assíncrona e a aprendizagem entre pares. |
| Tipologia da sessão: | <i>Atividade de grupo</i> |
| Recursos necessários (para entrega online assíncrona e presencial) | <i>Se o vocabulário for revisto online previamente, será necessário um computador. Se a atividade for realizada presencialmente, serão necessários materiais impressos. A lista de vocabulário deve ser traduzida para todas as línguas faladas pelos formandos. Recomenda-se a utilização de um manual.</i> <i>Se os exercícios forem realizados online, será necessária uma webcam para o computador ou um telemóvel com câmara.</i> |
| Duração | 1 hora |
| Objetivos de aprendizagem | Reconhecer a importância da autoconfiança e da motivação para o aprendiz de L2 ou L3. Facilitar a articulação na língua-alvo através de técnicas que ajudem os falantes a expressar-se com fluência. Compreender a relação entre a linguagem verbal e não verbal. Compreender as possibilidades que a metodologia TPR (Resposta Física Total) oferece para criar um ambiente descontraído entre os aprendizes de L2 ou L3. |
| Descrição da lição | Atividade de quebra-gelo (15 minutos): Utilizar movimentos corporais e expressões faciais para representar diferentes emoções: recorrer à expressividade corporal para incentivar os aprendizes a projetarem a voz através de sons e palavras na língua-alvo. Enfatizar que os participantes associem expressões a sons específicos, como por exemplo: felicidade à vogal [i], surpresa à vogal [a], espanto à vogal [o], silêncio à consoante [s], riso ao som /j/, [j], ou pensamento ao som [m]. Estes exercícios são utilizados para trabalhar fonemas de diferentes línguas, com ligeiras variações. |

| Lição | n.º 1 |
|---|--|
| | <p>(ver anexo I Lista de Emoções e Fonemas Associados)</p> <p>Atividade 1: Representação (30 minutos): Em pares, um dos participantes recebe duas palavras da unidade e deve criar um pequeno exercício de mímica que as incorpore. As palavras devem estar relacionadas com fonemas e ser úteis para representar frases, através de objetos que possam funcionar como sujeito e verbo. Exemplos de palavras: silêncio, espanto, susto, tempestade, cobra...</p> <p>Assim, por exemplo, o participante terá de representar surpresa, agindo como se uma cobra tivesse aparecido de surpresa.</p> <p><i>Como alternativa, no ensino online, a mímica pode ser substituída pelo uso de emojis.</i> <i>Este exercício baseia-se na improvisação.</i></p> <p>Reflexão sobre a atividade (15 minutos): Cada participante reflete sobre o que foi mais útil para a expressão — seja um gesto, a entoação ou o contexto da situação.</p> <p><i>Depois, cada um partilha com o grupo um elemento-chave ou um gesto que considerou mais eficaz para ajudar na pronúncia e comunicação da mensagem.</i></p> |
| Observações adicionais | <p><i>Garantir acomodações para pessoas com mobilidade reduzida. Além disso, a lista de fonemas deve ser adaptada para os sons da língua que está a ser ensinada.</i></p> |
| Referências úteis para o mentor: | <p><i>As listas de vocabulário devem ser ensinadas previamente para garantir a execução suave dos exercícios.</i> <i>Os exercícios podem ser acompanhados por música para ajudar os formandos a relaxarem.</i></p> |
| Referências úteis para adaptação de conteúdo pelos parceiros, se necessário, no seu país. | <p><i>Não esquecer de adaptar os exercícios para pessoas com mobilidade reduzida, se for necessário.</i> <i>Se o exercício for realizado online, as atividades devem ser adaptadas para focar nas expressões faciais utilizando uma câmara web.</i></p> |
| Avaliação | Ver anexo V – Lição 1 |

Lição 2: Emoções positivas durante a aprendizagem de L2/L3

| Lição | n.º 2 |
|---|---|
| Módulo (1-8): | <i>Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas</i> |
| Título da lição: | <i>Emoções positivas durante a aprendizagem de L2/L3</i> |
| Desenvolvido por (parceiro LB) | <i>UPV/EHU-Peñascal</i> |
| Modalidade: Todas as sessões do Curso L. Buddy estão estruturadas para uma entrega online assíncrona, assegurando flexibilidade e acessibilidade aos participantes. | Presencial (síncrona) |
| Modalidade alternativa: <i>É disponibilizada orientação detalhada para a adaptação da aula ao formato presencial, caso este se revele mais adequado aos objetivos da sua organização.</i> | Esta lição pode ser adaptada para um formato online assíncrono através de atividades gamificadas em plataformas digitais. Os participantes completam tarefas como reconstrução de frases e análise de estruturas sintáticas usando formulários interativos, mensagens codificadas e mapas de palavras online. As instruções são fornecidas em vídeo ou apresentação gravada, e as atividades são realizadas individualmente ou em pequenos grupos virtuais por meio de fóruns ou documentos colaborativos. A reflexão final é realizada por meio de um pequeno quiz ou uma entrada escrita compartilhada na sala de aula virtual. |
| Tipologia da sessão: | <i>Atividade de grupo</i> |
| Recursos necessários (para entrega online assíncrona e presencial) | <i>Caso o vocabulário seja revisto previamente online, será necessário um computador. Para sessões presenciais, serão necessários materiais impressos.</i> |
| Duração | 1 hora |
| Objetivos de aprendizagem | Capacitar os mentores com estratégias para incorporar elementos de aprendizagem baseada em jogos que promovam a autoconfiança, motivação e o envolvimento emocional positivo entre os mentorandos na aquisição de línguas. |
| Descrição da lição | <i>Atividade de quebra-gelo (5 minutos):</i> Rever estruturas sintáticas simples. Referir frases contendo Sujeito, Objeto e Verbo como as estruturas mais simples e comuns nas línguas, bem como Objeto e Adjetivo. Isso pode ser feito solicitando aos participantes que pensem em frases simples das suas línguas. Alguns exemplos: "Juan come manzanas", "John eats apples", etc.. <i>(ver exemplo de exercícios com características sintáticas aplicadas ao Basco, Espanhol e Inglês no</i> |

| Lição | n.º 2 |
|---|--|
| | <p>anexo II).</p> <p>Atividade 1: A carta do tesouro (25 minutos): Refletir sobre as semelhanças entre a construção sintática nas línguas e os puzzles. Os participantes atuam como investigadores linguísticos ao desconstruírem uma frase sintática. Isto pode ser feito solicitando aos participantes que digam as frases mais simples que conseguirem imaginar em todas as línguas que conhecem e comparando as estruturas básicas. <i>Para identificar os elementos comuns, ver as perguntas que podem ser colocadas no anexo II.</i> Depois, compara-se as estruturas e elementos comuns em diferentes línguas. Para realizar a atividade, deve ser disponibilizada uma mensagem codificada com elementos sintáticos e uma legenda em várias línguas, e os participantes devem associar o significado da mensagem ao que aprenderam sobre a sintaxe na língua alvo. Aqui utilizamos a sintaxe do inglês:</p> <p>Por exemplo: "If you want to [w] the game, search [a] treasure in [θ] gap of the entrance door." Legenda: verbo auxiliar: [w], artigo: [a], preposição: [θ]. Pista: Cada símbolo representa a primeira letra do elemento assinalado.</p> <p>Atividade 2: O mapa do tesouro (25 minutos): É dada uma pista (por exemplo, uma carta com palavras-chave que precisam de tradução). É apresentada uma mensagem com as palavras da frase pela ordem correta e os participantes terão de reconstruir a frase numa ordem baralhada. Depois, formam-se equipas e os membros das outras equipas terão de decifrar as frases e descobrir uma mensagem escondida na língua-alvo. A ideia é que os participantes considerem os elementos que compõem as frases das línguas que irão ensinar.</p> <p>Conclusão / Encerramento / Reflexão (5 minutos): Cada participante partilha uma ideia sobre trabalho de equipa e/ou sobre a sintaxe reconhecida durante a aula.</p> |
| Observações adicionais | As estruturas sintáticas devem ser adaptadas a qualquer língua que venha a ser ensinada. |
| Referências úteis para o mentor: | Para realizar o exercício, é necessário trabalhar o vocabulário antecipadamente com os participantes. Para a “atividade de quebra-gelo”, há um exemplo do exercício que contém as características sintáticas aplicadas ao basco, espanhol e inglês. |
| Referências úteis para adaptação de conteúdo pelos parceiros, se necessário, no seu país. | Não esquecer de adaptar os exercícios para pessoas com mobilidade reduzida, caso existam, e de adaptar a informação no anexo II à língua de cada parceiro. |
| Avaliação | Ver anexo V – Lição 2 |



Lição 3: Emoções positivas durante a criatividade

| Lição | n.º 3 |
|--|--|
| Módulo (1-8): | Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas |
| Título da lição: | Emoções positivas durante a criatividade |
| Desenvolvido por (parceiro LB) | UPV/EHU-Peñascal |
| Modalidade: Todas as sessões do Curso L. Buddy estão estruturadas para uma entrega online assíncrona, assegurando flexibilidade e acessibilidade aos participantes. | Online (assíncrona) |
| Modalidade alternativa: <i>É disponibilizada orientação detalhada para a adaptação da aula ao formato presencial, caso este se revele mais adequado aos objetivos da sua organização.</i> | Esta lição pode ser facilmente implementada presencialmente, incentivando a colaboração criativa entre os participantes. Atividades como visualização, narração oral e criação de histórias são desenvolvidas em grupo com recurso a materiais impressos, ilustrações e recursos audiovisuais projetados na sala. A atividade de contar histórias é realizada através de dramatizações, desenhos ou escrita em papel, permitindo aos participantes partilhar as suas criações em voz alta. A reflexão final é feita em grupo, promovendo a discussão dos elementos narrativos, culturais e emocionais utilizados durante a sessão. |
| Tipologia da sessão: | Atividade de grupo |
| Recursos necessários (para entrega online assíncrona e presencial) | Caso o vocabulário seja revisto previamente online, será necessário um computador. Para sessões presenciais, serão necessários materiais impressos. |
| Duração | 1 hora |
| Objetivos de aprendizagem | Compreender a importância do storytelling (narração de histórias) na comunicação linguística. |
| Descrição da lição | <p>Atividade de quebra-gelo (10 minutos): Visualização de várias histórias narradas através de diferentes meios, como anúncios publicitários televisivos com narrativa, pequenas histórias de ficção, entre outros.</p> <p>Atividade 1: Explicação da técnica de storytelling (5 minutos) Explicação da técnica de narração de histórias aplicada à comunicação linguística, suas características e objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estrutura narrativa: a evolução da oração sintática. ● Ligação emocional com o ouvinte: reforçar o envolvimento. |

| Lição | n.º 3 |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ● Elementos culturais: podem ser já destacados e introduzidos alguns elementos culturais da língua-alvo, como costumes, organização social, gastronomia, entre outros. <p><i>Serve para transmitir uma grande quantidade de informação contextual sobre a língua e a cultura de destino a falantes iniciantes, que de outro modo não teriam acesso a esses conteúdos..</i></p> <p>Atividade 2: Narração de histórias em vídeo (35 minutos) Explorar formas de apresentar a mensagem através da escrita, gravação de áudio ou vídeo curto (reel). Em grupos, realizar uma sessão de brainstorming ou procurar ferramentas que facilitem a expressão do orador através de diferentes meios, como vídeo ou áudio. Pode ser reutilizada uma das mensagens criadas na lição anterior, sendo agora transformada pelos participantes em diferentes formatos mediáticos. Por fim, as equipas criam uma mensagem na língua-alvo destinada a um explorador do futuro. (Consultar o anexo III para exemplos de técnicas narrativas e questões que ajudam a orientar a lição).</p> <p>Conclusão / Encerramento / Reflexão (10 minutos): Resumir as várias ferramentas abordadas para cada formato e destacar as vantagens e desvantagens da técnica de narração de histórias enquanto ferramenta pedagógica.</p> |
| Observações adicionais | |
| Referências úteis para o mentor: | <i>Para a atividade 2 "Narração de histórias em vídeo", no anexo III encontram-se alguns exemplos de técnicas narrativas e questões que ajudam a orientar a lição.</i> |
| Referências úteis para adaptação de conteúdo pelos parceiros, se necessário, no seu país. | |
| Avaliação | Ver anexo V – Lição 3 |

Lição 4: A Inteligência artificial como ferramenta de ensino

| Lição | n.º 4 |
|--------------------------------|--|
| Módulo (1-8): | <i>Módulo 4: Ferramentas Inovadoras para o Ensino de Línguas</i> |
| Título da lição: | <i>A Inteligência artificial como ferramenta de ensino</i> |
| Desenvolvido por (parceiro LB) | <i>UPV/EHU-Peñascal</i> |

| Lição | n.º 4 |
|---|---|
| Modalidade: Todas as sessões do Curso L. Buddy estão estruturadas para uma entrega online assíncrona, assegurando flexibilidade e acessibilidade aos participantes. | A formação decorrerá em formato presencial e/ou online, podendo ser síncrona, assíncrona ou uma combinação destas modalidades, consoante as necessidades de cada Instituição de Ensino Superior. |
| Modalidade alternativa: <i>É disponibilizada orientação detalhada para a adaptação da aula ao formato presencial, caso este se revele mais adequado aos objetivos da sua organização.</i> | Esta lição é altamente flexível e pode ser realizada tanto em formato presencial como online. No formato presencial, os participantes utilizam computadores com acesso à Internet para explorar ferramentas de inteligência artificial, como o ChatGPT, trabalhando individualmente ou em pares. As atividades (questões culturais, correção de erros, simulações de conversação) decorrem na sala de aula, com discussão orientada e reflexão em grupo sobre a utilização educativa e cultural da IA. No formato online, estas mesmas atividades podem ser realizadas de forma síncrona, através de sessões em direto com interação direta, ou de forma assíncrona, através de instruções gravadas, tarefas orientadas e espaços colaborativos como fóruns ou formulários. |
| Tipologia da sessão: | <i>Workshop</i> |
| Recursos necessários (para entrega online assíncrona e presencial) | <i>Computadores com ligação à Internet</i> |
| Duração | 2 horas (2 sessões) |
| Objetivos de aprendizagem | Refletir sobre o papel da inteligência artificial no ensino de línguas através da exploração. Descobrir e analisar os benefícios das ferramentas de inteligência artificial para o ensino de línguas. Compreender como conceber uma atividade baseada em inteligência artificial que permita a crianças e jovens migrantes descobrir o conhecimento de forma autónoma.. |
| Descrição da lição | <p>Sessão 1 Introdução (5 min): Explicar o objetivo das lições (apresentar os objetivos de aprendizagem).</p> <p>Atividade de quebra-gelo (15 min): Realizar uma pesquisa online sobre ferramentas de inteligência artificial aplicadas ao ensino das línguas. Conhecemos estas ferramentas? Tentar prever os usos da IA no ensino de línguas. Alguns exemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Duolingo AI: exercícios adaptados com base no progresso do aluno ● TalkPal AI: chatbot de conversação para melhorar a fluência oral ● Quillbot: ferramenta de parafraseamento e geração de texto |

Lição

n.º 4

- Speechling: correção de pronúncia e gravação de voz
- Edmodo: plataforma de aprendizagem para educação personalizada.

Atividade 1: Desafio Quiz Cultural (20 min):

Escolher uma categoria: o utilizador pode escolher entre temas como história, gastronomia, literatura, cinema, festividades, música, etc.

Responder a perguntas: o ChatGPT (<https://chatgpt.com/>) faz perguntas de escolha múltipla ou de resposta aberta relacionadas com a cultura do país.

Exemplo de prompt: "Cria perguntas de escolha múltipla sobre a cultura basca para estrangeiros"

Exemplo de resposta do ChatGPT:

O que torna a língua basca (Euskara) única?

- A) Está intimamente relacionada com o latim e o grego.
 - B) É a língua mais antiga conhecida na Europa e não está relacionada com nenhuma outra.
 - C) É um dialeto do espanhol falado no norte de Espanha.
 - D) Originou-se em França e espalhou-se por Espanha no século XVIII.
- (Resposta correta: B)

Dicas e explicações: Se o utilizador não souber a resposta, o ChatGPT pode dar uma dica ou explicar a resposta correta. Os pontos podem ser registados para tornar a atividade mais dinâmica e motivante.

Atividade 2: Corrigir Erros Comuns (20 min):

Identificar os erros mais frequentes cometidos pelos aprendentes de L2. Pedir ao ChatGPT para escrever um texto contendo esses erros. Corrigi-lo.

Exemplo de prompt: "Os meus alunos têm dificuldade em escrever em espanhol porque não colocam a tilde. Escreve um texto de 150 palavras com este erro para eles corrigirem."

Exemplo de resposta do ChatGPT:

El sabado pasado fui a la ciudad con mi amigo Andres. Nosotros queriamos comprar algunos libros en la libreria, pero cuando llegamos, estaba cerrada. Entonces decidimos ir a un cafe para tomar algo y descansar un poco. Yo pedi un te caliente y Andres pidio un cafe con leche. Despues de un rato, el empezo a hablar sobre su viaje a Mexico el ano pasado. Dijo que visito muchas ciudades bonitas y que comio mucha comida deliciosa. Me conto que lo que mas le gusto fue la gente amable y los paisajes increibles. Mas tarde, fuimos al cine a ver una pelicula de accion. La historia era interesante, pero para mi, las escenas eran demasiado largas. Cuando la pelicula termino, tomamos el autobus para volver a casa. Fue un dia divertido y esperamos repetirlo pronto.

| Lição | n.º 4 |
|---|---|
| | <p>Sessão 2</p> <p>Introdução (5 minutos): Explicar o objetivo das lições (apresentar os objetivos de aprendizagem).</p> <p>Atividade 3 Jogo de Papéis com Interação por Voz (20 min): Utilizar as funcionalidades de reconhecimento de voz do ChatGPT. Atribuir um papel ao ChatGPT (por exemplo, rececionista de hotel, empregado/a de mesa, médico/a, entrevista de emprego) e praticar conversas nesse contexto.</p> <p>Exemplo de prompt: "Vamos simular uma conversa entre um médico e o seu paciente. Eu sou o paciente e sou estrangeiro."</p> <p>Pedir feedback sobre a pronúncia e fluência.</p> <p>Activity 4 Reflexão Cultural através da Análise de Diálogo (20 min): Pedir ao ChatGPT para escrever a conversa da atividade anterior. Ler a conversa e identificar aspetos culturais que devem ser considerados. Como é que a conversa mudaria?</p> <p>Conclusão / Encerramento / Reflexão (15 minutos): Identificar as necessidades de comunicação da comunidade migrante e refletir sobre como o ChatGPT poderia ser utilizado. <i>Sensibilizar os alunos para os benefícios e dificuldades que esta atividade pode envolver no contexto de aprendizagem em que estarão envolvidos.</i> <i>(No anexo IV encontram-se algumas questões para orientar esta atividade e incentivar a reflexão.)</i></p> |
| Observações adicionais | |
| Referências úteis para o mentor: | <i>Para a atividade de "Conclusão / Encerramento / Reflexão" encontram-se algumas questões relacionadas com a sessão para incentivar a reflexão, no anexo IV.</i> |
| Referências úteis para adaptação de conteúdo pelos parceiros, se necessário, no seu país. | <i>Não é necessária adaptação.</i> <i>Uma secção sobre como utilizar a IA de forma segura e orientações para o uso seguro está disponível no anexo VI.</i> |
| Avaliação | Ver anexo V – Lição 4 |

Anexos — Avaliações, Recursos visuais, etc

Anexo I

Lista de Emoções e Fonemas Associados: Basco, Espanhol e Inglês

- /i/ → Felicidade / Sorriso 😊 → Relincho de cavalo □
- /e/ → Calma / Neutralidade 😐 → Brisa suave
- /a/ → Surpresa 😲 □ → Grito 😲, Criança a chorar 😭 □
- /o/ → Deslumbramento / Pensativo □ → Problema ⚠
- /u/ → Beijo 😘 □ → Comboio □
- /ə/ → Indiferença 😐 → Multidão a murmurar
- /ʊ/ → Curiosidade / Dúvida □ → Expressão de coruja □
- /ø/ → Surpresa 😲 → Eco
- /p/ → Raiva □ → Balão a estourar □ □
- /b/ → Vaia □ → Ovelha □
- /t/ → Negação 🙅 → Relógio □
- /d/ → Suspiro 😔 → Bater à porta 🚪
- /k/ → Reação de sobressalto 😲 → Galo □
- /g/ → Resmungo / Frustração 😠 → Cachorro a rosar □
- /f/ → Suspiro / Sussurro 😐 → Apagar velas
- /s/ → Assobio / Sussurro 😐 → Cobra □
- /x/ → Expiração / Desgosto □ → Respiração pesada □
- /tʃ/ → Negação 🙅 → Dançando tcha-tcha-tcha □
- /m/ → Pensativo □ → Vaca □
- /n/ → Negação 🙅 → Sirene □
- /ɲ/ → Infantilidade / Som fofo 😊 → Bebê a fazer “cooing” □
- /l/ → Mascar chiclete □ 😊 → Canto de ópera □ □
- /ɾ/ → Leve surpresa 😲 → Gato a ronronar 🐱
- /r/ → Raiva 😠 → Leão a rugir □



/θ/ → Pensativo ☐ → Ar a sair de um balão ☐

/ð/ → Reflexão 😊 → Brisa suave

/ʃ/ → Segredo / Sussurro ☐ → Cobra ☐

/z/ → Suavidade / Sussurro 😊 → Cobra ☐

/w/ → Excitação / Surpresa 😊 → Gargarejar ☐ 😊

/ŋ/ → Contemplação / Relaxamento ☐ → Abelha a zumbir ☐

/χ/ → Riso 😊 → Vento tempestuoso ☐

Anexo II

Sintaxe em Basco, Espanhol e Inglês

Sintaxe em Basco, Espanhol e Inglês

Sujeito, Objeto e Verbo

Makarroiak jan ditut — S-O-V

He comido los macarrones — S-V-O

I ate the macaroons — S-V-O

Sujeito: O inglês não é uma língua de omissão de pronomes. Isto significa que os pronomes, como o sujeito em "I ate the macaroons", não podem ser omitidos.

Objeto, Adjetivo

Etxe handia — O-A

La casa grande — O-A

The big house — A-O

Objeto, Artigo

La casa — O-A

The house — A-O

Perguntas para desenvolver a lição:

- Em espanhol dizemos “Voy al mercado”, mas em inglês dizemos “I go to the market”. O que está ausente em inglês e porquê?
- Qual é a diferença entre “Juan come manzanas” e “John eats apples”?
- Consegues marcar com um o o objeto e com um a o adjetivo nestas duas frases? O que observas entre os dois elementos? Etxe handia e The big house
- Em inglês dizemos “in the house”, enquanto em japonês seria “ie no naka” (“casa dentro”). Se em japonês “ie” significa casa e “no” significa posse, qual é o papel de “naka”?
- Em inglês: “The red house”; em francês: “La maison rouge”. Que elemento corresponde a cada palavra em cada língua?



Anexo III

Exemplos:

Vídeo: [Ejemplo de storytelling: IKEA](#)

Áudio: [Storynory - Audio Stories For Kids | Podcast on Spotify](#)//[Storynory - Audio Stories For Kids Podcast — Apple Podcasts](#)

Imagem: [Narración Fantasía Imaginación - Imagen gratis en Pixabay](#)

Perguntas:

Áudio: Como é que a entoação é usada para transmitir emoção? Que sentimento provoca pausas?

Vídeo: Que elementos visuais reforçam o que é dito na narrativa? Existe algum símbolo? Imagem: As cores utilizadas têm algum significado?

Nos três formatos: Que elementos culturais ou linguísticos consegue identificar?

Imagine uma pequena história em cada formato para transmitir o elemento cultural identificado.

Ferramentas:

O que é storytelling, estratégias: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i9.227> // <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v5i2.461>

O que é storytelling visual: [Visual storytelling for a better UX design - Justinmind](#)

Edição de vídeo: www.canva.com, Composição: [Inicio | PixVerse](#)

Edição de imagem: [Snapseed para pc - SnapSeed para pc %](#), Composição: [Craiyon - Your FREE AI image generator tool: Create AI art!](#)

Edição de áudio: [Editor de audio en línea gratis - Para editar audio con IA](#), Composição: [Texto a Voz con IA Online Gratis - Vidnoz](#)

Anexo IV

Perguntas orientadoras para a atividade de “Conclusão / Encerramento / Reflexão” (Lição 4):

Reflexão sobre a utilização:

- Como imagina integrar ferramentas de IA como o ChatGPT e o Duolingo AI nas suas práticas de ensino? Que atividades específicas poderia conceber com base nessas ferramentas?

Considerações culturais:

- Que aspetos culturais observou ao interagir com os textos gerados por IA? Como podem esses elementos ser incorporados nas suas aulas para tornar a aprendizagem da língua mais relevante para os seus mentorandos?

Identificação de desafios:

- Que desafios antevê na utilização de ferramentas de IA no ensino? Como poderá ultrapassar esses desafios para otimizar a aprendizagem dos mentorandos?

Experiência pessoal:

- Reflita sobre a sua interação com a IA ao longo desta lição. Que elementos considerou mais benéficos e porquê?

Aplicações futuras:

- De que forma pode usar os conhecimentos adquiridos nesta lição para apoiar melhor as necessidades de aprendizagem linguística das comunidades migrantes?

Anexo V - Avaliação

Lição 1: Expressão Pessoal (TPR e Comunicação Não Verbal)

1. Escolha Múltipla

Qual é o principal objetivo da metodologia Resposta Física Total (TPR) na aprendizagem de línguas?

- A) Ensinar regras gramaticais através da leitura
- B) Memorizar listas de vocabulário
- C) Apoiar a produção oral através do movimento e da interação
- D) Traduzir textos para a língua materna

✓ *Resposta correta: C*

2. Preenche o Espaço em Branco

O fonema /i/ está associado à emoção de _____.

✓ *Resposta correta: felicidade ou ato de sorrir.*

3. Verdadeiro ou Falso

As expressões faciais podem substituir os movimentos corporais nas atividades de TPR quando realizadas online.

✓ *Resposta correta: Verdadeiro*

Lição 2: Emoções positivas durante a aprendizagem de línguas L2/L3 (Gamificação)

4. Escolha Múltipla

Na atividade "Mapa do Tesouro", o que fazem os aprendentes?

- A) Traduzem um parágrafo para diferentes línguas
- B) Corrigem erros gramaticais numa história
- C) Reconstroem frases desordenadas para decifrar uma mensagem
- D) Assistem a um vídeo e respondem a perguntas de compreensão

✓ *Resposta correta: C*

5. Preenche o Espaço em Branco

Uma estrutura básica de frase em inglês é Sujeito - _____ - Objeto.

✓ *Resposta correta: Verbo*

6. Verdadeiro ou Falso

O objetivo destas atividades é principalmente melhorar as



competências de tradução escrita.

✓ Resposta correta: Falso

Lição 3: Criatividade e storytelling

7. Escolha Múltipla

Qual das seguintes opções NÃO faz parte de uma técnica eficaz de storytelling?

- A) Elementos culturais
- B) Ligação emocional
- C) Exercícios de conjugação verbal
- D) Estrutura narrativa

✓ Resposta correta: C

8. Preenche o Espaço em Branco

Uma ferramenta recomendada para storytelling em vídeo é _____.

✓ Resposta correta: Canva

9. Resposta curta

Indica um benefício de usar storytelling na aprendizagem de línguas.

✓ Respostas possíveis: Envolvimento emocional, exposição cultural, melhoria da comunicação, estímulo à criatividade, etc.

10. Escolha Múltipla

Que pergunta poderia ser usada para analisar uma história em formato áudio?

- A) Em que língua está gravada?
- B) Como é que a entoação é utilizada para transmitir emoção?
- C) Quantos verbos existem na história?
- D) O vocabulário é avançado?

✓ Resposta correta: B

Lição 4: A Inteligência artificial como ferramenta de ensino

11. Escolha Múltipla

Qual destas ferramentas oferece correção de pronúncia com base em IA (Inteligência Artificial)?

- A) Canva
- B) TalkPal
- C) Edmodo



D) Speechling

✓ Resposta correta: D

12. Preenche o Espaço em Branco

Uma ferramenta de Inteligência Artificial capaz de gerar questões de escolha múltipla adaptadas a contextos culturais específicos:

✓ Resposta correta: ChatGPT

13. Verdadeiro ou Falso

As atividades com IA permitem que os alunos descubram informação por si próprios.

✓ Resposta correta: Verdadeiro

Anexo VI

Como Usar a IA com Segurança:

ORIENTAÇÕES

1. Ferramentas adequadas à idade

- Escolha ferramentas de IA concebidas para o grupo etário em questão, garantindo que incluem conteúdos e funcionalidades apropriados para a idade.

2. Privacidade e segurança de dados

- Ensine a importância de não partilhar informações pessoais online, explique o que constitui informação pessoal e sublinhe a necessidade de a manter privada.
- Promova a utilização de pseudónimos ou avatares em vez de nomes reais ao interagir com ferramentas de IA, para preservar o anonimato.

3. Utilização supervisionada

- Acompanhe as interações e forneça orientação para ajudar a superar possíveis desafios.

4. Pensamento crítico

- Incentive a questionar as informações obtidas através de ferramentas de IA. Discuta a importância de verificar factos e de compreender que os conteúdos gerados por IA nem sempre são precisos.
- Promova uma utilização responsável da IA, abordando considerações éticas como o respeito pelo trabalho alheio e a importância de evitar plágio.

5. Comentários/Feedback

- Crie um ambiente seguro para reportar ou mencionar quaisquer interações desconfortáveis durante a utilização de ferramentas de IA