ESE POLITÉCNICO DO PORTO

Lisete Ivone de Oliveira Teixeira Capelas

O uso de jogos didáticos para a consolidação do vocabulário na aprendizagem da Língua Estrangeira.

MESTRADO EM ENSINO DE INGLÊS E FRANCÊS/ESPANHOL NO ENSINO BÁSICO

Novembro 2014

ESE POLITÉCNICO DO PORTO

Lisete Ivone de Oliveira Teixeira Capelas

O uso de jogos didáticos para a consolidação do vocabulário na aprendizagem da Língua Estrangeira.

Relatório final de Estágio submetido como requisito parcial para obtenção do grau de

MESTRE EM ENSINO DE INGLÊS E FRANCÊS/ESPANHOL NO ENSINO BÁSICO

Orientação

Prof. Doutor Manuel Bernardo Queiroz Canha

MESTRADO EM ENSINO DE INGLÊS E FRANCÊS/ESPANHOL NO ENSINO BÁSICO

Novembro 2014

RESUMO

Uma das técnicas utilizadas pelos professores para ensinar uma nova língua consiste nos jogos didáticos, uma vez que através da sua utilização, os alunos tendem a mostrar-se mais interessados em aprender uma língua estrangeira (LE). De facto, esta técnica não se resume à sua componente lúdica, pois possui inúmeras vantagens. Destas, destaco o facto de ser extremamente motivadora, o que favorece a captação da atenção dos alunos e a colocação em prática dos conhecimentos adquiridos, firmando a aprendizagem da LE.

A devida valorização desta temática cabe ao professor, que se torna responsável pela aprendizagem e, por isso, deve promover um crescimento integral para a criança, nomeadamente os aspetos cognitivos, sociais e afetivos. No jogo, o professor encontra um forte aliado para a superação das dificuldades de aprendizagem dos alunos, melhorando o seu relacionamento com o que os rodeia, a sua autoestima e a sua confiança.

Pela variedade de incentivos que oferecem, pelo ambiente que proporcionam e pela presença de regras, os jogos devem fazer parte do quotidiano da escola nas diversas áreas do conhecimento. O aluno a partir do jogo desenvolve a criatividade, a imaginação, o pensamento, a inteligência, as emoções e a consciência de que não se desenvolve sozinho e, portanto, aprende a respeitar e a relacionar-se com os outros.

Este relatório final de estágio procura determinar de que modo a utilização de jogos didáticos ajuda na consolidação do vocabulário na aprendizagem de uma LE.

Palavras-chave: jogos, vocabulário, motivação, consolidação, língua estrangeira.

ABSTRACT

One of the approaches used by teachers to teach a new language consists of didactic games, through their use the students tend to show up more interested in learning a foreign language (LE). In fact, this approach is not limited to its playful component, once it has many advantages. Actually, I would emphasize the fact that it is extremely motivating, which captures the students' attention and puts into practice the knowledge acquired, and make possible to consolidate the learning of LE.

It is up to the teacher to give the right importance to this issue, once he/ she becomes responsible for the children´s learning process, and should promote their complete development, not only cognitive, but also social and emotional. Teacher can find a strong partner on the game, since it helps to overcome children´s obstacles in the learning process, besides helping the child to create a better relation with all that surrounds him/ her, improve self-esteem and confidence.

For the variety of stimulus that games can offer, as well as the cheerful atmosphere they can create, and also for the presence of rules, games should be part of school's day life across all areas of knowledge. Using games student develops creativity, imagination, thought ability, intelligence and their consciousness that they don't grow up alone, they realize how to respect and get on with others.

This final report aims to point out how the use of didactic games can help in the process of learning and consolidating a foreign language.

Key-words: recreational, games, vocabulary, motivation, consolidation, foreign language.

ÍNDICE

RESUMO

ABSTRACT

1. Introdução **4**

2. Enquadramento teórico do jogo no ensino da língua estrangeira **5**

2.1. Introdução **5**

2.2. Definição do conceito "jogo" **6**

2.3. Evolução da utilização do jogo na educação **8**

2.4. Classificação dos diferentes tipos de jogos **11**

2.4.1. Jogo do exercício **12**

2.4.2. Jogo simbólico **12**

2.4.3. Jogo de regras **13**

2.5. O papel do docente no jogo **14**

2.6. O jogo como estratégia de ensino-aprendizagem: vantagens e desvantagens **19**

2.7. As potencialidades do jogo para a educação em línguas **23**

3. O jogo nos programas de Inglês e Espanhol para o ensino básico **24**

4. Desenvolvimento da prática pedagógica supervisionada **29**

4.1. Introdução **29**

4.2. Contextos escolares **31**

4.3. O jogo nas aulas de Língua Estrangeira: planificação, observação e análise **34**

4.4. Reflexão da implementação dos jogos nas minhas práticas educativas **38**

5. Conclusão **40**

Bibliografia **42**

1. INTRODUÇÃO

O presente relatório descreve e analisa as atividades planeadas, desenvolvidas e avaliadas, no âmbito da Prática de Ensino Supervisionada, dentro do programa de Mestrado em Ensino de Inglês e de Francês ou Espanhol para o Ensino Básico da Escola Superior de Educação do Porto.

> ***"Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção"*** **Paulo Freire**

Foi partindo deste princípio, que desenvolvi o meu trabalho como docente estagiária no 1º, 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico, ao longo destes dois anos de mestrado.

Procurei inspirar os meus alunos com histórias reais e imaginárias, incutindo neles a vontade de utilizar as suas tintas para construir o seu próprio conhecimento. Lembrei-lhes sempre que é preciso colorir a vida com alegria e esperança, pois só assim é possível ter ideias e com elas construir um futuro melhor.

Partindo da importância que os jogos têm vindo a adquirir até aos dias de hoje, pois brincar ajuda a criança a desenvolver-se nos planos social, físico, intelectual e afetivo, levando à construção do seu próprio conhecimento, o meu trabalho visa mostrar os benefícios e utilidade do uso dos jogos no ensino das línguas estrangeiras. Tenho presente que este não será um tema pioneiro, tanto no tratamento académico, como no mundo educativo.

Esta reflexão alicerçar-se-á, primeiramente nos pressupostos teóricos que envolvem toda a temática sobre e do "Jogo", como também, nas orientações plasmadas nos documentos oficiais que preceituam o ensino das Línguas Estrangeiras em Portugal.

Numa segunda parte, tentarei demonstrar as virtualidades do recurso aos jogos como uma estratégia para a consolidação do vocabulário na aprendizagem da Língua Estrangeira, assim como que, a atividade lúdica proporcionada pelos jogos deve ser o desencadeador de todo o processo de aprendizagem, sendo que o jogo desenvolve a imaginação e exige a tomada de iniciativa, desafiando a sua inteligência para encontrar soluções para determinados problemas ou situações.

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO DO JOGO NO ENSINO DA LÍNGUA ESTRANGEIRA

2.1. INTRODUÇÃO

Ao longo da história da humanidade assistimos a diferentes visões sobre o jogo em contexto educativo. Na verdade, a relação entre o jogo e a educação marcaram presença ao longo das diferentes épocas e, por isso, foram objeto de estudo ao longo dos tempos.

Platão (427-347, a. C.), na Grécia Antiga, atribuía um grande valor moral e educativo aos jogos e dizia que estes deviam fazer parte dos desportos, muito

valorizados na época. Para os egípcios, romanos e maias os jogos eram também muito importantes, uma vez que eram utilizados para transmitir conhecimentos e valores às gerações mais novas. Na época do cristianismo, os jogos eram considerados profanos e imorais. Contudo, no século XVI o jogo volta a adquirir um valor educativo e os estudiosos da área chegam mesmo a desenvolver propostas pedagógicas com a utilização destes. Já no século XX, pesquisadores como Piaget e Vygotsky consideravam o jogo como meio para o desenvolvimento intelectual e social da criança, dando lugar à construção do conhecimento, depois destes devidamente adaptados.

Deste modo, no meu trabalho os jogos são considerados uma ferramenta facilitadora no processo de aquisição e aperfeiçoamento da língua estrangeira, conforme veremos neste capítulo de revisão da literatura.

Este trabalho oferece, ainda, algumas sugestões sobre como trabalhar alguns dos jogos mais populares entre as crianças no processo ensino-aprendizagem das disciplinas de Inglês e Espanhol.

2.2. DEFINIÇÃO DO CONCEITO "JOGO"

O substantivo "jogo" deriva do latim "jocus", mais tarde suplantado, "ludus", (Dicionário Eletrónico Houaiss da Língua Portuguesa), que significa jogo, divertimento, recreação e tem implícita a aplicação de regras. O jogo caracteriza-se essencialmente por promover um ambiente agradável e por proporcionar à criança vencer desafios, aprender e reinventar.

O jogo, tal como define (Huizinga, 2000, p. p.8),

> "(…) é uma actividade que se desenvolve dentro de certos limites de tempo e de espaço, numa ordem visível, de acordo com regras livremente aceites, e

> que se situa fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. A disposição para o jogo é de entusiasmo e arrebatamento, sendo sagrada ou festiva de acordo com a ocasião.
>
> A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e de tensão, a que se seguem o regozijo e o relaxamento".

Assim, Huizinga defende que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida tão essencial quanto o raciocínio, para ele o homem não é *Homo Sapiens*, mas antes *Homo Ludens*, uma vez que é no jogo e pelo jogo que a civilização humana surge e se desenvolve.

Para Kishimoto (1998, p.16) o jogo é "o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto", o que nos leva a acreditar que dependendo da sociedade em que vivemos e da nossa cultura, o jogo poderá adquirir novas regras.

Grandon (2000) diz que o jogo é encarado pela criança como uma atividade dinâmica, que visa satisfazer as suas necessidades. Quando testemunhamos o comportamento de uma criança a jogar, facilmente percebemos que esta desenvolve grandemente a sua capacidade de resolver problemas, sem momento algum perder o sentido lúdico.

Chateau (1975) defende que o jogo é uma atividade dinâmica e prazerosa desencadeada por um movimento próprio, desafiando e motivando o jogador para a ação, permitindo, por vezes, uma ponte para o conhecimento.

Em suma, os jogos são uma deliciosa forma de alargar e estimular as capacidades de quem os experiencia, tendo como ponto de partida que as crianças se libertem e dão uso à sua criatividade e fantasia, tendo assim diferentes papéis e atividades, que lhes vão permitir experienciar diversas culturas e histórias. Desta forma, através do jogo a criança atribui sentidos a

objetos, o que a faz reagir de forma diferente, alterando a sua visão sobre os mesmos objetos desenvolvendo a sua capacidade de abstração.

Na verdade, o jogo é fundamental para as nossas vidas. Este faz nascer na nossa personalidade uma realidade de contentamento e de satisfação, na medida em que dividimos o espaço com outros. A arte dos jogos e brincadeiras tornou-se tão comum e tão importante que foi sendo debatida, ao longo dos tempos, dentro do campo educativo por diversos estudiosos. Os jogos possuem características capazes de revelar histórias, processos sociais, avanços ou recuos e de traduzir a expressão cultural e educativa de determinada região ou país.

2.3. EVOLUÇÃO DA UTILIZAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO

Se nos debruçarmos sobre a utilização do jogo na educação, constatamos que o jogo tem sido valorizado, desde os primórdios da civilização ocidental, como aspeto fundamental na formação do indivíduo. Partindo de uma conceção clássica de educação, segundo a qual os seus atributos assentavam no carácter físico, na liberdade e no descanso que proporcionavam à criança, a História encarregou-se de extravasar esses limites, reconhecendo a sua importância no desenvolvimento cognitivo e socioafetivo do indivíduo.

Na sociedade romana os jogos serviam para celebrar a prosperidade e também para a consolidação e afirmação da comunidade, originando um grande espetáculo. Daí que todas as cidades do grande império tenham construído anfiteatros para a realização destes espetáculos.

Na Idade Média os jogos foram abolidos pelos educadores, uma vez que estes eram censurados pela igreja Medieval. Nesta época as crianças eram tratadas como adultos e a sua educação era racional e formal.

A partir do século XV e XVI os jogos ganham novamente importância. Trotzendorf, educador protestante, pretendia tornar o estudo mais vivo e atraente do que o jogo, fazendo "ressaltar das próprias atividades sociais dos alunos a necessidade da disciplina, da lei inteligente livremente decidida e respeitada" (ABBAGNANO & VISALBERGHI, 1981, p. 329).

Também Tommaso Campanella (1568-1639) defendia uma formação educativa baseada em *"aprender brincando"*, para este autor, todos os alunos trabalham dividindo todas as artes e horários, trabalhando cerca de quatro horas deixando as restantes para aprender através dos jogos, lendo e ensinado sempre com alegria.

No século XVII, quando surge o romantismo a infância é vista como uma etapa especial na formação do ser humano.

Nesta altura, surge John Locke (1632-1704), um filósofo liberalista, que deu ao jogo uma grande importância no âmbito educativo, pois acreditava que através dele era possível a criança desenvolver-se intelectualmente. Por isso o filósofo defendia que o jogo deveria ter caráter obrigatório na educação e na instrução, para que as crianças se dedicassem ao estudo de livre vontade, como se fosse um jogo. Locke acreditava que a educação se devia basear no divertimento e ensino fácil, de bases sólidas, dirigido para o desenvolvimento dos sentidos, (citado em NÓVOA, 2003).

No decorrer do seculo XVIII e XIX, houve muitos autores que valorizavam a utilização dos jogos na educação, nomeadamente Saussure, Wittgenstein, Dewey, Decroly, entre outros.

Em Portugal houve alguns pedagogos que lutaram por uma escola nova, com ideais semelhantes aos pedagogos acima referidos. São exemplo disso, Rui Grácio, que se interessou pelos aspetos do insucesso escolar e que depois de alguns estudos conclui que o interesse do aluno é condição fundamental no processo ensino-aprendizagem. Raúl Lino "arquiteto-artista" provocou uma revolução na escola defendendo a criação de espaços destinados ao ensino e ao recreio das crianças, mostrando assim que valorizava o lúdico na educação (NÓVOA, 2003).

Embora o jogo tenha sido sempre considerado na educação pré-escolar também deve ser utilizado nos outros níveis de ensino, dado que promove de forma muito positiva o desenvolvimento integral dos alunos.

Em Portugal, de acordo com a Lei de Bases do Sistema Educativo (LBSE), o sistema educativo contribui para o desenvolvimento integral e harmonioso da personalidade dos indivíduos, tendo em conta a realidade social presente em cada escola, assim como promove o desenvolvimento do caráter democrático e respeitador dos outros e das suas ideias. Para tal, estes são alguns dos objetivos do ensino básico:

> a) "Assegurar uma formação geral comum a todos os portugueses que lhes garanta a descoberta e o desenvolvimento dos seus interesses e aptidões, capacidade de raciocínio, memória e espírito crítico, criatividade, sentido moral e sensibilidade estética, promovendo a realização individual em harmonia com os valores da solidariedade social;
>
> b) Assegurar que nesta formação sejam equilibradamente inter-relacionados o saber e o saber fazer, a teoria e a prática, a cultura escolar e a cultura do quotidiano;
>
> (…)
>
> h) Proporcionar aos alunos experiências que favoreçam a sua maturidade cívica e sócio-afectiva, criando neles atitudes e hábitos positivos de relação e

> cooperação, quer no plano dos seus vínculos de família, quer no da intervenção consciente e responsável na realidade circundante; (Artigo 7º da Lei de bases do Sistema Educativo, pp. 4 e 5)

De acordo com o tema em estudo e analisando os objetivos da LBSE, constatamos que, de forma implícita, contêm aspetos que podem ser trabalhados através do jogo, nomeadamente o desenvolvimento integral e a interligação da teoria com a prática. Portanto, de acordo com a LBSE é adequado utilizar o jogo na educação e no ensino.

Em conclusão, o jogo é uma estratégia que pode e deve ser utilizada na educação, desde que a pedagogia o dirija para a verdadeira finalidade do ato, que é a construção, aquisição e consolidação do conhecimento.

2.4. CLASSIFICAÇÃO DOS DIFERENTES TIPOS DE JOGOS.

No que diz respeito à classificação dos diversos jogos existentes, deparamo-nos com variadas classificações, que se baseiam em princípios diferentes. Contudo, seguindo a opinião de Piaget (1978) estes devem ser classificados em três categorias: jogo do exercício, jogo simbólico e jogo de regras, tendo em consideração o comportamento da criança perante as pessoas, objetos que as rodeiam e as três fases do desenvolvimento infantil. São elas: fase sensório-motora, nesta fase a criança não tem noção de regras e brinca sozinha; fase pré-operatória, nesta fase a criança começa a ter noção da existência de regras e começa a brincar com outras crianças; fase das operações concretas, nesta fase a criança aprende as regras e joga em grupos.

2.4.1.Jogo do exercício

O jogo de exercício é o primeiro jogo a aparecer durante o desenvolvimento da criança e consiste numa assimilação funcional. É um jogo que não supõe qualquer técnica particular, uma vez que não requer o pensamento nem uma estrutura específicamente lúdica.

Este tipo de jogo termina quando o seu propósito deixa de proporcionar qualquer tipo de aprendizagem, contudo, mais tarde pode reaparecer perante uma nova aquisição. Como exemplo deste tipo de jogos, podemos referir os jogos sensório-motores, como o correr, saltar, pular.

O jogo de exercício põe em ação um conjunto variado de condutas sem lhes modificar as suas estruturas, cuja função diferencia estes jogos de outras condutas. Esta função resume-se a exercitar as estruturas apenas pelo prazer que o exercício proporciona (LIBÓRIO, 2000).

2.4.2. Jogo simbólico

De acordo com Piaget, o jogo simbólico é ainda um jogo de exercício, contudo, exercita a imaginação que é uma forma particular do pensamento. O símbolo permite uma assimilação do real aos seus desejos ou aos seus interesses, prolongando o exercício.

Desta forma, podemos considerar que os jogos de exercícios e os jogos simbólicos são concebidos como instrumentos de assimilação lúdica.

Com o aparecimento do jogo simbólico a criança consegue ultrapassar a fase em que necessita de manipular tudo, para realizar transposições de forma a

assimilar a realidade externa a si, aproximando-se cada vez mais dela (KISHIMOTO, 1998, p.40). São exemplo, os jogos da mímica, trava-línguas, das adivinhas.

Para finalizar, podemos concluir que os jogos simbólicos implicam a representação de um objeto ausente através da comparação de um elemento dado e um elemento imaginado, isto é, uma representação fictícia.

2.4.3. Jogo de regras

Este jogo acompanha-nos ao longo da vida, embora, na sua maioria se identifique mais na fase da vida infantil. De acordo com Leonido (2009) o jogo de regras atribui à criança a capacidade de lidar com limitações, como o espaço e o tempo.

A regra do jogo é construída em função do jogo, e contrariamente ao jogo do símbolo, este tipo de jogos implica obrigatoriamente relações sociais ou interindividuais, uma vez que é uma regularidade imposta pelo grupo e em caso do seu não cumprimento, a criança provoca uma falta. Assim sendo, "o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado" (PIAGET, 1978).

O jogo de regras promove a construção de relações caracterizadas pela aprendizagem de raciocinar, demonstrar e questionar. Pois, enquanto a criança joga elabora e estrutura o conhecimento, fazendo simultaneamente uma reflexão sobre esse processo de construção, tendo em conta a mediação pedagógica do professor. Assim, este tipo de jogo pode ser uma estratégia a favor da aprendizagem. Exemplo destes jogos são os jogos de mesa, como o bingo, o dominó, o trivial.

Em suma, os jogos são, sem dúvida, um instrumento pedagógico eficaz, pois conservam as suas caracteristicas essenciais, mas tomam lugar no processo educativo.

2.5. O PAPEL DO DOCENTE NO JOGO

Numa sociedade em plena mudança, o papel do professor consistirá em ajudar, conduzir, dar o exemplo, incentivar, facilitar e integrar aprendizagens assistidas e autónomas, decorrentes de uma avaliação pessoal de necessidades. O processo educativo deverá ser concebido de modo a maximizar a responsabilização dos alunos pela sua aprendizagem e o objetivo prioritário da escola deverá ser o de promover a qualidade-chave da autoformação, da adaptabilidade e da flexibilidade.

Para o professor, a tarefa são os alunos. Ele deverá estar constantemente alerta para as diferenças individuais, para os sinais de crescimento, indicadores de interesse, de curiosidade, de necessidade de saber. O professor é, portanto, responsável pela fomentação do processo de aprendizagem, criando o ambiente mais apropriado para os alunos alcançarem os objetivos que se propuseram.

Assim, o professor deve adotar um papel de mediador na construção do conhecimento do aluno, criando ambientes de aprendizagens que favoreçam o desenvolvimento do conhecimento interdisciplinar, da intuição e da criatividade, para que possa receber o legado natural de criatividade existente no mundo e oferecer a sua parcela de contribuição para a evolução da humanidade.

Desta forma, o professor passa de um simples transmissor de conhecimentos para "*mediador, guia, conselheiro, organizador de informações, investigador, animador, gestor de condições de aprendizagem, facilitador de aprendizagem e outros*" (PETERSON, 2003, p.107). O professor passa a ser visto como uma pessoa ativa no processo de construção e reconstrução de saberes com reflexos na qualidade da educação (LOPES & SILVA, 2010)

O professor tem uma responsabilidade muito grande no desenvolvimento da criança e, para não falhar neste seu papel, deverá ter um conhecimento profundo de si mesmo, ou seja, deve saber quais são as suas potencialidades e as suas limitações.

Nesta medida, a criança deve ser respeitada como um todo, de modo a promover o desenvolvimento integral das suas competências enquanto aprendente. Para que este desenvolvimento ocorra com sucesso deve ocorrer uma interação entre professor e aluno. Por isso, para que a construção do conhecimento ocorra, a relação entre o professor e o aluno deve contemplar a afetividade entre ambos.

É importante que o professor possua uma escuta ativa, empatia, atenção e respeito pelos outros, que respeite o conhecimento prévio do aluno e valorize as experiências pelas quais a criança já passou.

> "Encarar sempre com seriedade e importância os desempenhos da criança. Jamais considerar qualquer sua acção como fútil e sem interesse, nem mostrar qualquer expressão de menosprezo, escárnio ou ironia" (SOUSA, 2003, p.146).

Neste sentido, a aprendizagem torna-se muito mais interessante para o aluno, se este se sentir mais responsável pelas suas atitudes e pelo que partilha na sala de aula.

De acordo com Sousa (2003), o professor tem de ser um amigo que apoia a criança nos caminhos educativos que ela escolhe, motivando-a e incentivando-a a aplicar todo o seu esforço.

Nesta linha de pensamento, cabe ao professor despertar a curiosidade do aluno e motivá-lo para o prazer de aprender, pois este é um sentimento que não surge espontaneamente. Como afirma Sousa (2003, p.129): "O adulto não ensina a criança, deve motivá-la para que ela descubra o conhecimento por si própria. O adulto é o elo que coloca a criança em contacto com os símbolos (…)".

No processo de ensino-aprendizagem o professor adota diferentes papéis, o de animador, de mediador, de orientador e pedagogo, ou seja, o que participa nos jogos e que contribui para os orientar, mas não comanda nem perturba, o que faz a planificação pedagógica e o tratamento dos conteúdos curriculares permitindo, assim, aos alunos usufruir dos benefícios educativos dos jogos, levando-os a construir o seu próprio conhecimento.

Deste modo, o professor deve ser um facilitador da aprendizagem ou seja, ele desenvolve com os alunos condições para que os possa guiar durante o crescimento e o seu desenvolvimento. Neste papel, o professor faculta-lhes atividades para que estes façam as suas próprias explorações, descubram os seus conhecimentos e tirem as suas conclusões.

Neste sentido, o jogo pode ser um instrumento importantíssimo para a construção do conhecimento do processo ensino-aprendizagem. Contudo, a aplicação deste no processo de ensino-aprendizagem deve ser bem planeada, tal como diz Antunes (1998, p.37): "Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos (…)".

Quando um professor escolhe um jogo para promover o processo ensino-aprendizagem, deve ter em conta o público-alvo e o conteúdo que vai trabalhar, para que obtenha resultados satisfatórios e para que os objetivos sejam alcançados.

Rizzo (1996) determinou alguns aspetos que o professor deve ter em atenção se pretende utilizar o jogo, nomeadamente:

✧ Incentivar a ação do aluno;

✧ Apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam satisfatórios;

✧ Incentivar, ao máximo, a verificação do resultado e de suas ações, pelos próprios alunos;

✧ Incentivar a decisão de grupo no estabelecimento das regras;

✧ Apoiar os critérios escolhidos e aceites pelo grupo para decisões;

✧ Estimular a discussão de ideias entre os jogadores e a criação de argumentos para a defesa dos seus pontos de vista;

✧ Estimular a criação de estratégias inteligentes;

✧ Estimular a antecipação dos resultados.

No que diz respeito a procedimentos no uso do jogo, Friedmann (1996) também tem uma opinião formada.

"Para os jogos livres que possuem uma função mais lúdica, o educador deve:

✧ Inicialmente, propor as regras ao invés de determiná-las, pois dessa forma, as crianças terão a possibilidade de elaborá-las, o que envolve a possibilidade de tomar decisões, refletindo assim, uma atividade social e política.

✧ Dar a oportunidade às crianças de participar na elaboração das leis que irão reger o jogo; assim, elas terão a oportunidade de questionar valores morais.

✧ Possibilitar a troca de ideias com o intuito de que possam manifestar [os] seus pontos de vista, permitindo, assim, o desenvolvimento cognitivo das crianças e contribuindo para o desenvolvimento do seu pensamento lógico.

✧ Dar responsabilidade para o cumprimento das regras estabelecidas e motivar a iniciativa, a agilidade e a confiança, para dizerem honestamente o que pensam. Esse tipo de responsabilidade proporciona a invenção de sanções e soluções e faz com que as crianças se tornem mais inventivas.

✧ Permitir o julgamento das regras, que deverão ser aplicadas em cada situação, pois, dessa forma, promove-se o desenvolvimento da inteligência.

✧ Fomentar o desenvolvimento da autonomia em situações conflituosas para propiciar o desenvolvimento dos aspetos emocionais.

✧ Possibilitar ações físicas que reflitam na condição das crianças serem mentalmente ativas" (FRIEDMANN, 1996, p.74).

Para além dos papéis acima referidos, o professor tem também o importante papel de observador, na medida em que deve visualizar o desempenho dos alunos, as conclusões a que chegam, as dificuldades que encontram, para que possa intervir no momento certo e de forma eficaz. Para além de tudo isto o professor tem, também, a árdua tarefa de manter a disciplina dentro da sala de aula. Para evitar situações de indisciplina, neste tipo de atividade, os alunos devem ser conhecedores das regras de comportamento dentro da sala de aula, das regras do jogo e das sanções a que podem ser sujeitos se infringirem essas regras.

No final da atividade o professor deve reunir-se com os alunos para refletirem em conjunto sobre todo o processo. Nessa reunião deve ser avaliado o jogo, as finalidades do mesmo, se as regras são adequadas ou se é necessário reajustá-las, se os objetivos foram alcançados, o comportamento dos alunos, partilhando de seguida as conclusões e sugestões para melhorar a atividade. Esta reflexão vai servir para que os alunos se autoavaliem e verifiquem os

aspetos que devem ser melhorados. O professor deve refletir e avaliar a sua planificação do jogo, ou seja, se os objetivos do jogo foram alcançados, se a planificação estava adequada, se as regras foram suficientemente claras para os alunos, se o material utilizado era o mais adequado e ainda sobre o seu desempenho sobre as várias fases da atividade.

Neste contexto é necessário desmontar a ideia de que o jogo serve somente para divertir e explicar que a partir do jogo é possível atingir muitos objetivos. Este trabalho deve ser feito pelo professor, pois ninguém melhor do que ele consegue demonstrar as vantagens da utilização do jogo, a partir da sua implementação em contexto de sala de aula.

2.6. O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-APRENDIZAGEM: VANTAGENS E DESVANTAGENS

"O educador/professor tem no jogo um aliado fortíssimo para desenvolver e fazer entender conceitos" (LEONIDO, 2009, p.6).

O ato de brincar e jogar está associado à infância, uma vez que esta fase da vida humana está relacionada com a descoberta e a exploração do espaço. O jogo e a brincadeira são formas genuínas que a criança tem para expressar os pensamentos, para além disso, desenvolve a linguagem essencial para a compreensão do mundo.

Ao longo dos tempos, o papel e o valor do jogo no desenvolvimento humano tem sido alvo de diversos estudos ficando com estes a noção de que o jogo é, de facto, benéfico no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, os jogos só

são uma ferramenta útil na educação se o professor souber quais as suas potencialidades e que tipo de aluno deseja formar. Se o professor tiver como objetivo formar um aluno participativo, reflexivo, independente, criativo e que domine o raciocínio lógico, então os jogos serão um valioso aliado.

> "Os jogos não são efectivamente valorosos não só pelo interesse geral que por norma despertam, ou ainda pela alegria que quem mantém contacto com eles tem, mas também por carregarem em si próprios uma dimensão educativa fulcral, dado que ambos proporcionam a quem os pratica, momentos ricos de pleno desenvolvimento integral, entre os quais se contemplam os campos físico, emocional, mental e social do ser humano em geral" (LEONIDO, 2009, p.12).

A inserção de jogos no contexto do ensino-aprendizagem envolve vantagens e desvantagens, que devem ser tidas em conta pelo professor aquando da decisão de utilizar jogos em contexto de sala de aula.

Assim sendo, as mais evidentes vantagens que resultam da sua utilização, podemos dizer que são:

- uma forma de aprender e praticar conteúdos gramaticais e lexicais, constituindo uma agradável alternativa aos métodos tradicionais, aborrecidos e mecanizados exercícios estruturais de funcionamento da língua e de apreensão de vocabulário;
- a sua versátil utilização, podemos fazer uso de um jogo no início, em jeito de motivação, a meio, para praticar um determinado conteúdo e no final, como atividade de descompressão e, por que não, para rever e consolidar a matéria aprendida;
- possibilitam e facilitam a conversação, uma vez que se apresentam como uma situação real de comunicação, na qual o aluno participa de forma divertida e desinibida;

- atrativo, o jogo constitui pode constituir um incentivo ao interesse pelas tarefas escolares e prática de hábitos de trabalho: o aluno diverte-se e participa ativamente na construção do seu conhecimento, sentindo-se estimulado para a aprendizagem;

- para além do ambiente descontraído que o jogo proporciona, diminuindo assim o filtro afetivo (Richards e Rodgers, 1986), permite, como recomenda a Abordagem Comunicativa, uma aprendizagem efetivamente centrada no aluno, na medida em que a atividade é focalizada nele e dele depende a sua realização: é o aluno quem assume o «papel principal», que pergunta e responde, que interage com os seus colegas; por outro lado, o professor adota uma atitude mais passiva, de mediador e facilitador do processo de aprendizagem, permitindo-lhe observar e detetar as necessidades de aprendizagem dos seus alunos.

Porém, apesar das muitas vantagens que reconhecemos ao jogo didático e de ser, cada vez mais, um recurso didático usado pelos professores de línguas, existem vozes discordantes que identificam alguns inconvenientes resultantes da sua aplicação e que determinam, muitas vezes, que se evite ou rejeite. Enumero algumas:

- a falta de materiais e de meios nas salas de aulas, que tantas vezes condicionam ou inviabilizam a realização de uma atividade lúdica, deitam por terra o trabalho e o tempo despendido pelo profissional e impedindo a consecução dos objetivos definidos;

- a extensão dos programas curriculares das disciplinas, por vezes excessiva, e, por sua vez, o tempo que se despende na aplicação de um jogo constitui outro fator que leva, muitas vezes, os professores a não optarem pela sua realização, em detrimento do cumprimento do programa;

- o perfil dos intervenientes no processo de ensino-aprendizagem é apontado como um elemento de desvantagem, a timidez, poderá fazer com que professor ou alunos se sintam pouco à vontade, resultando a atividade num momento pouco natural. Sem que se possa colocar em causa o profissionalismo do professor, o seu caráter e estilo de ensino poderão não adequar-se a este tipo de atividade, acabando por refletir-se negativamente nos seus alunos. Da mesma maneira, há estudantes que, por vergonha e por possuírem uma menor capacidade comunicativa, sentir-se-ão inibidos e temerosos perante uma situação de exposição à turma e a ideia de competição que subjaz ao conceito de jogo. Num lado completamente oposto, também pode acontecer estarmos diante de um grupo de alunos que não respeita as regras e os limites do jogo, transformando-o numa atividade inútil, sem objetivos de aprendizagem;

- por fim, um aspeto que relaciona o professor com a eventual ineficácia do jogo: a interferência constante do professor condiciona a lucidez da atividade, destruindo a sua essência; por outro lado, a coercividade que exerce algumas vezes sobre os alunos, forçando-os a participar, destrói a voluntariedade pertencente à natureza do jogo (Grando, 2000).

Face ao exposto, caber-nos-á, aos defensores desta prática, demonstrar o contrário, estando atentos e contornando os obstáculos que vão surgindo e demonstrar que jogar e aprender podem ser, de facto, duas realidades partilhadas numa sala de aula.

É importante salientar que quando um professor seleciona e prepara um jogo na sala de aula deve ter em conta as vantagens e desvantagens acima apresentadas. Na verdade, o jogo tem a vantagem de permitir o trabalho com alunos desde o pré-escolar até à idade adulta e, possibilita igualmente, identificar e diagnosticar as dificuldades dos alunos. No que diz respeito às

desvantagens, estas podem ser ultrapassadas se a planificação da aula com jogos for feita de forma cuidadosa pelo professor. Aquando da preparação dos jogos que utilizei nas minhas regências, procurei que estes se adaptassem ao nível dos alunos e aos seus interesses particulares, nomeadamente que fossem ao encontro dos seus gostos.

2.7. As POTENCIALIDADES DO JOGO PARA A EDUCAÇÃO EM LÍNGUAS

Como referi anteriormente, jogar é uma atividade benéfica para o ser humano pelas inúmeras vantagens que lhe estão associadas. Jogamos porque é divertido, porque é fácil, porque nos ajuda a distrair, porque é uma maneira de conviver e partilhar.

A aprendizagem de uma língua, nem sempre é uma tarefa simples para o professor. A falta de motivação e, muitas vezes, a inadaptação dos alunos fazem com que seja odiada e encarada como inútil, tornando a aula num momento aborrecido e, tantas vezes, palco de tensões e conflitos. Caberá ao profissional encontrar estratégias que o ajudem na sua missão, orientando os seus discentes, através de atividades apelativas e significativas, na descoberta da utilidade da língua, não só na sua formação profissional, mas também na sua construção e desenvolvimento como individuo, que é, por natureza, um animal social.

Durante muitas décadas, a aprendizagem das línguas esteve assente no tradicional e obsoleto método estruturalista, em que aprender uma língua significava dominar a sua estrutura gramatical. As aulas eram, assim, ocupadas com cansativos e repetitivos exercícios gramaticais, onde o aluno

aplicava e repetia, mecanicamente, os conteúdos gramaticais aprendidos. Porém, com a introdução da Abordagem Comunicativa, a aprendizagem da língua estrangeira recebeu uma lufada de ar fresco e os jogos didáticos começam a ganhar espaço, constituindo um meio privilegiado onde o estudante faz uso pleno da língua, inserido num contexto que lhe é agradável e significativo. Fácil de aplicar e de aprender, tem a vantagem de permitir ao docente adaptá-lo ao nível de ensino e aos conteúdos que pretenda e, como que por magia, aprender passa a ser divertido; quase que de forma voluntária, os alunos usam a língua, cumprindo o principal objetivo do processo de ensino-aprendizagem: aprender e praticar a língua, em todas as suas dimensões. Com o jogo, a aula transforma-se numa espécie de laboratório, onde os alunos experimentam e comprovam os conhecimentos aprendidos, praticam a língua aprendida, aprendem e divertem-se. Valorizado por professores e alunos, o jogo constitui, na escola atual, um recurso cada vez mais usado na aprendizagem das línguas, mas também de outras áreas educativas.

3. O JOGO NOS PROGRAMAS DE INGLÊS E ESPANHOL PARA O ENSINO BÁSICO

O sistema de ensino português proporciona aos alunos a aprendizagem de duas línguas estrangeiras durante a escolaridade obrigatória. São quatro as línguas estrangeiras ensinadas em Portugal: Inglês, Francês, Alemão e

Espanhol. Contudo, nem todas as escolas oferecem a possibilidade de frequência nestas quatro opções. Esta aprendizagem está regulada em documentos oficiais, tanto do Ministério da Educação (MEC) como da União Europeia, que, de acordo com conteúdos programáticos preestabelecidos, pretende homogeneizar o ensino das línguas Estrangeiras em todos os ciclos de ensino e em todas as escolas.

O Programa Curricular de Espanhol para o Ensino Básico – Nível de Iniciação (DGIDC-MEC, 2008: 35) refere o seguinte:

> "O papel da componente lúdica é fundamental, porque através dos jogos podem aprender-se os papéis da sociedade e assegurar a aquisição de funções e estruturas linguísticas. (…) O professor deverá tentar desenvolver a criatividade fomentando a diversão e apresentando o trabalho como um jogo, brincando com ideias, elementos e conceitos para conseguir eliminar tensões, angústias ou ansiedade e desenvolver atitudes de respeito, compreensão e participação. O aluno terá de aprender a respeitar a liberdade dos outros e ouvir os seus critérios chegando a expressar ideias em imagens e a ilustrar experiências, pensamentos e sentimentos."

Como já foi referido ao longo deste trabalho, o professor deve procurar utilizar recursos, materiais didáticos e atividades variadas e motivadoras que possam ser úteis a todos os alunos e ajustados ao contexto de aprendizagem.

Nas Orientações Programáticas para Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico (2005/6) alertam-se os professores para a implementação de uma aprendizagem baseada em atividades motivadoras e lúdicas, que tenham em conta as necessidades integrais dos alunos, o seu nível de desenvolvimento e o seu estilo de aprendizagem.

> "Os jogos são motivadores, divertidos, fazem parte do dia-a-dia da criança e, atendendo ao seu carácter lúdico, constituem uma prática excelente em muitas áreas do ensino de uma língua, a saber, a pronúncia, o vocabulário, a

gramática e as quatro skills, listening, speaking, reading e writing." (ME 2005/6: 25)

Resultante de um processo de investigação levado a cabo durante mais de dez anos, o ***Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas*** **(QECR)** é um documento europeu que estabelece os níveis de referência internacional para medir os níveis de compreensão e expressão orais e escritas numa língua. Publicado em 2001, pelo Conselho Europeu, no âmbito da celebração do Ano Europeu das Línguas, constitui «um guia indispensável para os professores que ensinam as línguas estrangeiras e a língua portuguesa» (QECR, 2001: 7).

O QECR refere que o falante/aluno seja capaz de realizar todas as necessidades comunicativas tanto na língua alvo como na sua língua materna, sendo, por isso, necessário que a aprendizagem e a prática da língua estrangeira se adeque às suas necessidades e interesses reais (QECR, 2001: 19-20). É neste sentido que se fala de uma aprendizagem significativa e a componente lúdica ganha consistência, pois a aprendizagem será mais eficaz se o aluno estiver motivado e sentir que pode usar a língua num contexto real. Ao longo do documento, são inúmeras as referências à palavra «jogo» e vários os capítulos que particularizam o seu uso.

No capítulo 4 - *O uso da língua e o utilizador/aprendente* – concretamente no ponto 4.3. – *Tarefas comunicativas fundamentos* – encontramos essa menção, como sendo atividade fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento da língua: «O uso da língua como jogo desempenha frequentemente um papel importante na aprendizagem e no desenvolvimento da língua» (QECR, 2011: 88). Neste contexto, apresenta como exemplo de tarefa comunicativa as simulações e as dramatizações e propõe ainda alguns modelos de jogos didáticos, classificando-os em jogos sociais de língua, atividades individuais e jogos de palavras:

Jogos sociais de linguagem:

• orais (histórias erradas ou "encontrar o erro"; como, quando, onde, etc.);

• escritos (verdade e consequência, a forca, etc.);

• audiovisuais (loto de imagens, etc.);

• de cartas e de tabuleiro (canasta, monopólio, xadrez, damas, etc.);

• charadas, mímica, etc.

Actividades individuais:

• adivinhas e enigmas (palavras cruzadas, anagramas, charadas, etc.);

• jogos mediáticos (TV e rádio: "Quebra-cabeças", "Palavra Puxa Palavra");

Trocadilhos, jogos de palavras, por exemplo:

• na publicidade, p. ex.: da protecção ambiental: "um cigarro mal apagado pode apagar a floresta";

• nos títulos de jornais, p. ex.: a propósito do lançamento de um CD dos Beatles perto do Natal, "Noite consolada";

• nos graffiti, p. ex.: "Quem não tem nada não tem nada a perder".

Conselho Europeu (2001: 88)

Um pouco mais adiante, no capítulo 6, ponto 6.1.4.1. - *Tipos de objectivos em relação ao Quadro de Referência*, deparamo-nos com uma nova referência ao uso do jogo didático no contexto de sala de aula, considerando vantajoso a utilização de simulações e jogos dramáticos, não só porque motivam o aluno, mas também porque permitem estabelecer objetivos transitórios em termos de tarefas a realizar, tornando-se em algo de concreto para ele (QECR, 2011:194). Nos pontos 6.4.5 e 6.4.6, propõe-se, uma vez mais, o recurso a este tipo de atividade para facilitar o desenvolvimento das competências

gerais e a capacidade do aluno para utilizar estratégias comunicativas (QECR, 2011:206-207).

O capítulo posterior, intitulado *As tarefas e o seu papel no ensino das línguas*, sugere igualmente a aplicação de atividades lúdicas, «escolhidas em função das necessidades do aprendente fora da sala de aula quer se trate dos domínios privado ou público quer de necessidades mais específicas dos domínios profissional ou educativo», dando como exemplo a interpretação de papéis, que o transporta para uma situação de comunicação real. Mais afastadas dessa realidade, propõe também o uso de tarefas «de natureza mais especificamente 'pedagógica'», como puzzles e palavras cruzadas e outras baseadas «no carácter imediato da situação da sala de aula», onde os aprendentes participam num «faz de conta aceite voluntariamente e aceitam o uso da língua-alvo nas actividades centradas no acesso ao significado, em vez do uso da língua materna, mais fácil e mais natural» (QECR, 2011: 217-218).

Atualmente, o Espanhol no 1º Ciclo do Ensino Básico, ainda não está referenciado com um programa curricular, até porque não é uma língua usual neste ciclo do ensino básico, mas as orientações devem-se, no ponto de vista, uniformizar pelas do programa de Inglês.

O programa de Espanhol de 3º Ciclo propõe o enfoque por tarefas e dá autonomia ao professor para adequar os métodos de ensino à realidade dos alunos, às suas características e ao grau de dificuldade. Realça a importância de envolver o aluno no processo de aprendizagem, tornando-o capaz de tomar decisões, possibilitando a negociação e a adaptação da planificação inicial à realidade da turma e aos interesses dos alunos. Assim, o processo educativo é centrado no aluno e o professor emerge como facilitador e orientador desse mesmo processo. O aluno é visto como um todo e, como tal,

a aprendizagem deve visar o desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e sociocultural.

Partindo do princípio que com a implementação do jogo no processo ensino-aprendizagem em contexto de sala de aula, o professor consegue promover o desenvolvimento dos domínios cognitivo, afetivo e sociocultural, podemos concluir que é pertinente a sua utilização para a construção do conhecimento no âmbito do ensino das línguas estrangeiras.

4. DESENVOLVIMENTO DA PRÁTICA PEDAGÓGICA SUPERVISIONADA

4.1. INTRODUÇÃO

A realização das práticas de ensino que passo a descrever e analisar reflexivamente constitui o resultado dos estágios da unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada I, II e III que decorreu durante o 1º e 2º ano do Mestrado em Ensino de Inglês e de Espanhol no Ensino Básico. Estes estágios concretizaram-se devido à aceitação das várias escolas contactadas e também contou com a colaboração da ESE que fez todos os contactos necessários para que se tornasse possível a sua realização.

Assim sendo, iniciei a Prática Educativa I, 2012/2013, no Colégio Novo da Maia, devo dizer que esta instituição primou pela qualidade das condições

físicas e humanas que me ofereceu para o desenvolvimento do meu trabalho. A Prática Educativa I realizou-se no âmbito da disciplina do Inglês no 1º Ciclo e Sensibilização do Espanhol, também, no 1º Ciclo. É importante salientar que, como esta instituição é privada o ensino do inglês tem uma carga superior ao do ensino público, esta LE é uma disciplina curricular, ou seja faz parte do horário letivo dos alunos e não uma atividade extracurricular, como nas escolas públicas. As colegas com quem trabalhei foram incansáveis, no sentido de me integrarem em todas as atividades da comunidade escolar e contei sempre com a colaboração da professora cooperante.

No ano seguinte, 2013/2014, a Prática Educativa II e III no âmbito das disciplinas de Inglês e Espanhol, 2º e 3º cicclos do Ensino Básico, decorreu na Escola Básica e Secundária do Cerco do Porto e na Escola Básica da Senhora da Hora. No que diz respeito à disciplina de Inglês, desenvolvi todo o meu trabalho numa turma do 5º ano do 2º Ciclo do Ensino Básico. No que se refere à disciplina de Espanhol, desenvolvi o meu trabalho como estagiária numa turma do 9º ano do 3º Ciclo do Ensino Básico e finalizei o meu estágio, na disciplina de Espanhol, numa outra escola, como já referida, Escola Básica da Senhora da Hora, igualmente com uma turma do 9º ano do 3º Ciclo do Ensino Básico.

Importa salientar que os contextos socioculturais, onde experienciei a minha Prática Pedagógica, são completamente heterogéneos, o que me levou a ter a oportunidade de lidar com realidades diferentes, o que se revelou um desafio bastante enriquecedor e gratificante.

Considero que ambas as escolas constituíram ao longo do meu estágio, bons locais de trabalho que me ofereceram os recursos e a integração necessários para a construção e desenvolvimento de um trabalho produtivo e gratificante. Para este sentimento contribuíram a simpatia dos professores que lá

trabalham, e a disponibilidade dos funcionários. E, ainda pelo apoio incontestável dos professores cooperantes e supervisor de prática pedagógica, que sempre estiveram disponíveis para o esclarecimento das dúvidas que me foram surgindo ao longo deste percurso.

4.2. CONTEXTOS ESCOLARES

A minha prática pedagógica supervisionada decorreu em três escolas. No 1º ciclo foi professora-estagiária no Colégio Novo da Maia é um estabelecimento de Ensino Particular, a funcionar desde o dia 12 de setembro de 2001, tendo atualmente dois polos, que servem valências educativas diferenciadas.

A existência do Colégio encontra-se devidamente reconhecida a nível ministerial e a nível concelhio, na sua capacidade de gestão educativa, financeira e organizacional. Atualmente, participa no Concelho Municipal de Educação e faz parte do Agrupamento Vertical de Escolas do Levante da Maia.

O Colégio Novo da Maia teve a sua génese na vontade de construir um projeto de educação diferente, alicerçado na qualidade educativa, nos recursos humanos e nas estruturas físicas. Iniciou-se com uma população de três dezenas de alunos, distribuídos por Creche e Jardim-de-Infância. No ano seguinte, conseguia a abertura da primeira turma do 1º Ciclo do Ensino Básico, perfazendo um total de 75 alunos. Em setembro de 2005, dá-se a abertura do polo II, destinado aos 1º, 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico, com o funcionamento de duas turmas do 1º ano (do 1º CEB) e com turmas únicas dos 2º,3º e 4º anos. É também neste ano que o Pré-escolar aumenta para duas turmas dos 2 aos 5 anos. No início do ano letivo 2006/2007, o Colégio

iniciou o 2º CEB (5º ano) com um total de 36 alunos. No ano letivo 2008/2009 iniciar-se-á o 3º CEB. No ano letivo 2011/2012 abre o ensino secundário.

Nesta instituição realizei a prática pedagógica I, 1º ciclo, numa turma do 4º ano, 4º B e assisti a aulas de mais três turma, outra do 4º ano, 4º A e duas do 3º ano, A e B. O 4º B é constituído por 27 alunos, 14 raparigas e 13 rapazes. A faixa etária ronda os 9-10 anos. Todos os alunos pertencem a um nível de classe média-alta, em que o nível de conhecimento, empenho, esforço e competição se condicionam também, a um nível alto.

No segundo ano do mestrado, realizei a prática pedagógica II e III em duas escolas, nomeadamente, na Escola EB 2/3 do Cerco do Porto e da Escola EB 2/3 da Senhora da Hora.

O Agrupamento de Escolas do Cerco está situado na zona oriental da Cidade do Porto, freguesia de Campanhã. Nesta freguesia coabita um grande número de indivíduos da comunidade cigana, oriundos do bairro de S. João de Deus e outros, que, anualmente, são integrados nas escolas pelo facto de terem sido realojados no Bairro do Cerco.

No âmbito do estágio de Inglês, a turma onde realizei o estágio foi a turma 5º F. Esta turma era constituída por 17 alunos, sendo nove do sexo feminino e oito do sexo masculino, maioritariamente com 10 anos de idades, apenas um aluno com quinze anos, um com doze e dois com 11 anos.

Os alunos do 5.º F são provenientes das diversas escolas do Agrupamento. É de referir que havia dois alunos que não tinham o Português como língua materna. Estes alunos usufruiram de um apoio personalizado para colmatar as dificuldades que apresentam ao nível da língua. E, dois alunos desta turma estavam referenciados como alunos com necessidades especiais.

A turma F do 5.º ano, na sua globalidade, revelou-se uma turma relativamente calma, com hábitos de estudo e trabalho e participação

organizada. Por vezes sentiram-se algumas dificuldades em respeitar as normas dentro da sala de aula, como, também, dificuldades em escutar e respeitar as opiniões dos colegas.

A turma de Espanhol considerada para o meu estágio foi o 9º C. Uma turma heterogénea, com alunos de nível médio a Espanhol, interessados, muito participativos. Era uma turma de nível continuação da Língua Espanhola. Esta era constituída por 16 alunos, 6 rapazes e 9 raparigas.

Na prática educativa III, e, apenas no âmbito do estágio de espanhol, mudei de escola e retomei o estágio no Agrupamento de Escolas da Senhora da Hora.

O Agrupamento está localizado na Senhora da Hora, uma das uniões de freguesias que constituem o concelho de Matosinhos. Integram este Agrupamento, uma escola sede de 3º ciclo e ensino secundário, situada na Rua Frederico Laranjo, uma escola básica integrada com pré-escolar, 1º e 2º ciclos, situada na Avenida Vasco da Gama e que formavam o anterior Agrupamento de Escolas da Senhora da Hora nº2, uma escola básica de 2º e 3º ciclos, situada na Rua Quinta do Viso e antiga sede do então Agrupamento de Escolas da Senhora da Hora, e duas escolas do 1º ciclo, que incluem educação pré-escolar.

A turma atribuída para exercer a minha regência foi a Turma C do 9º ano de escolaridade. Esta era constituída por 15 alunos, 8 rapazes e 7 raparigas. Uma das alunas, não tinha o português como língua materna, mas sim o ucraniano. Esta aluna, devido à sua língua materna demonstrou uma grande facilidade na aprendizagem do espanhol, tanto a nível escrito como oral. A turma era bastante organizada, participativa e com um exímio comportamento. O nível de espanhol da turma é excelente.

4.3.O JOGO NAS AULAS DE LÍNGUA ESTRANGEIRA: PLANIFICAÇÃO, OBSERVAÇÃO E ANÁLISE.

" Contaram-me e esqueci...
Vi e entendi...
Fiz e aprendi. "
Confúcio
(551- 479 a.C.)

É com uma citação do pensador e filósofo chinês Confúcio que apresento a particularidade que melhor resumem e justificam o uso e a finalidade do jogo na aprendizagem das línguas, dado que a melhor maneira de aprender uma língua é, de facto, praticá-la.

Conforme já referi anteriormente, o jogo constitui uma ferramenta útil ao processo de ensino-aprendizagem das línguas, que nos permite, a nós professores, cumprir o nosso principal objetivo: que os nossos alunos aprendam e usem a língua, na procura, na partilha e na resolução de vazios de informação.

Desta forma, o uso do jogo na minha prática pedagógica não foi utilizado de igual modo em todos os ciclos. No 1º e no 2º Ciclos a implementação desta estratégia foi mais significativa e teve um peso maior do que no 3º ciclo, pois as imposições programáticas a que fui obrigada não permitiram que pudesse explorar esta abordagem de forma tão significativa. Além disto, devo acrescentar que o uso desta estratégia pedagógica incidiu mais na disciplina do Inglês, tanto no 1º como no 2º ciclo.

Em seguida, faço uma descrição dos jogos didáticos aplicados nas turmas de língua estrangeira, como estratégia de aferição, revisão e consolidação das

aprendizagens realizadas em cada unidade didática lecionada (as unidades didáticas estão apresentadas na secção dos anexos).

Jogo da mímica (1º Ciclo)

Caracterização do jogo

Data de implementação: 10 de abril de 2013 (1º ciclo)

Área de conteúdo: Área da Expressão e Comunicação;

Domínio: domínio do Inglês;

Material utilizado: Caixa de papel decorada e flashcards;

Descrição/finalidade: o aluno retira uma imagem da caixa, neste caso a de um animal e através de gestos e expressões corporais tenta que a turma adivinhe a imagem que tem na sua posse; a implementação do jogo tinha como finalidade a consolidação do vocabulário relacionado com os animais selvagens;

Análise/reflexão: escolhi o jogo da mímica porque acredito que os gestos e as expressões corporais, são uma forma de comunicação, de expressão de pensamentos, de relacionar-se com o outro, estimulando a criatividade, o movimento, a atenção, configurando-se como uma linguagem dinâmica, flexível e essencial para todos os seres humanos. Através destes gestos

conseguimos interpretar o que o aluno aprendeu e apreendeu da aprendizagem efetuada e como ele consegue transmitir aos seus colegas de turma o conhecimento adquirido.

Bingo (1º e 2ºciclo)

Caracterização do jogo

Data de implementação: 28 de maio de 2013 (1º ciclo) e 20 de maio de 2014 (2º ciclo)

Área de conteúdo: Área da Expressão e Comunicação;

Dominio: domínio do Inglês;

Material utilizado: mini-flascards, quadro interativo, computador, cartões de bingo personalizados com vocabulário de Vestuário, tempos livres e alimentação;

Descrição/finalidade: a cada número está associada uma imagem, o aluno terá de dizer o que está na imagem e, em seguida, cada aluno vê se tem a imagem no seu cartão e coloca o mini-flashcard sobre a mesmo ou marca a imagem com o marcador. Quando preencher o cartão o bingo estará completo; Numa das situações a finalidade foi a consolidação do vocabulário relacionado com as roupas e numa outra situação a consolidação de vocabulário relacionado com as atividades de tempo livre.

Análise/reflexão: O jogo escolhido foi o bingo, pois considero que estimula a agilidade na leitura e a capacidade de concentração do aluno no ato da procura pela palavra/imagem ditada por um dos alunos participantes do jogo. Todos os alunos se envolveram na atividade proposta de uma forma lúdica e descontraída, atingindo assim a sua finalidade, uma vez em que todos estavam empenhados na execução da atividade. Realço que os alunos tiveram o cuidado de brincar e aprender com bingo em sala de aula, cumprindo as regras e instruções. Enquanto instrumento de aprendizagem, o jogo do bingo foi motivador e eficaz na construção de uma aprendizagem de forma divertida, dinâmica e atraente.

Matching Quiz (2º ciclo)

Caracterização do jogo

Data de implementação: 20 de maio de 2014

Área de conteúdo: Área da Expressão e Comunicação;

Domínio: domínio do Inglês;

Material utilizado: pequenas garrafas, folhas A5 com palavras e imagens;

Descrição/finalidade: cada aluno terá de retirar uma garrafa da caixa, em seguida mostram as imagens ou palavras à turma e o aluno que tem a palavra

terá de se juntar com o aluno da imagem e/ou vice-versa. Este jogo teve como finalidade a consolidação do vocabulário sobre as atividades de tempos livres.

Análise/reflexão: escolhi este jogo porque, em primeiro lugar, queria fazer uma revisão dos conteúdos abordados na aula anterior e neste jogo, e em segundo lugar, os alunos teriam de sair dos seus lugares, prática pouco habitual numa sala de aula. Os alunos teriam de procurar o seu parceiro. Tornou uma aula muito dinâmica e motivadora.

4.4. Reflexão da implementação dos jogos nas minhas práticas educativas

Com a implementação de alguns jogos nas minhas práticas educativas foi possível compreender e concordar com toda a literatura revista na produção deste relatório.

De facto, a importância da utilização dos jogos no processo ensino-aprendizagem, bem como o seu papel como instrumento facilitador da integração, da sociabilidade, do despertar para o lúdico e principalmente da aprendizagem é inegável.

Na verdade, a concentração dos alunos no momento do jogo, promoveu uma melhoria na conduta a ter em sala de aula, melhorou o resultado do processo de ensino-aprendizagem, melhorou o sentido de cooperação e entreajuda entre o grupo, fazendo com que a autoestima de cada um deles melhorasse porque se sentiam úteis ao grupo.

Para além disso, verifiquei que os alunos respondem de uma forma bastante positiva a este tipo de abordagem, pois vai ao encontro dos seus interesses e

aprendem a LE de forma lúdica, criando uma atitude positiva face à língua estrangeira em estudo.

De facto, quando se aprende de forma lúdica os alunos têm a tendência de associar diversão à aprendizagem e isso pode ser um elemento de incentivo e de motivação para as LE. Contudo, como aliás também foi referido, em capítulos anteriores, inicialmente os alunos não perspetivaram o jogo como um meio de aprendizagem, mas sim como um momento de brincadeira, sem qualquer finalidade pedagógica. Por isso, tive que reformular a minha atitude de mediadora no momento da implementação dos jogos em sala de aula e, rapidamente, as suas atitudes mudaram no sentido pretendido, o sucesso do processo ensino-aprendizagem. Nesta medida, as atividades postas em prática revelaram-se significativas e eficazes para os alunos.

5. CONCLUSÃO

Recordo que no início deste relatório reconheci que o tema escolhido não era de todo pioneiro; porém o meu objetivo seria o de contribuir para a valorização dos jogos como instrumento pedagógico. Por isso, apenas desejei demonstrar que jogar e aprender são dois conceitos que podem coexistir dentro de um qualquer espaço da sala de aula, transformando-o, igualmente, num momento divertido e de interação. Esboçando como linha orientadora a conceção do jogo como uma estratégia de aferição e consolidação da aprendizagem realizada em cada unidade didática, penso que consegui, ao longo destas páginas, apresentar argumentos que o validaram como um instrumento motivador, útil e versátil neste domínio.

De facto, posso afirmar, pelo entusiasmo que os alunos demonstraram, quando trabalharam com jogos, que as atividades foram as mais motivadoras para os níveis de ensino com os quais trabalhei. Deste modo, no que concerne ao 1º e 2º Ciclos de Inglês, os jogos apresentados estavam todos relacionados com os temas tratados e, por isso, as atividades apresentadas com os jogos tiveram não só o propósito de complementar as atividades anteriores como também enriquecer e dinamizar a aula de forma a torná-la mais motivante.

Motivar os alunos é levá-los a fazer uma viagem à imaginação, conseguir fazê-los imaginar que um jogo pode conduzi-los não só à diversão, mas também ao maravilhoso mundo do conhecimento. Foi exatamente isso que tentei fazer ao longo das minhas práticas educativas, viajar com os meus alunos, assim como os heroicos marinheiros portugueses, que embarcaram nas caravelas no tempo dos descobrimentos, à procura de novos mundos, novos.

Juntos, enfrentamos os monstros das dificuldades, navegamos por mares desconhecidos à procura do grande tesouro, que é o conhecimento. Considero que assim como os nossos heróis que foram capazes de construir o grande império português no século XIV, também nós, na sala de aula, fomos capazes de construir com a nossa viagem empreendida não com caravelas, mas com jogos o nosso próprio conhecimento.

Assim, considero que jogo em sala de aula é um valioso instrumento educacional, que se bem direcionado poderá contribuir de maneira positiva e bastante significativa para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem. É importante salientar que faz parte desse processo a garantia da participação constante de todos os envolvidos. O jogo não deve ser visto apenas como passatempo no “final da aula”, mas sim, como uma ferramenta para auxiliar o professor na sua tarefa de ensinar e aprender.

BIBLIOGRAFIA

ABBAGNANO, N. &. (1981). *História da Pedagogia. Vol. I.* Livros Horizonte.

ANTUNES, C. (1998). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.* Petrópolis: Vozes.

CHATEAU, J. (1975). *O Jogo e a Criança.* São Paulo: Summus Editorial.

Europa, C. d. (2001). Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas. *Aprendizagem, ensino e avaliação* . Porto: Edições Asa.

FREIRE, P. (1996). *Educação como Prática da Liberdade.* Rio de Janeiro: Paz e Terra.

FRIEDMANN, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.* São Paulo: Moderna.

GRANDO, R. (2000). *O Conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula.* Campinas: Universidade Estadual de Campinas.

HUIZINGA, J. (2000). *Homo Ludens, o jogo como elemento da cultura.* (4ªed) São Paulo: Perspectiva.

KISHIMOTO, T. (2008). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.* (11ª ed.) São Paulo: Cortez.

KISHIMOTO, T. (1998). *O jogo e a educação infantil.* São Paulo: Pioneira.

LEONIDO, L. (2009). *O jogo na Educação. Revista Iberoamericana de Educación OEI.*

LIBÓRIO, O. (2000). *Prespectivas de Educadores e Crianças sobre o Jogo (brincadeira) no contexto educacional do jardim de Infância.* Aveiro: Universidade de Aveiro.

LOPES, J. &. (2010). *O Professor faz a Diferença.* Lisboa: LIDEL.

MALLISON, V. L. (1956). *.Os grandes pedagogos.* Lisboa: Editora Livros do Brasil, S.A.

MEC, M. d. (2005). Programa de Generalização do Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico. *Programa de Generalização do Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico, Orientações Programáticas, Materiais para o Ensino e a Aprendizagem* . DGIDC.

Ministério da Educação, M. (2008). Programa de Espanhol - 2º Ciclo. DGIDC.

Ministério da Educação, M. (1997). Programa de Espanhol - 3º Ciclo. DGIDC.

Ministério da Educação, M. (1996). Programa de Inglês - 2º Ciclo. DGIDC.

Miranda, S. F. (2001). *Educação Multicultural e Formação de Professores.* Porto: Universidade Aberta.

NÓVOA, A. (2003). *Dicionário de Educadores Portugueses.* Porto: Edições ASA.

PETERSON, P. (2003). *O professor do ensino básico: perfil e formação.* Lisboa: Instituto Piaget.

PIAGET, J. (1978). *A formação dp símbolo na Criança: imitção, jogo e sonho, imagem e representação (3ª ed.).* Rio de Janeiro: Zahar Editores.

RICHARDS, J. C. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching.* England: Cambridge University press.

RIZZO, G. (1996). *Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural.* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

SOUSA, A. (2003). *Educação pela Arte e Artes na Educação. bases Psicopedagogicas. Vol. I.* Lisboa: Instituto Piaget.

STRECHT-RIBEIRO, O. (1998). *Línguas Estrangeiras no 1º Ciclo, razões, finalidades, estratégias.* Lisboa: Livros Horizonte.

ANEXOS