

**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Manuela Sousa Alves

**A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas**



**Universidade do Minho**  
Instituto de Educação

Manuela Sousa Alves

## **A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas**

Relatório de Estágio  
Mestrado em Ensino do Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário

Trabalho realizado sob orientação do  
**Doutor Pedro Dono López**  
e da  
**Doutora Maria de Lourdes da Trindade Dionísio**

Outubro de 2012

## Declaração

Manuela Sousa Alves

[manuelasousalves@gmail.com](mailto:manuelasousalves@gmail.com)

telm:938725045

B.I.: 13316200

A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas

Orientadores:

Doutor Pedro Dono López

Doutora Maria de Lourdes da Trindade Dionísio

Ano de conclusão: 2012

Mestrado em Ensino do Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário

É autorizada a reprodução integral deste relatório apenas para efeitos de investigação, mediante declaração escrita do interessado, que a tal se compromete.

Universidade do Minho, Outubro de 2012

Assinatura: \_\_\_\_\_

### Agradecimentos

Ao meu supervisor, Doutor Pedro Dono López, e orientadora cooperante, Sandra Rodrigues, por me terem mostrado o caminho.

À Doutora Maria de Lourdes da Trindade Dionísio, pela ajuda disponibilizada.

Ao meu noivo, Filipe Novais, por ter caminhado comigo.

À escola por me ter fornecido a oportunidade de realizar este projeto.

Aos alunos da turma em que estagiei por terem participado e por me terem permitido aprender com eles.

À Paula Pinto e Maria Magalhães por terem estado ao meu lado.

Às minhas colegas de mestrado que estiveram dispostas a emprestar um ouvido às minhas angústias de estágio.

À todos aqueles que me acompanharam nas horas de reflexão.



**A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas**

Manuela Sousa Alves

Relatório de Estágio

Mestrado em Ensino do Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário

Universidade do Minho 2012

**Resumo**

O presente relatório foi realizado no âmbito do estágio profissional do Mestrado em Ensino do Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário, tendo como finalidade documentar o trabalho efetuado no decorrer do projeto de intervenção pedagógica supervisionada em meio escolar.

O objetivo principal deste trabalho prende-se com a aplicação da dimensão lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das línguas a alunos de uma turma do décimo ano. Sendo a dimensão lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem uma ferramenta valiosa na aquisição e desenvolvimento de competências de comunicação nas aulas de línguas, nem sempre é explorada no seu total potencial de modo organizado ou este mesmo potencial reconhecido.

Os objetivos mais específicos do projeto foram os seguintes: (1) Observar a que atividades lúdicas os alunos estão habituados e quais as atividades que mais lhe dizem respeito (2) Anotar quais as atividades que resultam melhor para desenvolver determinadas competências em determinados alunos. (3) Desenvolver propostas de intervenção que promovam o interesse pelo estudo da língua e a comunicação na sala de aula. (4) Fomentar a autorregulação e autoadministração na aprendizagem e organização no decorrer das atividades. (5) Averiguar qual o resultado/impacto das estratégias propostas no âmbito da dimensão lúdica junto dos alunos e no desenvolvimento profissional do professor estagiário.

Depois de uma fase inicial de observação do contexto de sala de aula e uma avaliação das tendências e competências gerais dos alunos com base em documentos orientadores, como o Quadro Europeu Comum de Referência, o programa da disciplina de espanhol e literatura especializada, desenvolveram-se um conjunto de estratégias de intervenção que foram implementadas e avaliadas. Paralelamente conceberam-se ferramentas de recolha de informação com a finalidade de anotar o impacto das estratégias junto dos alunos e registar a perspetiva que possuem sobre a sua aprendizagem vinculada às estratégias implementadas.

No decorrer da implementação, sob uma perspetiva reflexiva, tive a oportunidade de observar o impacto que as atividades tiveram e avaliar o meu próprio desempenho como professora, tentando criar, aplicar, adaptar e redefinir estratégias com o objetivo de desenvolver a comunicação e aprendizagem de uma língua estrangeira na sala de aula.



**A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas**

Manuela Sousa Alves

Relatório de Estágio

Mestrado em Ensino do Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário

Universidade do Minho 2012

**Abstract**

This report was carried out within the internship of the Master 's Degree in Teaching Portuguese in the Third Cycle of Basic Education and Secondary Education and Spanish in Primary and Secondary Education, and aims to document the work performed throughout the pedagogical intervention project supervised in schools.

The main purpose of this study has to do with the application of the playful dimension in teaching / learning languages to students in a tenth grade class. Being the playful dimension, in the context of teaching / learning, a valuable tool in the acquisition and development of communication skills in language classes, it isn't always explored in its full potential in an organized way or even recognized as potential.

The primary goals of the project were the following: (1) Observe which recreational activities students were used to and which activities concerned them the most. (2) Write down which activities work best to develop specific skills in certain students. (3) Develop intervention proposals that promote interest in the study of a language and communication in the classroom. (4) Encourage self-regulation and self-management in the learning and organization throughout the activities. (5) Verify what the outcome / impact of the strategies proposed in the context of playful dimension is among students and the professional development of the intern teacher.

After an initial observation phase of the context of the classroom and an assessment of trends and general skills of the students on the basis of guidance documents, such as the Common European Framework of Reference, the Spanish Subject Program and Specialized Literature, a number of intervention strategies were developed, implemented and evaluated. In parallel, data collection tools were designed in order to record the impact of the strategies among students and register the perspective that they have on their learning according to the implemented strategies.

In the course of the implementation, under a reflexive perspective, I had the opportunity to observe the impact that the activities had and evaluate my own performance as a teacher trying to create, apply, adapt and redefine strategies aiming to develop communication and learning of a foreign language in the classroom.



## ÍNDICE

CAPÍTULO I – CONTEXTUALIZAÇÃO DA INTERVENÇÃO	13
1.1 A dimensão lúdica na aprendizagem	13
1.1.1 O que nos diz a história sobre a dimensão lúdica, os jogos e a diversão	13
1.1.2 O seu papel na sala de aula	15
1.2 Fundamentação Contextual	16
1.2.1 A escola e a turma	16
1.2.2 Observação das Aulas	18
1.2.3 O Primeiro contato no âmbito do ensino/aprendizagem	24
1.2.4 Documentos orientadores	27
1.3 Objetivos e estratégias didáticas	31
1.3.1 A metodologiacentrada no aluno e na comunicação	31
1.3.2 Plano Geral de Intervenção: Os objetivos e as estratégias didáticas e investigativas	34
CAPÍTULO II – DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DA INTERVENÇÃO	37
2.1 Sequência didática 1	37
2.1.1 Avaliação da sequência didática	40
2.2 Sequência didática 2	42
2.2.1 Avaliação da sequência didática	43
2.3 Sequência didática 3	46
2.3.1 Avaliação da sequência didática	47
2.4 Sequência didática 4	50
2.4.1 Avaliação da sequência didática	52
2.5 Sequência didática 5	57
2.5.1 Avaliação da sequência didática	61
2.6 Sequência didática 6	65
2.6.1 Avaliação da sequência didática	66
2.7 Sequência didática 7	68
2.7.1 Avaliação da sequência didática	69
2.8 Síntese avaliativa da intervenção	72
CAPÍTULO III – CONSIDERAÇÕES FINAIS	77
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS	83

Anexo 1 - Grelhas de Observação de Aulas (1)	83
Anexo 1 - Grelhas de Observação de Aulas (2)	84
Anexo 2 – Questionário inicial (página 1)	85
Anexo 2 – Questionário inicial (página 2)	86
Anexo 3.1 Primeira planificação em tabela – Atividade cultural	87
Anexo 3.2 Ficha de trabalho (1) : Atividade cultural	89
Anexo 3.3 Ficha de trabalho (2) : Atividade cultural	90
Anexo 3.4 Atividade cultural - Questionário	91
Anexo 4.1 Sequência didática 1 – Ficha de trabalho (1)	92
Anexo 4.2 Sequência didática 1 – Ficha de trabalho (2)	93
Anexo 4.3 Sequência didática 1 - Material	94
Anexo 4.4 Sequência didática 1 - Questionário	99
Anexo 5.1 Sequência didática 2	99
Anexo 5.2 Sequência didática 2 – Ficha de trabalho: texto	101
Anexo 5.3 Sequência didática 2 – Questionário	102
Anexo 6.1 Sequência didática 3 - Exemplos de material: Cartões (cidades e lugares)	103
Anexo 6.2 Sequência didática 3 – Questionário	106
Anexo 7 Sequência didática 4 - Material	107
Anexo 7.1 Cuestiones en la tarjetas...	108
Anexo 7.2 Sequência didática 4 Questionário da terceira e quarta aula:	110
Anexo 8. Sequência didática 5 – Tarjetas para el juego Pictionary	111
Anexo 9. Sequência didática 6	113
Anexo 10. Questionário final	114
Anexo 11. Fotos	115

## INTRODUÇÃO

O presente relatório de estágio, realizado no âmbito do Mestrado em Ensino de Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário e de Espanhol nos Ensinos Básico e Secundário, com o tema *A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas*, tem como principal objetivo retratar o projeto de investigação-ação referente à aplicação de atividades lúdicas realizadas com os alunos com quem tive oportunidade de trabalhar.

No presente relatório debruço-me sobre os resultados que obtive, as opiniões dos alunos relativamente a estas atividades e sobre a minha evolução enquanto profissional em formação, realizando uma reflexão crítica acerca da prática pedagógica que adquiri e desenvolvi ao longo deste percurso em que tive de selecionar recursos, gerir o tempo e eleger estratégias para a realização do Projeto de Intervenção. É uma análise do domínio dos instrumentos e métodos cuja utilização é necessária para um bom desempenho profissional.

O projeto constituiu um guia para a formulação das atividades que promovi, pois ao compilar e planear os meus próximos passos e atividades, fui incentivada a desenvolver capacidades para produzir ideias mais originais e soluções diferentes das anteriores, ou devo dizer, diferentes das que estava habituada, que vivi como aluna e que no início do estágio refletia. Ajudou-me a superar o conformismo, a estereotipia e a rotina. Aspetos essenciais para por em prática o meu tema. Deste modo tentei criar, definir e redefinir estratégias e atividades que pudessem ter algum significado para os alunos e motivar, assim, a aprendizagem de uma língua. Foi uma motivação elementar na melhoria da minha prática letiva, em que tentei gradualmente progredir, pois ajudou-me a aclarar a organização das atividades e das estratégias, as suas finalidades e objetivos, tendo em conta o tema definido e a turma envolvida. Seguidamente, estão expostas neste relatório, Planificações Didáticas, ou excertos destas, que vão ao encontro do tema do Plano de Intervenção, como dados complementares, resultados de questionários ou respostas dos alunos que resultaram de perguntas diretas em relação às atividades, respetivas reflexões com análise de situações e uma seleção de dados recolhidos.

Este relatório é composto por três capítulos. Num primeiro momento, após a introdução, é apresentada uma conceituação de "lúdico", "jogo" e "brincadeira" com finalidade de se estabelecer uma relação entre o lúdico e a Educação sob a abordagem comunicativa. É apresentada uma apreciação do uso do lúdico analisando o seu significado no decorrer dos tempos e como hoje pode ser uma forma de motivar a participação e o interesse dos alunos

envolvidos. Debruço-me sobre aspetos da utilização do lúdico no contexto de sala de aula e as suas implicações no processo de ensino e aprendizagem de línguas. Segue-se uma contextualização e caracterização da escola e da turma. Também estão referidos alguns documentos e literatura orientadora relacionados diretamente com o âmbito do projeto. Revelam-se os objetivos delineados, a metodologia e as linhas de orientação que usei como diretrizes para a implementação do projeto na turma em que lecionei, tendo em conta as suas características. Apresenta-se um momento preliminar de recolha de dados, de reflexão sobre a informação recolhida em seminários (uma fonte de informação que me permitiu entender melhor a turma e os alunos como indivíduos em particular) e sobre a minha primeira experiência no âmbito ensino aprendizagem com a turma em forma de uma atividade cultural inserida numa aula da minha orientadora cooperante.

No capítulo seguinte, está documentado o trabalho realizado durante a intervenção pedagógica, tal como estão presentes reflexões sobre os resultados de estratégias delineadas. Os dados que recolhi nesta fase foram elementos que me orientaram no meu caminho via o entendimento do efeito e impacto que as distintas estratégias e atividades tiveram junto dos alunos, como também na elaboração contínua das atividades. Apresentam-se as atividades realizadas no âmbito deste projeto e a forma como foram aplicadas vinculando a esta exposição a avaliação posterior destas mesmas.

O capítulo três constitui um balanço final. Aqui apresentam-se considerações finais sobre o trajeto percorrido durante a minha prática como profissional em formação, a minha experiência e formação em geral assim como as atividades promovidas no âmbito do projeto. Faço também uma apreciação relativamente a aspetos positivos e outros que podem e devem ser melhorados futuramente.

No final do presente relatório estão presentes as obras consultadas e os anexos.

Em anexo encontram-se as minhas planificações, o material usado, dados recolhidos junto dos alunos via questionários preenchidos pelos mesmos, referentes ao tema definido no Plano de Intervenção para a recolha de informação.

## **CAPÍTULO I – CONTEXTUALIZAÇÃO DA INTERVENÇÃO**

### **1.1 A dimensão lúdica na aprendizagem**

A palavra “lúdico” provém da palavra “ludus” do Latim que significa “jogo”, algo que ao longo dos anos se revelou um traço essencial do comportamento do ser humano. As atividades lúdicas equivalem a um impulso natural do ser humano, as próprias crianças tornam a sua aprendizagem uma espécie de jogo, imitando os adultos. Esta forma de assimilar conhecimento não ocorre só na nossa infância. O lúdico como instrumento de aprendizagem acompanha-nos a vida toda. Ao realizar estas atividades podemos servir-nos desta tendência lúdica, estimulando o pensamento e os esquemas mentais através de elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo, transformando as atividades lúdicas numa excelente ferramenta para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem.

#### **1.1.1 O que nos diz a história sobre a dimensão lúdica, os jogos e a diversão**

Entendo que as atividades lúdicas mais preeminentes no contexto de sala de aula são os jogos, brincadeiras, peças de teatro e outras atividades e dinâmicas que vinculam a dimensão real com o imaginário, no entanto, Wittgenstein, em *Investigações Filosóficas* (1975, p. 42-3) afirma que o jogo é um termo impreciso, de contornos vagos, pois assume múltiplos significados o que torna a identificação de um denominador comum bastante difícil. Os processos que chamamos de jogos, referindo-me aos jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios desportivos, o jogo de memória, os dados com figuras e palavras e as representações teatrais etc. o que consideramos terem em comum? Algum aspeto tem de ter em comum, caso contrário não se chamariam jogos. No entanto, o que une estes procedimentos são traços idênticos ou semelhanças. Porém será que existem em todos um ganhar e um perder, uma concorrência entre os jogadores? É exatamente o ponto que Wittgenstein ressalta referindo-se à "semelhanças de família". Ao descrever o jogo (como um exemplo de um ato lúdico realizável na sala de aula e não só) temos a tendência de apontar características como o prazer, o caráter "não-sério", a liberdade, as regras, o caráter fictício ou representativo e a sua limitação do tempo e do espaço. É verdade que predomina, na maioria das situações, o prazer como característica mais saliente do jogo, no entanto há algumas situações em que se pode identificar o "desprazer" como o

elemento que o caracteriza mais (por exemplo ao perder ou ao representar uma situação desagradável). Acredito que o caráter "não-sério" com que se descreve muitas vezes o jogo não implica que o jogo deixe de ter a sua seriedade. Quando os alunos jogam, jogam de um modo bastante compenetrado, penso que a falta de "seriedade" a que se faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que costuma acompanhar, na sua grande parte, o ato lúdico. Outro motivo é o facto de se considerar o jogo um ato lúdico que se contrapõe ao trabalho, considerado uma atividade sério. Contudo, todo e qualquer jogo diferencia-se acima de tudo por uma atitude mental caracterizada por uma incerteza dos resultados (o que por sua vez influencia a componente do "prazer" tão característico).

Vejamos agora uma reflexão dos tempos clássicos sobre a utilidade da dimensão lúdica ou "diversão" em relação a processos mentais:

[...]esforçar-se e trabalhar por causa de entretenimento parece tolo e extremamente pueril. Mas divertir-nos para trabalhar ainda mais parece correto, pois o entretenimento é uma espécie de relaxamento, e temos necessidade de relaxamento porque não podemos trabalhar continuamente. O relaxamento, então, não é uma finalidade, pois recorreremos a ele com vista à continuidade de nossa atividade.

(Aristóteles, *Ética à Nicômaco*, Livro X, 1985, p. 201)

Para Aristóteles a utilidade do lúdico parece estar no descanso da mente para uma nova jornada de trabalho. Aristóteles não discute o conceito da dimensão lúdica, limita-se a considerá-la parte da educação por sua importância para o descanso da mente. Também Kant e Schiller, no fim do século XVII, reivindicam a sua inutilidade e improdutividade aos olhos da sociedade como uma oposição ao útil, ao trabalho produtivo aparecendo como uma oposição às atividades sérias da sociedade, quase como um resultado de um excesso de energia. Sem qualquer relação com a sobrevivência do sujeito mas como um luxo e gasto de energia.

É a partir do renascimento que se começa a ver a brincadeira como uma ferramenta que favorece o desenvolvimento da inteligência e que facilita o estudo.

No entanto, na teoria piagetiana o jogo e a brincadeira limitam-se a servir como instrumentos que revelam os mecanismos cognitivos de crianças. Defende assim que o jogo desempenha um papel importante como um motor de autodesenvolvimento e, em consequência, é um método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. Porém atribui-lhe relativamente pouca importância no seu papel na aprendizagem escolar, pois para ele as atividades lúdicas apenas demonstram o nível do estado cognitivo da criança. Entende que os jogos de regras são transmitidos socialmente de criança para criança e que por consequência a sua importância vai aumentando de acordo com o seu desenvolvimento social. Enquanto que

para Piaget é uma atividade específica da infância em que a criança recria a realidade Vygotsky considera que esse desenvolvimento ocorre ao longo da vida. Segundo ele, na infância, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser a imitação de um adulto por ela observado. Deste ponto de vista a brincadeira ou o jogo do faz-de-conta permite, por exemplo, que a criança execute uma tarefa mais avançada do que a usual para a sua idade. No entanto entendo que esse potencial do lúdico estende-se à fase adulta, pois apesar de ser uma característica típica da infância, também os jovens e adultos assimilam conhecimentos por esse meio.

### **1.1.2 O seu papel na sala de aula**

As atividades lúdicas despertam para o questionamento, a curiosidade e conseqüentemente o conhecimento. Visa o bem-estar, a alegria ou a diversão crítica e criativa que procura vivenciar diferentes maneiras de compreender o mundo, de questioná-lo e é uma forma de conhecer e reconhecer a própria personalidade, saber relacionar-se com outros e despertar para formas mais humanas de viver e conviver.

Elas estabelecem uma relação entre situações/contextos reais e imaginários, proporcionam a possibilidade de viver procedimentos reais através de uma adaptação simbólica sem o caráter formal que se encontra no ensino escolar. O lúdico mantém ainda hoje uma característica de uma “ocupação voluntária” que ocorre dentro de determinados limites de tempo e espaço. Estas atividades seguem regras preestabelecidas e consentidas por parte dos participantes e são acompanhadas por um sentimento de alegria. Ou seja, a dimensão lúdica no contexto ensino/aprendizagem consegue quebrar com a rigidez, que esta pode carregar, tornando a aprendizagem mais prazerosa. No entanto, é preciso ter atenção a este processo. Se não for bem monitorizada a utilização do lúdico perde o seu foco e, por consequência, não se obterá bons resultados. Manter balance é a chave do segredo. Preocupar-se em demasia com o conteúdo que tem de ser abordado na atividade, provoca um enfraquecimento do caráter lúdico, porém, não seguir regras ou divergir do objetivo do jogo resulta no seu insucesso como ferramenta para a aprendizagem. As atividades lúdicas na sala de aula devem ter fins didáticos, um propósito educativo claro. É precisamente nisso que se distinguem de outras atividades meramente lúdicas. É neste contexto que é proporcionado aos alunos situações em que podem

e devem utilizar a sua imaginação, resolver problemas aplicando conhecimentos prévios e articulando-os aos conhecimentos obtidos pela atividade.

Acredito que a dimensão lúdica tem o potencial de enriquecer uma aula, especialmente útil no ensino das línguas, sejam os alunos jovens ou adultos. Ademais não está somente relacionado ao ensino infantil como geralmente assumido, pois a utilização de jogos é largamente pensada para a Educação Infantil, já que verifiquei através de leituras que tem sido pouco explorada na educação de jovens e adultos. Contudo, constitui um elemento complementar às aulas de língua, facilitando a aquisição de uma língua estrangeira e o desenvolvimento da língua materna. No entanto a adaptação dos “jogos” às características dos alunos é fundamental. O objetivo da utilização de jogos é incentivar os alunos a participar nas aulas, bem como motivar a utilização da língua de forma descontraída. Os jogos propiciam momentos de descontração e motivam os estudantes a participarem mais ativamente nestas aulas, pois facilita o contato e a utilização da língua estrangeira “desmistificando”, por assim dizer, a ideia de dificuldade e criando um ambiente lúdico para o aluno independentemente da sua idade.

A verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensinar a aprender com prazer.

## **1.2 Fundamentação Contextual**

### **1.2.1 A escola e a turma**

A escola, localizada num bairro de classe média, situa-se no distrito de Braga desde que foi fundada no dia 25 de Agosto de 1966.

Em termos gerais, a escola disponibiliza os serviços: Biblioteca escolar, Educação Especial, Psicologia e Orientação Vocacional, Serviços Administrativos.

A coordenação pedagógica divide-se em quatro departamentos: Ciências Sociais e Humanas, Expressões, Línguas, Matemática e Ciências Experimentais.

As equipas PTE são estruturas de coordenação e acompanhamento dos projetos do PTE ao nível dos estabelecimentos de ensino.

Algumas das medidas tomadas: e-Schooling Server - plataforma de gestão pedagógica; e-Schooling Portal - plataforma de informação pedagógica para pais e alunos; SIGE3 - plataforma

de gestão de serviços com possibilidade de consulta por parte de pais e alunos e de carregamento de cartão por multibanco; Web Site da E S Barcelos; Utilização de eBook por parte dos professores e alunos; plataforma Moodle.

A oferta formativa que a escola disponibiliza é: 3º Ciclo do Ensino Básico, Cursos Gerais do Ensino Secundário, Cursos Científico-Humanísticos – introdução, Ciências e Tecnologias, Ciências Socioeconómicas, Línguas e Humanidades, Artes Visuais, Cursos Profissionais do Ensino Secundário - Cursos já aprovados pela DREN (Técnico de Energias Renováveis/Sistemas Solares, Técnico de Turismo, Técnico de Higiene e Segurança do Trabalho e Ambiente, Técnico de Eletrónica, Automação e Computadores).

Na escola estão a decorrer múltiplos projetos, porém refiro um por ser de interesse para a minha intervenção: o “Clube Europeu”. Pois, para quem leciona uma língua estrangeira pode revelar-se útil, já que é um projeto que disponibiliza intercâmbios (algo que ocorreu durante este ano letivo na turma alvo). O seu lema é: "Ao viajar pela Europa, vais conhecer a magia de uma nova cultura e outra cidadania".

Acredito ter alguma relevância referir a posição da associação de pais e encarregados de educação no contexto do socioeducativo e ambiente escolar desta escola. A Associação de Pais e Encarregados de Educação da Escola Secundária de Barcelos foi constituída em 31 de Janeiro de 1990, subscrita por pais empenhados na educação dos filhos. Segue-se um excerto de uma mensagem pública do presidente da associação que demonstra a importância que atribuem ao papel do educador e do professor na formação do aluno:

O movimento associativo de pais tem a profunda convicção de que a educação para a cidadania, competência, responsabilidade, e civismo, só se concretizará com famílias empenhadas e conscientes da relevância do seu contributo, numa escola que funcione como comunidade educativa.

O envolvimento dos pais na escola é uma forma de investir na qualidade da educação, no sucesso educativo, na plena integração de todos os alunos, numa sociedade mais articulada e solidária.

No processo educativo escolar os professores têm um papel central não só na sua área específica, mas também através do relacionamento com as famílias e o meio. Merece o maior cuidado dos pais a adequada valorização das suas funções.

O Presidente da Associação José Manuel Rodrigues Silva<sup>1</sup>

Durante a renovação da escola as aulas tiveram lugar em salas de uni-blocos (prefabricados) relativamente pequenas que para uma turma tão numerosa e demonstrou ser um elemento necessário a ter em conta nas planificações de atividades, já que foi um fator

---

<sup>1</sup> [http://esbarcelos.pt/\\_mensagem\\_de\\_apresentacao](http://esbarcelos.pt/_mensagem_de_apresentacao)

condicionante, pois influencia a qualidade acústica e fornece um espaço muito limitado para a realização de atividades.

A turma em que foi implementado o projeto de intervenção é constituída por vinte e oito alunos (vinte raparigas e oito rapazes), dos quais todos têm computadores e acesso à internet. Entendo que as atividades lúdicas são um meio eficaz para motivar e envolver os alunos da turma 10º G, da Escola Secundária de Barcelos, sendo esta uma turma de nível inicial que se revela ainda pouco à-vontade para a comunicação oral. Acredito que esta circunstância pode ser mais facilmente superada através de atividades lúdicas, tal como são estimuladas a memória auditiva, o hábito de leitura e escrita e o raciocínio lógico no âmbito da aprendizagem autónoma. Nos seus tempos livres, as atividades em que investem mais tempo são a televisão e o computador. Estas são informações úteis para o professor que delas pode tirar vantagem ao integrar atividades lúdicas correspondentes nas suas planificações com o objetivo de motivar os alunos, como, por exemplo, atividades relacionadas com as novas tecnologias.

Segundo a minha diagnose, depois da observação e recolha de informação através da observação diária de aulas, preenchimento de grelhas de observação e consulta de documentos (atas, projeto curricular de turma, fichas de caracterização), trata-se de uma turma de dimensão maior, mas de bom comportamento. As aulas costumam decorrer sem grandes dificuldades, sendo possível dar apoio atempado a cada um dos alunos, quando necessário, embora o tempo sempre se tenha mostrado bastante escasso. A turma demonstra interesse pela aprendizagem da língua estrangeira (sendo a disciplina favorita da turma) e com vontade de aprender e aplicar novos conteúdos na sala de aula. É recorrendo a estes dados que o professor descobre o que motiva e interessa aos seus alunos e o que eles pensam das próprias atividades.

Concordo, assim, com Nevado Fuentes (2008: 2), numa referência às reflexões de professores de ELE:

Los profesores nos adentramos en este mundo descubriendo gratamente que «se aprende jugando en clase» y no sólo eso, sino que todo lo que genera el juego a su alrededor facilita enormemente el proceso de aprendizaje, las relaciones en el aula potenciando la integración y la cohesión grupal.

A escola, o professor, os encarregados de educação e claro o aluno, fazem parte de um todo que influencia a realidades dentro da sala de aula.

### **1.2.2 Observação das Aulas**

Nesta fase de Pré-Intervenção foi-me possível observar a turma em questão e delinear o seu perfil. Seleccionei o tema, os objetivos e estratégias preliminares à luz do Projeto de

Intervenção que, em seguida, elaborei tendo em conta a informação recolhida durante a primeira fase, criando assim o meu Plano de Intervenção.

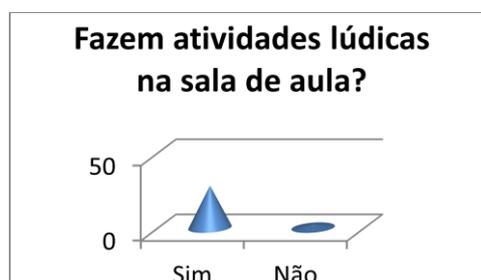
Neste Plano foram referenciadas algumas estratégias que executei ao nível da recolha de informação sobre os alunos, tendo em conta o tema que selecionei para trabalhar e desenvolver ao longo do meu percurso como professora estagiária. Apliquei uma grelha de observação (v. anexo 1) e realizei um questionário inicial junto dos alunos, focando o tema das atividades lúdicas, dando-lhes a oportunidade de fazerem sugestões e opinarem sobre esse assunto para poder conhecer melhor a turma e recolher informação relevante (v. anexo 2). No entanto, verifiquei que a grelha de observação que estava a utilizar era limitada, passando a registos de observação não focalizada.

Tencionei ser precisa para aplicar métodos e estratégias adequadas às necessidades e interesses dos alunos, a fim de serem fator de motivação.

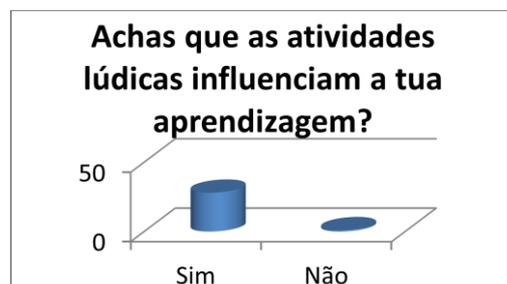
Para aferir os interesses e as atividades mais motivadoras para os alunos, elaborei e apliquei regularmente questionários para avaliar como as estratégias e atividades realizadas foram percebidas pelos alunos de modo a que pudesse adaptá-las à turma em questão.

Em relação à participação dos alunos nas aulas, verifiquei uma participação ativa acentuada nas atividades. Contudo, verifiquei que uma parte da turma continuou bastante passiva. Justificação para tal, segundo as minhas observações, reside no medo de errar, timidez e de se exporem. Foi possível distinguir uma alteração desde o início das aulas até ao final, pois os próprios elementos da turma não se conheciam.

Resultados observados em formato de gráfico (análise do questionário inicial, v. anexo 2):



(Gráfico 1)

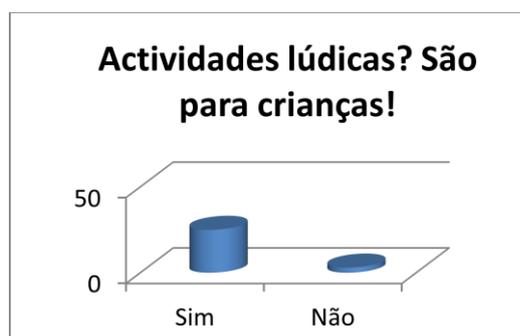


(Gráfico 2)

Afirmam já terem participado em atividades lúdicas na sala de aula incluindo atividades realizadas noutras disciplinas (gráfico 1). Também pude aferir que os alunos acreditam que este tipo de atividades tem uma influência positiva na sua aprendizagem (gráfico 2).



(Gráfico 3)



(Gráfico 4)



(Gráfico 5)

Estes dados (gráfico 1- 10) foram recolhidos no início do ano letivo e referem experiências anteriores à formação desta turma. Depois de observar os dados recolhidos deste questionário e as informações das aulas observadas, chego à conclusão que, apesar de terem usufruído de algumas atividades lúdicas nas suas aulas, o contacto com estas era reduzido. No entanto, sentem interesse pelas mesmas tal como pela disciplina lecionada. É curioso que nesta questão, apesar de o aluno só necessitar de selecionar com uma cruz a resposta pretendida, houve elementos da turma que a deixaram em branco.

Os dados revelam interesse por atividades que envolvem comunicação oral e trabalho em grupo/pares, ou seja, de natureza mais autónoma, em que a ação está centrada neles. Geralmente menos apelativas são atividades que envolvem leitura ou exercícios escritos (o que era de esperar).

Que pensas que cria desmotivação nos alunos?

1. Indisciplina na sala de aula
2. Falta de oportunidade de esclarecimento de dúvidas
3. Falha na compreensão da linguagem dos professores
4. Conteúdos difíceis
5. Falta de hábitos de estudo

6. Rapidez no tratamento dos assuntos
7. Falta de concentração/atenção
8. Esquecimento rápido do que foi lecionado
9. Desinteresse pela disciplina
10. Antipatia do professor
11. Mudança de professores
12. Outra

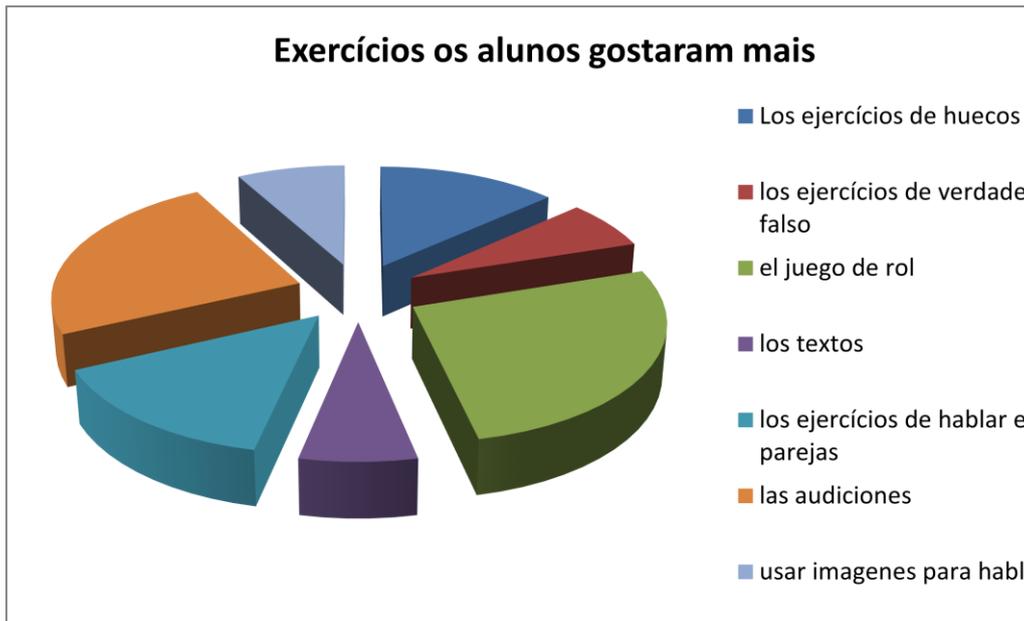


(gráfico 6)



(Gráfico 7)

As atividades que afirmaram serem as mais apelativas revelam ser as atividades em que menos dificuldades têm (informação aferida também através da observação). No entanto, verifico a exceção de atividades que se centram na oralidade e audição.



(Gráfico 8)

Apesar de se sentirem motivados com tarefas dessa natureza, admitem terem dificuldades nessas áreas, como era de esperar de um nível de iniciação. Em grande parte, os alunos desta turma pouco contacto tiveram com esta língua antes de iniciarem esta disciplina, o que é natural, considerando o meio e a localização (comparando, por exemplo, com cidades localizadas em zonas turísticas ou próximas da fronteira).

Porém achei interessante alguns resultados. As atividades relacionadas com textos foram das menos votadas, o que aponta para pouco/nenhum hábito de leitura na língua meta. Outra resposta que me chamou a atenção, foi que as atividades de falar em pares também se encontraram entre os menos apreciados. No entanto, nas respostas ao tópico seguinte os resultados parecem contradizer-se. Pode ser resultado de uma apreciação diferente devido a uma formulação diferente, pois aqui fala-se em “trabalho em pares”, não me referindo diretamente a atividade que implique falar.



(Gráfico 9)

Perante um pedido de opinião e de sugestões por minha parte, recolhi dados maioritariamente semelhantes aos dois exemplos apresentados no gráfico 9. Eles desejam praticar a língua e terem a possibilidade de terem mais contacto com ela.



(Gráfico 10)

Segundo os dados recolhidos junto dos alunos, na sua grande maioria, estes consideram importante aprender Espanhol (gráfico 7) porque têm a noção de que é uma língua que tem cada vez mais importância e também falantes em todo mundo e, conseqüentemente, bastante importância no mundo do trabalho. A maior parte dos alunos prefere trabalhar em pares ou pequenos grupos e as atividades que mais gostaram de realizar foram: o “Juegos de Rol”, jogos,

em geral, que englobam a turma toda ou grupos/pares, e a abordagem de tarefas que incluem trabalhar ficheiros áudio e áudio/visuais como canções e curtas-metragens.

### 1.2.3 O Primeiro contato no âmbito do ensino/aprendizagem

O meu primeiro contato com a turma no âmbito do ensino/aprendizagem, e caminhando ao encontro do tema que desenvolvi (*A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem*), realizou-se no dia vinte e seis de outubro de dois mil e onze. Neste dia foi-me permitido realizar uma atividade cultural com o tema “Día de Muertos” dentro da sala de aula (Ver planificação: anexo 3.1), atividade esta que realizei com a finalidade de recolher dados para diagnóstico a fim de conhecer melhor o contexto em que o projeto de intervenção se iria enquadrar. Apliquei um questionário em que tentei recolher dados sobre a perceção dos alunos a respeito desta atividade (v. anexo 3.4.). O tema foi introduzido com um vídeo relacionado com o tema, realizou-se uma atividade (receita de um doce típico) e discutiu-se com os alunos o que afinal entenderam sobre este dia e como se celebra na América Latina.

Os dados por mim recolhidos permitiram-me avaliar os resultados e conhecer melhor os alunos que compõem esta turma e, desta forma, ajustar melhor as atividades ao seu nível, características mais particulares e interesses.

Entendi que ao introduzir as atividades lúdicas em geral, numa sala de aula se deve ter em atenção o modo como os alunos aderem e a forma como as percebem, neste caso, o que é que sentiram com aquele jogo e para que lhes serviu aquela atividade. Tendo isto em conta, utilizei as atividades lúdicas, numa fase posterior, com os mais variados objetivos. Desde o desenvolvimento pessoal, primeiro contato com o tema, reflexão e partilha, relaxamento, capacidade de escuta, estruturação de momentos para uma reflexão e feedback sobre uma atividade e funcionamento, animação e desenvolvimento de grupos, dinâmica entre os alunos, elemento motivador e estimular a participação ativa.

A atividade que decorreu, no dia 26 de Novembro de 2011, com os alunos de Espanhol da turma 10ºG foi o primeiro contacto que tive com a turma, como membro ativo no ambiente ensino-aprendizagem e não somente como observadora. Apesar de já possuir uma licenciatura na área do ensino, a minha experiência na sala de aula é reduzida. Quando soube que a escola estava a promover um enfoque cultural (atividades lúdicas) para os dias festivos associados ao *Halloween* e *Día de Muertos*, fiquei entusiasmada. Aprecio atividades culturais e o contacto mais

“informal” ou “não-oficial” com a língua. É divertido e “caloroso”. Pelo menos é a isso que eu associo este tipo de atividades, provavelmente, por nostalgia. Já que sempre foi o que me motivava e apreciava enquanto aluna. Gostei da ideia de poder ajudar a transmitir essa sensação aos alunos. No entanto, não estava preparada para a proposta da minha orientadora Sandra, pois propôs-me assumir uma parte da aula (não se tratando de uma atividade que ocupa um bloco de noventa minutos). Para mim, definitivamente, foi um problema. Tornou-se evidente que tenho de começar a sentir-me mais à-vontade com a turma. E que melhor oportunidade para isso do que esta atividade. Porém fui atacada por forte nervosismo, dúvida e insegurança por ter de falar perante quase trinta alunos.

Apesar disso, a aula foi preparada com gosto e entusiasmo, ainda que com pouca experiência. Planei até aos pormenores, tirei notas mentais e escritas das dúvidas que pudessem surgir nos “meus” alunos. Cheguei mesmo a aprender aspetos culturais que desconhecia e houve um momento de entusiasmo em que pensei:

- É algo que não estou habituada a fazer, mas é interessante.

Porém, apesar de toda a preparação e cábulas mentais, reparei que me esqueci de falar de grande parte do que tinha planeado com a intenção de dinamizar a aula... Por exemplo, não lhes perguntei que tradições/costumes poderiam existir nestas datas festivas; não fiz referência a Frida Kalo, uma imagem presente num conjunto de imagens que selecionei previamente inseridos na ficha de trabalho (v. anexo 3.2. e 3.3.); não fiz uso de um objeto que trouxe de propósito para a aula, com o fim de demonstrar ou explicar vocabulário (um relógio-pendente em forma de caveira); não coloquei todas as respostas no quadro; não fiz muitas outras coisas que tinha planeado e desapareceram face ao nervosismo.

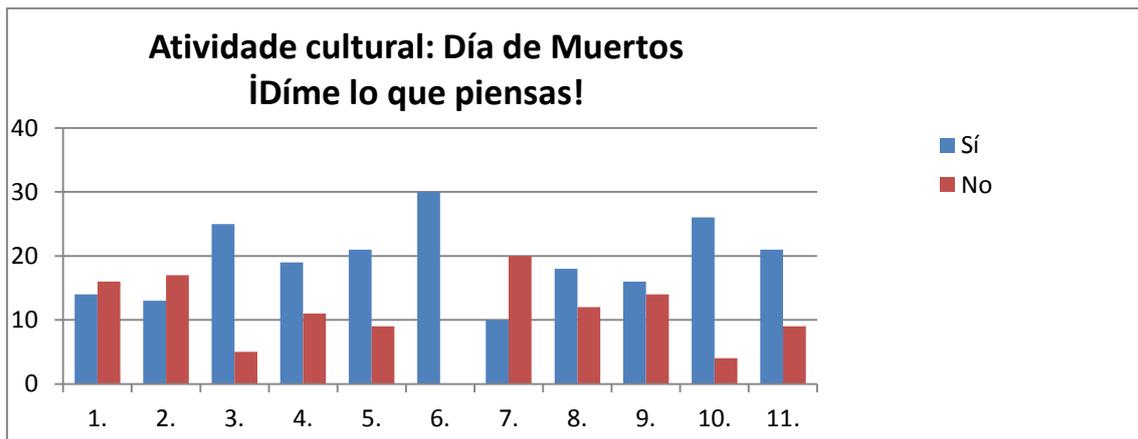
No que diz respeito à minha planificação e organização, apliquei nesta primeira experiência a planificação em formato de tabela (anexo 3.1), mas compreendi que este tipo de planificação tem os seus limites relativamente à capacidade de desenvolver a descrição das atividades e, conseqüentemente, a minha preparação. Por esta razão, optei, em aulas seguintes por um método diferente.

#### **Análise da atividade cultural:**

O gráfico que se segue (gráfico 11) resulta do questionário que passei no final da atividade (v. anexo 3.4.)

Gráfico que retrata os resultados ás seguintes perguntas:

1. Entendeste bem os conteúdos?
2. Pareceu-te difícil?
3. Gostas da disciplina de Espanhol?
4. A aula foi motivadora?;
5. Parece-te difícil comunicar em Espanhol?;
6. Gostas de jogos e outras atividades durante as aulas?
7. Tens o hábito de ler coisas em espanhol?
8. Gostas de ver filmes em espanhol?;
9. És responsável no teu estudo nesta disciplina
10. Gostas de trabalhos em grupos?
11. Na tua opinião, meios como o multimédia são úteis nesta disciplina



(Gráfico 11)

As perguntas geraram alguma confusão e algumas foram interpretadas de forma diferente do pretendido. A falta de uma opção intermédia como “mais ou menos” ou “não sei” fez também sentir-se, sendo algo que pode ter influenciado os resultados do questionário. Estes aspetos tornaram-se, obviamente alvo de a correção posterior.

De acordo com os dados recolhidos, podemos verificar que existiu, logo à partida, um certo anseio e interesse por jogos e outras atividades lúdicas na sala de aula e, embora o vídeo apresentado tivesse sido demasiado extenso, era possível reparar na motivação que este tipo de atividade pode exercer. Verificou-se igualmente o interesse por parte dos alunos por atividades em grupo e de pares.

Por outro lado, anotei que poucos mantinham contacto com esta língua fora da sala de aula em termos de leitura ou mesmo filmes e séries em espanhol.

Na última parte do questionário, pedi aos alunos para anotarem sugestões de atividades que gostassem de realizar nas aulas. As sugestões mais frequentes foram jogos, trabalhos de grupo e pares, filmes e séries.

Alguns exemplos:

Sim a que me motiva a a simpaticidade a a simplicidade da professora a dar a disciplina de espanhol a que eu gostava é de ver nas aulas de espanhol era mais jogos.

Me gustan los trabajos en parejas y, las películas y el multimedia.

Me gusta actividad en grupo. Me motiva aprender más español y saber hablar muy bien en español. Me gusta jugar juegos, hablar en español con otras personas, escuchar música y clases divertidas e interesantes.

Gostava de fazermos mais trabalho em grupo ou em pares. Ver filmes e vídeos.

Me gusta A mí me motiva las aulas de español, pero simples y a to de serem organizadas, divertidas e educativas. Eu gosto imenso de estudar música as canções que a professora traz para as aulas.

Me gusta jugar, escuchar música y actividades de hablar en español.

( Imagem 1 : Excertos de respostas em texto livre).

#### 1.2.4 Documentos orientadores

Tive a oportunidade de entrar em contacto por meio da disciplina de Metodologia do ensino do espanhol ministrados no programa de mestrado da Universidade do Minho, com uma visão de ensino e aprendizagem de uma língua muito diferente da que experienciei como aluna.

Foi esse novo referencial teórico que comecei a imaginar como seria dar aulas em que eu pudesse partir daquilo que o aluno sabia e não do que eu queria que soubesse, que eu inferia para partir para atividades que possuísem um objetivo real: melhorar a comunicação.

Segundo o Programa de Espanhol, Nível de iniciação providenciada pela Direção-Geral da Educação (2001:7) é necessário:

Favorecer a estruturação da personalidade do aluno pelo continuado estímulo ao desenvolvimento da autoconfiança, do sentido da responsabilidade, da autonomia (...) preparar o aluno para aprender a aprender, tornando-o, assim, mais autónomo e mais eficiente na aprendizagem da língua. (...) é necessário encetar um processo de negociação para adequar a planificação inicial a cada grupo concreto de alunos, em função das suas capacidades, interesses e necessidades, para que eles possam gradualmente conquistar a autonomia na aprendizagem da língua espanhola, que se pretende extensível às restantes disciplinas e que, mais tarde, lhes permita continuar a tarefa de aprender a aprender.

Ou seja, se o professor quer que os alunos desenvolvem as suas competências e que sejam responsáveis na sua aprendizagem, deve ter em atenção as necessidades e interesses que estes têm na língua meta para poder estabelecer objetivos e estratégias.

Acrescento que é necessária a consulta de documentos oficiais e norteadores do processo de ensino/aprendizagem, no que às línguas estrangeiras diz respeito para poder elaborar um projeto de intervenção conforme as necessidades dos alunos.

Neste sentido, podemos verificar que, no Programa da Disciplina de Espanhol – Componente de formação Sociocultural do Ministério da Educação (ME, 2006:67) se propõe *“a utilização e exploração de diferentes suportes de informação e divulgação (texto, áudio, vídeo, Internet) e uma abordagem mais lúdica que favoreça a participação dos alunos, ligando as novas realidades apresentadas às suas próprias experiências e preferências.”* Está, portanto, em estreita consonância com o trabalho e ideias que se apresentam neste relatório.

Sánchez Megolla (2009:2) revela que:

el empleo de actividades lúdicas posee numerosos beneficios. Para empezar, crean un ambiente motivador en el aula ya que reducen los niveles de inhibición y ansiedad. Actúan como elemento de distensión psicológica, por lo tanto la participación de todos los alumnos está asegurada. De esta manera, la unidad del grupo también se verá reforzada ya que se fomentan las relaciones personales y la cohesión.” (de “El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés”).

Esta citação refere aspectos relevantes para este contexto. Tendo em conta que a turma se acabou de formar este ano letivo e as relações interpessoais ainda necessitam de encorajamento, antevê-se o “jogo” como uma ferramenta ideal para estimular relações sociais e

diminuir a inibição. Esta ideia é corroborada nas páginas de Santana (1999:3) na seguinte citação:

brincar não significa que o jovem ou o adulto volte a ser criança, mas é um meio que possibilita ao ser humano integrar-se com os outros, consigo mesmo e com o meio social. Nas atividades lúdicas, as condições de seriedade, compromisso e responsabilidade não são perdidas, ao contrário, são sentidas, valorizadas e, por consequência, ativam o pensamento e a memória, além de gerar oportunidades de expansão das emoções, das sensações de prazer e da criatividade. O estudo de Negrine (1998) mostra que as atividades prazerosas atuam no organismo causando sensação de liberdade e espontaneidade. Conclui-se que, devido à atuação das atividades prazerosas no organismo, as atividades lúdicas facilitarão a aprendizagem por sua própria aceção, pois os mecanismos para os processos de descoberta são intensificados.

Não poderia concordar mais com esta afirmação, pois as atividades lúdicas podem servir de meio para que o aluno aprenda a aprender. As atividades lúdicas conduzem o aluno a um papel mais importante no processo de ensino-aprendizagem e, sendo o jogo uma ferramenta para o conhecimento, podemos utilizá-lo nas aulas com diferentes finalidades para trabalhar as diversas competências, tornando-os em indivíduos autônomos na comunicação oral e com uma consciência intercultural da língua meta. Torna-se, assim, num instrumento que pode favorecer a aquisição de conhecimentos da língua como também pode funcionar como um mecanismo motivador da cultura. Todos conhecemos a importância da cultura na aprendizagem de uma língua estrangeira, uma importância que se encontra referenciada ao longo de documentos orientadores como o *Marco Común Europeo de Referencia* e o *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, onde são estabelecidas as três dimensões do aluno, isto é, o aluno como agente social, como falante intercultural e como estudante autônomo.

Referem também exemplos de atividades de natureza lúdica aplicáveis na sala de aula.

O *Quadro Comum de Referência para as Línguas* (Conselho da Europa) enumera os seguintes:

- orais (histórias erradas ou “encontrar o erro”; como, quando, onde, etc.);
- escritos (verdade e consequência, a força, 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”. (2001, p 88)

As atividades lúdicas favorecem a aquisição de competências gerais como o saber aprender, o saber estar e o saber fazer que são necessárias para que o aluno tenha sucesso na escola e no seu estudo. Pelo que, o ensino/estímulo dessas competências é crucial para o desenvolvimento do indivíduo e da sua aprendizagem /conhecimento.

Resumindo, as atividades lúdicas na sala de aula têm como objetivo principal favorecer o desenvolvimento de capacidade de reflexão, autocorreção, colaboração e criatividade, despertando nos alunos mecanismos de aprendizagem de forma inconsciente, tendo estes assim, um papel principal no seu processo de ensino/aprendizagem.

Tanto o papel de professor como o de aluno fazem parte de um sistema complicado de funções independentes, não só da relação que se estabelece com o saber e a cultura, mas também da sua relação pessoal, familiar e institucional. Esta relação entre o professor e o aluno é afetada pela presença do grupo, assim como das intervenções que são feitas, quer pelo professor, quer pelos alunos. Uma relação que deve, na minha opinião, ser estimulada para que se crie um ambiente de confiança e respeito na sala de aula. Uma tarefa nem sempre fácil de concretizar. Tanto como professora, como também da perspectiva de aluna, tenho reparado que no início das atividades surge uma certa inquietação, como que uma ansiedade coletiva, caracterizada por estados defensivos do “eu”, estereótipos e uso de “máscaras” (especialmente na puberdade). Acredito que é uma reação instintiva, defensiva, perante uma situação em que o indivíduo (neste caso, o aluno) não sabe o que esperar ou como agir. Verifiquei isso em vários momentos no decorrer das aulas. O professor tem a função de criar um contexto que permita aos alunos ultrapassar essa ansiedade.

O trabalho com atividades lúdicas na sala de aula, e especificamente no ensino de línguas, proporciona ao professor e aos alunos um ensino que valoriza o gosto e interesse destes mesmos, pois quando se aprende nestas condições está-se a trabalhar num universo simbólico e particular vivido por cada um. Desde os tempos remotos o Homem brinca independentemente das suas condições físicas, financeiras, da sua origem e do seu tempo. As atividades experienciadas pelos alunos durante a aula têm como função primordial a descoberta do mundo em que vivem. O Homem desenvolve as suas capacidades cognitivas e sociais “brincando”. A dimensão lúdica na sala de aula é uma transmissão desse elemento natural da vida social para um contexto educativo. Ajuda a integração, convívio, assimilação de conteúdos novos e a sua prática. Os alunos, como indivíduos, tendem a defender-se perante uma situação em que temem a possibilidade de “ficar mal” perante os colegas de turma. Somos um ser social que procura a

aceitação do próximo, ser parte de um coletivo. Por exemplo, quando estão a trabalhar em grupos e lhes são postas questões relacionadas com a atitude, com as normas e valores do grupo, o aluno reage, manifestando, por vezes, antagonismo para continuar a ser aceite pelo grupo. O seu nível de aprendizagem pode mesmo ser refreado ou aumentado, se ele considerar que os resultados baixos ou elevados do grupo o poderão excluir do grupo em que está inserido. Na minha opinião, um bom professor deverá ter em consideração uma vastíssima gama de informação sobre o contexto de sala de aula. Uma aula não pode aparecer num determinado contexto sem que sejam fixadas as suas finalidades, pois não se pode esquecer que ela implica uma pluralidade (e por vezes multitude) de atores que se regem e tomam posições de acordo com determinadas regras. Neste contexto, não é possível deixar de considerar as relações pessoais e conflitos que os opõem. Para atingir essas finalidades, a aula deve produzir efeitos que estejam ligados à atividade presente e futura dos participantes/estudante, precisando, neste caso, de analisar as aplicações e as necessidades dos alunos. O professor deve recolher os dados respetivos, dedicar-se a esta análise e, conseqüente, proceder à adaptação dos conteúdos e dos manuais aos seus alunos em concreto.

### **1.3 Objetivos e estratégias didáticas**

Na próxima secção deste documento, apresento reflexões que entendo serem necessárias para uma implementação frutífera do projeto e posterior análise da prática. Exponho nesta parte igualmente uma abordagem do projeto à luz da informação compreendida no Plano Geral de Intervenção, os seus objetivos e as estratégias didáticas e investigativas.

#### **1.3.1 A metodologia centrada no aluno e na comunicação**

O objetivo a que me propus foi a utilização do aspeto lúdico como ferramenta de aprendizagem na sala de aula, ou seja, *A Dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das Línguas*. A tomada de consciência e a descoberta de certos aspetos na dimensão do ensino foram fulcrais para o meu desenvolvimento. No entanto, no início do meu “caminho” deparei-me com uma questão: Qual é a minha filosofia do ensino? Dar prioridade ao desenvolvimento pessoal, expressão, comunicação, treino para reflexão e técnicas para controlo do trabalho são a base para um bom funcionamento das atividades e processos de aprendizagem. Deve-se partir

das expectativas dos alunos, considerar o seu estatuto social e associá-lo à apreciação daquilo que produzem, pois pode ser um contributo para a obtenção de resultados favoráveis, e esses, conseguem-se mais facilmente se as pessoas estiverem motivadas. Para tal, deve ter-se em conta que a motivação parte da forma como se abordam e realizam temas e atividades. A ação deve centra-se no aluno, tendo em mente os seus interesses e gostos que se podem, por vezes, identificar a nível da turma (geral), como, por exemplo, o gosto de trabalhar em grupo e de tirar conclusões ou pormenores mais simples como ver os assuntos abordados com clareza e simplicidade e a atenção a cada aluno para que progrida de acordo com as suas capacidades e interesses.

É preciso adequar o ensino dos indivíduos às novas exigências do mundo do trabalho, ao desafio das novas tecnologias e às novas responsabilidades que a cada um são exigidas. A sociedade exige que o homem alargue e aprofunde os seus conhecimentos para se adaptar com rapidez às transformações profissionais e sociais que decorrem no nosso tempo.

O ensino “ideal” deve visar a capacitação dos alunos, dentro desta perspetiva de mudança e necessidade de adaptação, de forma a permitir a realização e o desenvolvimento dos indivíduos e das respetivas potencialidades, garantindo assim um papel mais ativo no desenvolvimento socioeconómico e cultural. Um ideal que acredito ser difícil de conseguir mas não impossível. Penso que o ensino deve ser definido como um conjunto de atividades que são organizadas e desenvolvidas com o objetivo de habilitar as pessoas no desempenho de determinadas profissões, ou seja, proporcionar aos indivíduos oportunidades e meios para que adquiram conhecimentos (o *saber-saber*), capacidades práticas (o “saber-fazer”), as atitudes e comportamentos (o “saber-ser”) e conhecimentos, capacidades e atitudes que permitam o “*saber-evoluir*” e deste modo estar mais centrado na prática do que na teoria.

A função de um professor centra-se na tarefa de adaptar o programa à variedade de aptidões e interesses dos alunos, tendo em atenção o desenvolvimento da sua autonomia. Isto significa que o professor deve ser capaz de entender e atuar de maneira a satisfazer esta vasta gama de interesses, tendo em conta as necessidades, a inteligência e o temperamento dos alunos, incluindo considerar os ambientes em cresceram e as vivências, ou seja, as circunstâncias das suas vidas. Há, claramente, muitos fatores a ser tidos em consideração por um bom professor. Deste modo, o professor deve partir do princípio que cada aluno é um indivíduo diferente, mas que deverá haver sempre algo que lhes é comum: todos têm um objetivo!

A metodologia que se aplica no ensino ou numa sala de aula recorre a um conjunto de métodos utilizados no âmbito da aprendizagem que tentam melhorar a comunicação e transmissão do conhecimento, a utilização e o domínio de conhecimento relativo a um determinado campo de conhecimento, neste caso, uma língua diferente da materna, o Espanhol. Entendo que o enfoque comunicativo é essencial na aprendizagem de uma língua nova. Segundo o QEER, a competência comunicativa inclui componentes linguísticos, sociolinguísticos e pragmáticos. A gramática está ao serviço da intenção comunicativa nocional, ou seja, visa-se exercícios de comunicação real ou simulada e com uma maior interatividade. Nesta metodologia o erro tornou-se parte do processo natural da aprendizagem, os exercícios repetitivos deram lugar a atividades como trabalhos em grupo, dramatizações, apresentações, etc. A aula deve focar um uso mais prático e útil para os alunos, já que a função principal de uma língua é a comunicação. O estudante é induzido a descobrir por si as regras de gramática e de funcionamento da língua, exige um maior envolvimento por parte do aluno, uma maior participação no processo de aprendizagem. Ele interage com o professor e com os colegas, participa ativamente na sua formação. A reflexão que é exigida ao aluno resulta numa melhor assimilação dos conteúdos e na melhoria da autoconfiança. O professor torna-se assim num guia dentro da sala de aula. Deixa de ocupar o papel principal da ação para passar a ter o papel de criar as condições mais ideais possíveis para que os alunos aprendam e criem o seu próprio saber, que assentará sobre a base de conhecimento que já possuem. O professor passa a ser um elemento que gere “a necessidade de interação”, encorajando a participação. Deste modo, a aprendizagem centra-se especificamente no estudante, no aluno. Neste contexto, a qualidade da aula é medida em grande parte pela participação dos alunos. Uma vez que o aluno raramente pode viver o que aprende em contextos reais, existindo carências no método comunicativo, esta é uma metodologia que foca, como já referido, a sua comunicação e autonomia, aspetos essenciais para a aprendizagem de uma língua nova.

A metodologia focada em tarefas cria desafios e até outras tarefas geradoras de problemas, isto é, necessitam do emprego do conhecimento prévio ou adquirido na aula para a sua resolução. As tarefas/atividades visam uma aprendizagem mais motivadora e prática, em que se parte de exercícios simples para atividades mais complexas, ligados diretamente a exercícios, conteúdos e objetivos. Este enfoque torna possível pôr em prática os elementos gramaticais, antes abordados por metodologias tradicionais mais passivas, através da realização de atividades lúdicas e jogos, gerando interação na sala de aula. Para tal, é essencial que o

professor verifique se o material didático se adequa ao contexto, pois se a tarefa for além do conhecimento dos alunos, poderá provocar o efeito contrário ao desejado, já que o estudante, neste caso, poderá não ser capaz de atribuir um significado e sentir-se desmotivado. Comunicar é partilhar significações. É porque damos significado às coisas que conseguimos orientar-nos no meio social em que nos situamos. Assim também há que ter em conta os recursos mais tradicionais (cartolinas, imagens etc.), pois não deixam de ser eficazes e em certos contextos mais eficazes. Nem sempre é necessário recorrer constantemente a recursos mais avançados, até porque dependem do contexto em que o docente está inserido. Assim, o diagnóstico da realidade que se vive em sala de aula é fundamental para uma planificação e abordagem eficaz da matéria. Em que realidade vivem os alunos? Quais são os seus planos para o futuro? Há que escolher métodos, técnicas e estratégias adequadas, diversificando-os para entender os diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, transformando o ensino numa ação educativa e num processo de desenvolvimento pessoal.

Assim, penso que um bom professor deve adquirir determinadas qualidades para poder desempenhar a sua função de forma eficaz e com sucesso. Qualidades que se centram na voz, presença, atitude, comunicação afetiva com os alunos e capacidade para preparar improvisos. No entanto, são qualidades que podem e devem ser aperfeiçoadas ao longo da vida profissional do professor, como a confiança em si próprio e a capacidade para mostrar aos outros a sua competência. Antigamente, dizia-se que “mais vale sê-lo do que parecê-lo”. Hoje em dia, para além de se ser, também tem de se ser capaz de o parecer. O sentido de confiança dificilmente será elaborado se não se possuir a capacidade para aceitar a opinião dos outros, ainda que diferente da sua. O importante é possuir ideias e defendê-las com convicção, tomar decisões e comprometer-se com elas, embora sabendo que existem outras maneiras de encarar o assunto. Estes aspetos acabam por transmitir também segurança aos alunos.

### **1.3.2 Plano Geral de Intervenção: Os objetivos e as estratégias didáticas e investigativas**

O presente relatório constitui um testemunho da minha experiência vivida como professora estagiária. Descreve e reflete a formulação das atividades que promovi.

Apresento, de seguida, os seguintes objetivos deste projeto:

- ✓ Descobrir o que motiva os alunos, observando a sua atitude/ reação em relação aos jogos;
- ✓ Estimular a comunicação (despertar mecanismos de aprendizagem de forma inconsciente), desenvolver a competência comunicativa através dos jogos (por exemplo, desenvolvendo a memória auditiva; estimulando o raciocínio lógico no âmbito da aprendizagem, etc.);
- ✓ Favorecer o desenvolvimento da capacidade de reflexão, autocorreção, colaboração e criatividade ao levar o aluno, através de atividades lúdicas, a interagir, trabalhar em grupo ou com um colega e comunicar em espanhol;
- ✓ Incentivar e desenvolver o hábito de leitura/escrita;
- ✓ Promover autonomia e autorregulação no aluno ao integrar/incluir uma avaliação das estratégias aplicadas (havendo avaliação por parte do professor e por parte do aluno);
- ✓ Avaliar o resultado que tiveram as estratégias desenvolvidas no âmbito da motivação e cultivo das competências junto dos alunos.

Depois da análise e planificação das aulas, este relatório retrata a tomada de direção que segui, passo a passo, com a intenção de desenvolver capacidades para produzir ideias mais originais e soluções diferentes das anteriores, ou devia antes dizer, diferentes das que eu estava habituada, que vivi como aluna na escola e que no início do estágio refletia. Tentei superar o conformismo, a estereotipia e a rotina, aspetos essenciais para pôr em prática o meu tema. Deste modo, tentei criar, definir e redefinir estratégias e atividades que pudessem ter algum significado para os alunos e motivar assim a aprendizagem de uma língua. Visei melhorar a minha prática letiva e tentei, gradualmente, progredir, mantendo clara a organização das atividades e das estratégias, as suas finalidades e objetivos, tendo em conta o tema definido e a turma envolvida.



## CAPÍTULO II – DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DA INTERVENÇÃO

Seguidamente serão expostas neste relatório Planificações Didáticas, ou excertos das mesmas, que vão ao encontro do tema do Plano de Intervenção, assim como dados complementares de que são exemplos os resultados de questionários, respostas dos alunos que resultaram de perguntas diretas em relação às atividades, respetivas reflexões com análise de situações e uma seleção de dados recolhidos.

Sintetizando, elaborei atividades tendo em conta a informação recolhida relativamente à turma, via observação de aulas, junto dos alunos e com ajuda da orientadora cooperante. Tentei criar planificações apelativas e com atividades lúdicas sem perder de vista os objetivos das aulas.

No momento seguinte, apresento uma descrição de cada atividade realizada por ordem cronológica seguida da sua respetiva avaliação perante os dados resultantes da recolha de informação em forma de gráficos e a sua análise.

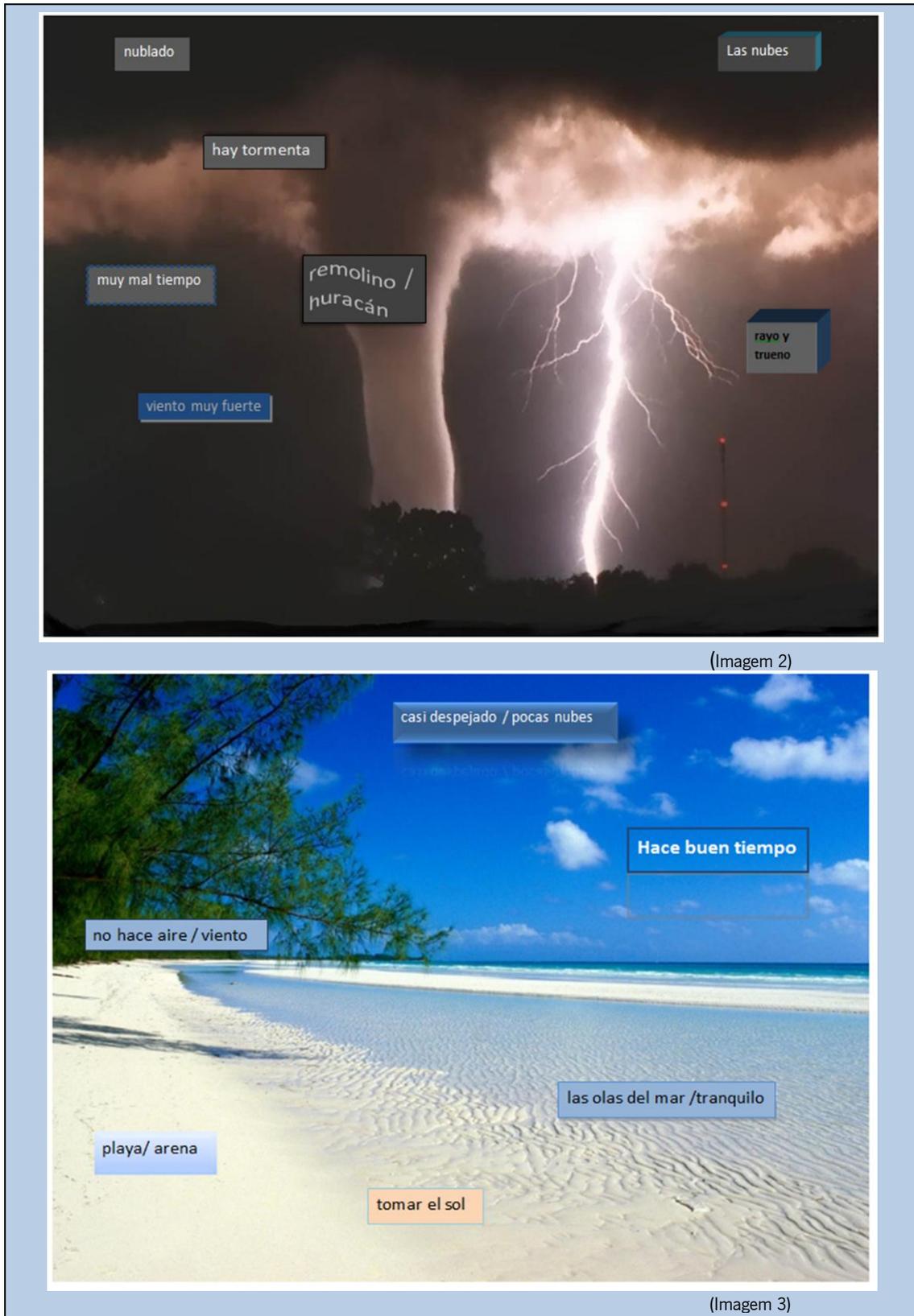
### 2.1 Sequência didática 1

A minha primeira aula assistida teve como tema “*¿Qué tiempo hace?*” Foi com esta aula que tive, pela primeira vez, oportunidade de refletir sobre a minha prática e debruçar-me sobre a questão do impacto/efeito que as atividades tiveram, junto dos alunos. Pude fazer um primeiro balanço do que, como professora estagiária, podia melhorar ao nível das estratégias utilizadas, e do que havia efetivamente resultado.

A aula foi elaborada tendo em conta o método de enfoque por tarefas e enfoque comunicativo com o intuito de conceber e administrar atividades ajustadas ao nível e às possibilidades dos alunos; estabelecer laços com as teorias subjacentes às atividades de aprendizagem; observar e avaliar o sucesso destas atividades junto dos os alunos em situações de aprendizagem; fazer um balanço dos resultados; e tomar decisões de progressão em que fosse capaz de fomentar o desenvolvimento da capacidade comunicativa.

O aspeto lúdico pode, do meu ponto de vista, como já referido, ter funcionalidades e objetivos múltiplos. Podem, por exemplo, funcionar como introdução de um tema ou assunto. E foi assim que iniciei a aula. Utilizei várias cartolinas coloridas que representam diferentes estações do ano e tempos meteorológicos como chuva, calor, frio, neve, etc. com respetivo

vocabulário para estabelecer o primeiro contato com o tema da aula, vinculando esta introdução com afirmações e perguntas dirigidas aos alunos.



(Imagem 2)

(Imagem 3)

(Imagem 2 e 3: Cartolinas iniciação da aula, para consultar material v. anexo 4.3)

Entendo que o objetivo deste momento da aula foi atingido, pois os alunos reagiram e tentaram responder, embora o início da aula se tenha revelado um pouco confuso devido a problemas técnicos (passagem para a atividade seguinte). No entanto, o tema e o objetivo da atividade seguinte ficaram claros como se revelou em momentos posteriores da aula.

Na atividade seguinte, recei inicialmente que a ficha de trabalho (v. anexo 4.1. e 4.2.) a resolver durante a visualização de um vídeo<sup>2</sup> (apresentação meteorológica) fosse muito extensa, como também a própria apresentação meteorológica. Este receio acabou por se confirmar. Entendi que um vídeo observado e analisado em casa pode não parecer tão extenso e exaustivo como numa sala de aula, especialmente, tendo em conta o número de alunos (vinte e oito) e as suas características pessoais. Os alunos mantiveram-se atentos durante algum tempo, mas instalou-se alguma desconcentração devido à duração do vídeo (10m38s).

A tarefa final incentivou os alunos, sem dúvida, porque a ação estava mais centrada neles, já que foram deparados com a tarefa de produzir e apresentar. Em grupos, tiveram de descrever o tempo meteorológico de um dia, baseando-se em informação que forneci via imagens e vocabulário em cartolinas. Ou seja, em grupos de dois ou três prepararam-se para descrever aos seus colegas (toda a turma) o dia representado na cartolina que receberam (se esta frio, se esta a chover, a nevar, com muito vento etc.).

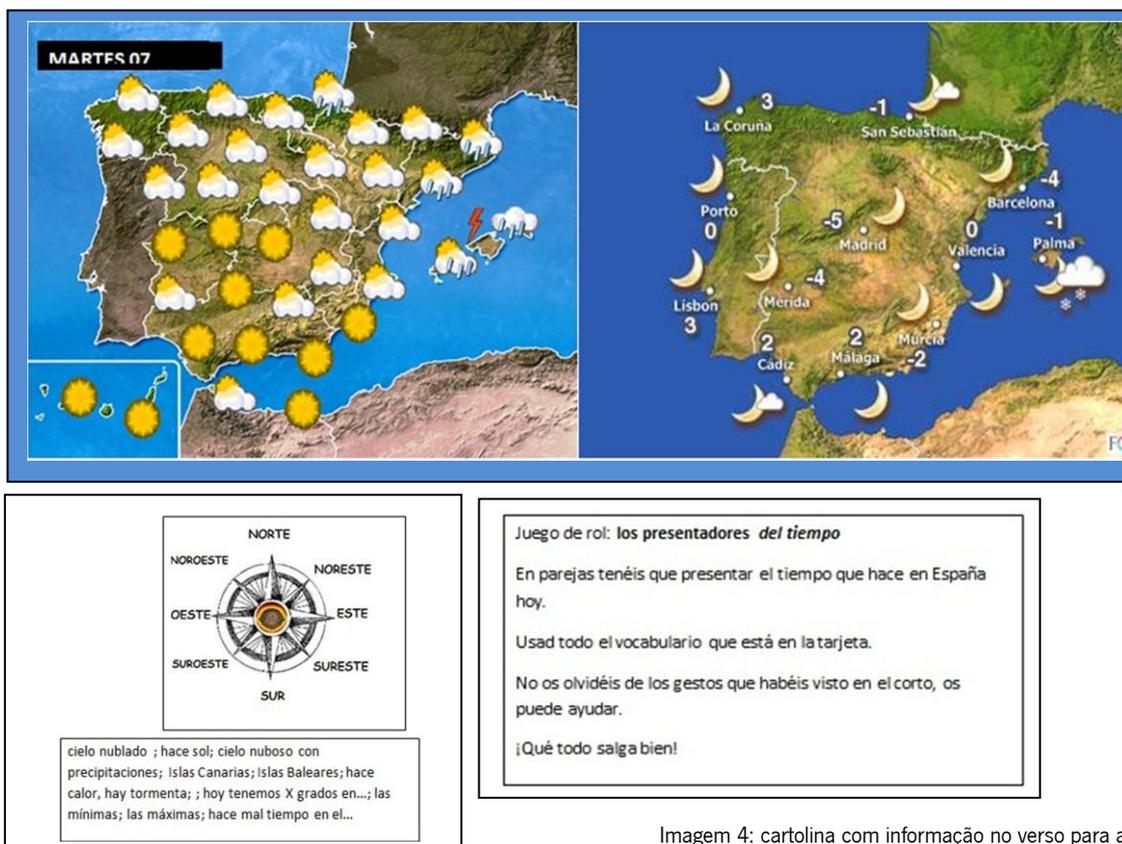
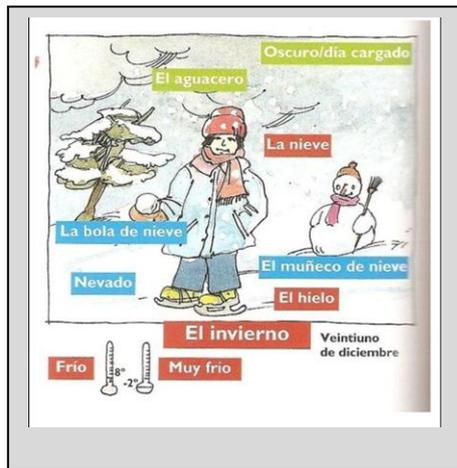


Imagem 4: cartolina com informação no verso para a apresentação meteorológica (dia e noite)

<sup>2</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=RzhUjmE3Td8>



#### Juego de rol: ir de vacaciones

En parejas imaginad: tu amigo está de vacaciones en este lugar y te llama por teléfono. Hablad del tiempo que hace. Tenéis que presentar el dialogo a vuestros compañeros de clase y utilizar todo el vocabulario de la imagen.

¡Qué todo salga bien!

(Imagem 5: cartolina com informação no verso)

Cada grupo recebeu uma cartolina com informações respetivas (vocabulário, expressões, explicações de símbolos meteorológicos, etc.). Passados dez minutos, tiveram apresentar a sua produção aos colegas. Ao distribuir as cartolinas, tive o cuidado de prestar atenção às características particulares dos alunos, às suas necessidades. Aos alunos que me pareciam ter mais dificuldades, forneci cartolinas com mais informação e vocabulário mais simples. Aos que se podiam aborrecer com uma tarefa demasiado fácil, entreguei cartolinas mais elaboradas e com uma tarefa mais complexa, por exemplo, a tarefa de elaborar uma apresentação meteorológica da Península Ibérica (para consultar mais material v. anexo 4.3). Do meu ponto de vista, a aula possuiu mais dinâmica nesta tarefa, uma dinâmica que devia implementar ao longo de toda a aula e não só no final. Entendi que futuramente devo tentar planificar uma aula com mais atividades semelhantes e com a ação centrada na produção por parte do aluno, pois desenvolver a autonomia na aprendizagem e fomentar a capacidade comunicativa deve ser o objetivo principal numa aula de línguas.

#### 2.1.1. Avaliação da sequência didática

Durante esta primeira sequência didática verifiquei dificuldades na turma em participar verbalmente em espanhol, refugiando-se com muita frequência no Português o que se refletiu nos resultados do questionário analisado em forma de gráfico (gráfico 12 e 13). Atividades que envolviam falar em espanhol com apoio em imagens foram das atividades menos apreciadas. Observei alguma ansiedade nos alunos, pouco habituados a falar na presença dos colegas e numa língua que, na sua maior parte, lhes era nova.

Na atividade em que preencheram uma ficha de trabalho ao assistir a uma apresentação meteorológica ficou claro que entenderam as expressões e o novo vocabulário, participaram e conseguiram responder à ficha com sucesso, penso que, analisando este momento, esta facilidade em responder às perguntas também se deve à formulação destas mesmas em que, em alguns casos, podiam retirar a resposta da própria pergunta. Deste modo, entendo que o material podia ter sido mais ajustado às necessidades e capacidades de concentração dos alunos (por exemplo podia ter retirado algumas partes do vídeo), caso contrário, correr-se-á o risco de provocar algum desinteresse. Além disso, concluí que é possível otimizar /rentabilizar o tempo de aula ao encurtar, reduzir ao essencial. Outra coisa que posso melhorar são os esclarecimentos sobre pontos gramaticais e léxicos que acompanharam a correção da ficha de trabalho como por exemplo a distinção entre “muy” e “mucho” e a utilização do gerúndio.

Percebi que os exercícios a que estão acostumados, como preencher espaços em branco, os exercícios de verdadeiro e falso, textos, lhes fornecem algum conforto nesta fase inicial da aprendizagem da língua, pois tiveram um feedback relativamente positivo. As atividades com maior impacto positivo foram o jogo de representação, os exercícios de falar em grupos ou pares e as audições, o que revela, a meu ver, uma maior motivação e empenho dos alunos em atividades de grupos, mesmo que sejam um pouco mais exigentes do que as atividades que até ao momento estavam acostumados como, por exemplo, a atividades da apresentação meteorológica. Não foi grande surpresa, no entanto, a preferência por atividades em pares, já que, por experiência própria, posso dizer que é das atividades mais motivadoras. No entanto, verifiquei que é necessário saber monitorizar este tipo de atividade, pois pode acabar por ser menos produtivo, devido a um fator elevado de distração.

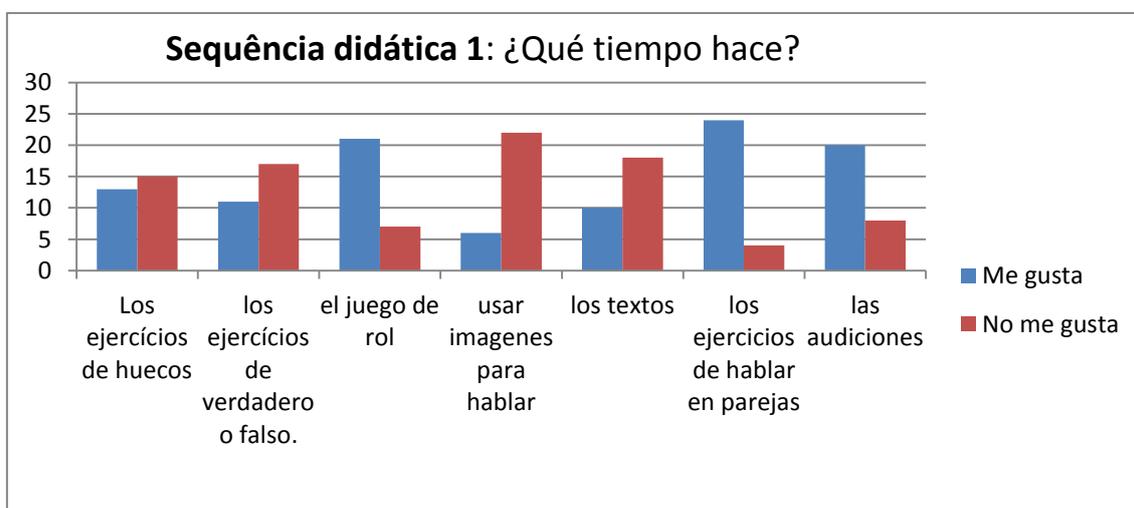


Gráfico 12 (referente ao questionário no anexo 4.4)

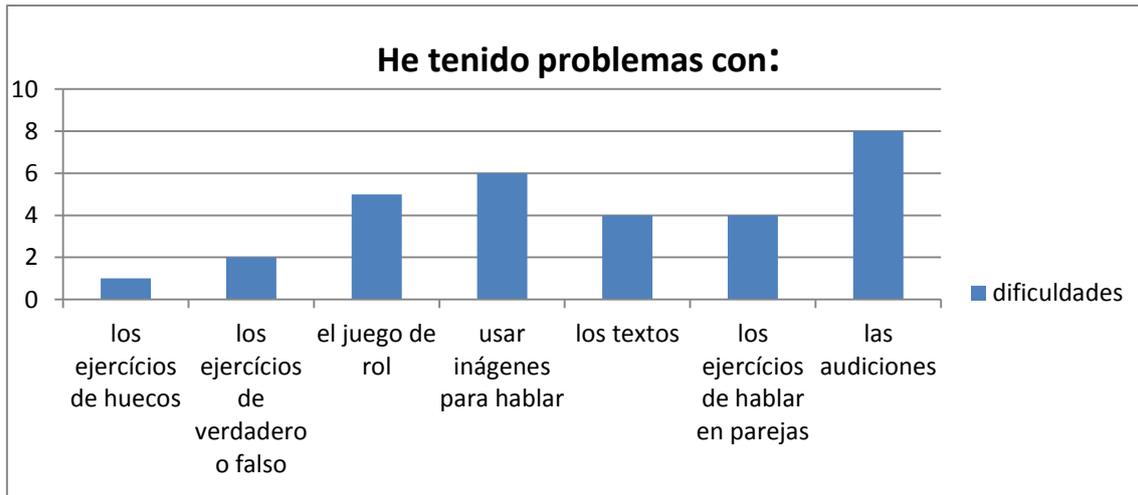


Gráfico 13 (referente ao questionário no anexo 4.4)

A atividade em que os alunos sentiram mais dificuldade foi, surpreendentemente, na audição embora o que foi apresentado me tivesse parecido relativamente semelhante ao português. Este facto revela que, até à data, pouco estiveram em contato com a língua espanhola e que o som da língua ainda os confunde. Por consequência, sentem-se pouco à vontade para falar em espanhol. No entanto, quero sublinhar a atividade de representação que, por um lado, teve um bom feedback por parte dos alunos a nível da motivação e empenho e, por outro, admitiram nos questionários que sentiram dificuldades com essa atividade. Informação interessante, pois revela que, apesar de sentirem dificuldades, encararam a atividade como um desafio, não diminuindo o nível de motivação.

## 2.2. Sequência didática 2

À minha segunda aula atribuí o tema de: “¿Me quiere o no me quiere?” em que tentei incorporar mais atividades lúdicas e motivadoras. Foi uma aula realizada no dia catorze de fevereiro, dia dos namorados. Iniciei esta aula com uma atividade em que os alunos tiveram de desenhar “mí novio”, segundo a descrição que forneci, ou seja, descrevi verbalmente e sem apoios visuais uma personagem fictícia e os alunos tiveram a tarefa de entender, processar e transpor para papel a imagem mental que criaram baseada na informação fornecida, recapitulando, deste modo, conteúdos referentes às partes do corpo e vestuário, que haviam abordado recentemente, fazendo assim uma ligação ao tema presente. No final desta atividade, recolhi os desenhos, elegendo posteriormente os mais corretos e criativos (os que incluíram os

dados corretos no desenho, pois muitos desenhos incluíam informação mal interpretada ou incompleta) para serem expostos num blog<sup>3</sup> (v. anexo 5.1.).

A atividade seguinte foi a visualização de uma curta-metragem relacionada com o tema do amor (disponível no mesmo blog) a qual estava associada a tarefa de assimilação simultânea de novo vocabulário relativo ao tema. Depois da visualização deste vídeo os alunos receberam cartolinas pequenas em forma de coração onde, em pares, deviam apontar algumas palavras relacionadas com o amor que seguidamente colaram num coração grande fixado no quadro. Para tal tarefa puderam recorrer ao vocabulário fornecido pelo vídeo.

Seguiram-se atividades de leitura e de escrita. Partindo de imagens, os alunos tinham de descobrir o significado de palavras relacionadas com o tema do amor, identificando-as sucessivamente, numa sopa de letras. Exemplos são palavras como: “corazón”, “cupido”, “pareja”, “ligar” etc. De seguida, os alunos tiveram de completar frases com as palavras-chave da atividade anterior. Num momento posterior, a partir da leitura de um texto sobre a lenda de São Valentim (v. anexo 5.2), os alunos tiveram que identificar e preencher as palavras que faltavam. Como tarefa final, propus aos alunos que criassem um postal relacionado com o dia de São Valentim, num programa disponibilizado na página “correo mágico”<sup>4</sup>. Furneci para esta tarefa uma tabela na ficha de trabalho com mais vocabulário e expressões relacionado com o tema do amor. Como aconteceu com a produção anterior, foram selecionados os postais mais criativos e colocados no blog.

### 2.2.1. Avaliação da sequência didática

Como se pode constatar no gráfico elaborado a partir do questionário preenchido pelos alunos (v. anexo 5.3.), a motivação e o interesse estavam distribuídos de uma forma bastante homogénea por várias atividades independentemente de se basearem em novas tecnologias ou meios mais “tradicionais”. No questionário pedi aos alunos para selecionarem as atividades que mais gostaram, com a liberdade de selecionarem mais que uma ou nenhuma.

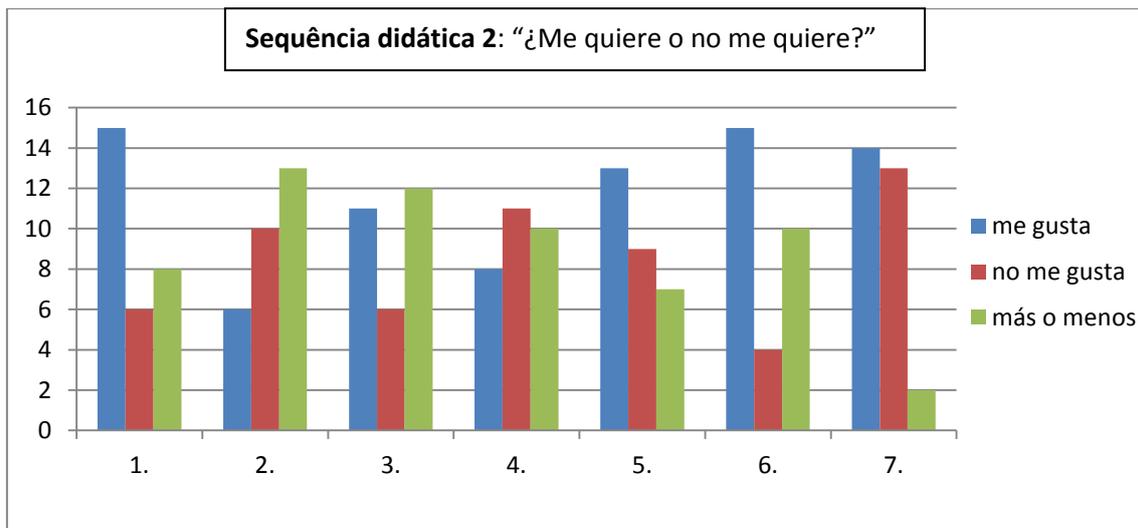
No gráfico seguinte (v. gráfico 14) transpus os resultados obtidos. É possível reparar numa proximidade dos resultados entre algumas atividades que mais gostaram:

---

<sup>3</sup> <http://hablandoenespanol-esb.blogspot.pt/p/cine.html>

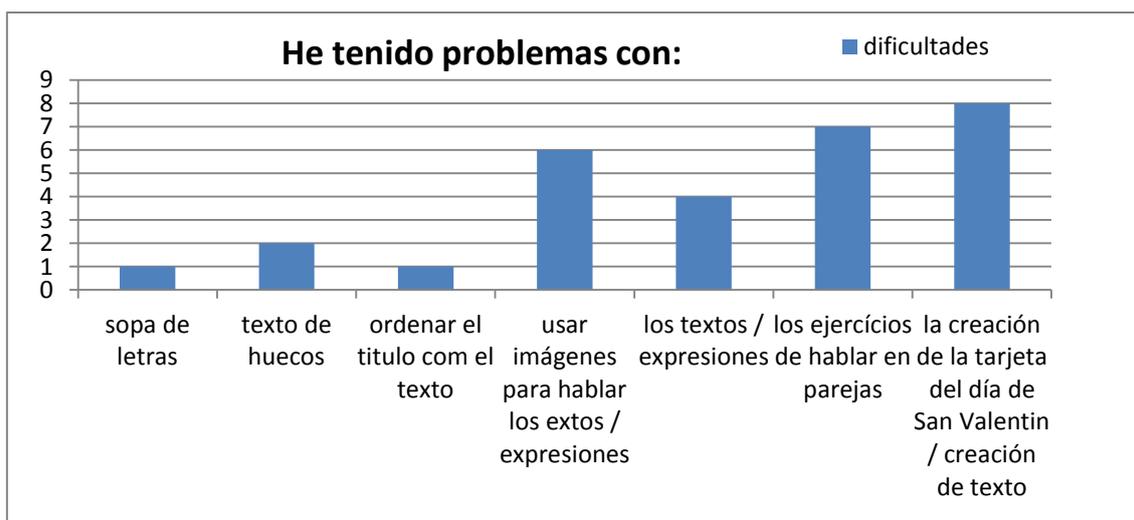
<sup>4</sup> <http://www.correomagico.com/amor.asp>.

1. sopa de letras
2. texto de huecos
3. ordenar el titulo com el texto
4. usar imagenes / corto para hablar y escribir
5. los textos / expresiones
6. los ejercicios de hablar en parejas
7. la creación de la tarjeta del día de San Valentin / creación de texto



(Gráfico 14)

Uma vez mais foi necessário refletir acerca do trabalho realizado pelos alunos. As atividades que envolvem criação e produção de trabalho escrito são assinaladas como atividades de maior dificuldade (gráfico 15), o que não é surpreendente. No entanto, a turma parece dividida no que diz respeito à utilidade e motivação em relação a essas atividades. Existe um número semelhante de valorização positiva entre as respostas dos alunos que entendem determinadas atividade como produtivas e interessantes e os que a entendem como difícil e aborrecida). Sou seja, os resultados de resposta positiva e negativa estão em alguns casos bastante próximos, um bom exemplo para isso são as atividades número três (relacionar o texto ao título correspondente) e seis (exercícios de falar em pares). Esta atividade teve uma apreciação positiva, mas também houve um número elevado de alunos que a consideraram difícil ou a qualificaram como uma atividade de que gostaram apenas “mais ou menos”.



(Gráfico 15: atividades em que os alunos sentiram mais dificuldade)

A produção de texto foi das atividades em que mais afirmaram sentir dificuldade. Acredito ser parcialmente responsável por uma certa confusão que se gerou pelo uso de computadores na sala de aula dada a natureza diferente desta atividade. Apesar de não ser novidade a utilização de computadores para os alunos, senti uma distração acentuada devido ao facto de não estarem habituados a utilizar computadores na sala de aula o que gerou logo alguma confusão entre eles e ainda por não estarem habituados a programas desta natureza e pela diversidade de programas instalados nos diferentes computadores. Em alguns computadores tinham programas que eram inexistentes noutros e assim os diferentes grupos não puderam aceder ao mesmo programa e tiveram que improvisar a elaboração do postal de São Valentim. Houve ainda um problema de ligação à internet o que, em alguns casos, tornou a atividade um pouco confusa. Além disso, nem todos os alunos entenderam, inicialmente, que o postal seria recolhido e postado no blog<sup>5</sup>.

Apesar desta interatividade mantiveram-se as atividades que envolvem falar em espanhol como as mais votadas a nível de dificuldade, a única solução que vi para este problema foi insistir em atividades que promovam a oralidade em aulas futuras.

Enquanto experiência pessoal, esta aula foi mais um passo na minha formação como professora. Ficou mais claro para mim a importância da elaboração do plano didático, pois inspira confiança ao professor e permite uma apresentação mais ordenada; ajuda o professor a ver a aula por todos os prismas e pode servir-lhe da “cábula”; inclui informação necessária como a lista dos auxiliares pedagógicos a utilizar e a ordem porque devem ser utilizados; permite dar

<sup>5</sup> <http://hablandoen espanol-esb.blogspot.pt/p/cine.html>

coerência à sessão e auxilia na avaliação da estratégia escolhida quanto aos métodos e técnicas. Além disso, permite o regresso à linha estabelecida relativamente ao conteúdo da aula quando há afastamentos ou desvios. Por outras palavras, uma boa preparação da aula dá-nos segurança e permite dominar o receio, fomentar uma maior concentração sobre o modo como se vai falar. Afeta-me de modo a que sinto maior prazer em fazer a exposição e agir. Por conseguinte, a base de toda a preparação consiste na reflexão. Ela permite reunir os fatos e as ideias, depois é só filtrá-las e ordená-las, tendo sempre presente o que se pretende transmitir, de modo a fazer convergir os argumentos para o objetivo que se quer atingir.

É no momento da elaboração de uma atividade que se define as características dos alunos, os recursos disponíveis e outros condicionalismos. Facto que nos ajuda a evoluir como profissionais e elaborar atividades com cada vez mais potencial de sucesso junto dos alunos. As duas atividades lúdicas principais (a recolha de palavras nas cartolinas e a criação do postal) tiveram como objetivos promover uma reflexão individual e conjunta dos conteúdos abordados, ampliar a familiarização com o uso das palavras novas e, no caso da tarefa final, estimular o uso das novas tecnologias). Estas atividades estavam centradas na produção criativa dos alunos, inseridas num tema motivador e apelaram à animação, reflexão e partilha, estimulando a participação ativa.

As novas tecnologias trazem incontestavelmente benefícios, abrem amplas perspectivas, mas têm os seus inconvenientes. O professor deve ter precaução, pois existe sempre a possibilidade de falharem (falta de eletricidade, avarias, falta de internet, etc.)

### **2.3. Sequência didática 3**

A terceira aula assistida foi apelidada de “¿Qué haces hoy?” e começou por uma chuva de ideias sobre o tema dos tempos livres, funcionando como um “repasso” de conteúdos léxicos. A atividade seguinte foi de compreensão oral e escrita. Realizou-se um jogo em que o aluno retirava uma cartolina, com imagens ou frases, de um saco que passava pela turma. Partindo das imagens os alunos teriam de utilizar as perífrases, que disponibilizei no quadro, para formular uma frase sobre a atividade desportiva representada, sem dizer qual era. Entretanto, uma bola era utilizada entre os alunos com as imagens para selecionar o falante seguinte. Os alunos tinham de tentar identificar a sua frase com a descrição correspondente e construir também uma frase com uma perífrase verbal. Após a utilização indutiva das perífrases

por parte dos alunos, expliquei as regras gramaticais e dei exemplos. A atividade seguinte constituiu uma tarefa de expressão escrita e de compreensão leitora. Os alunos recebem uma ficha de trabalho com um texto e espaços em branco para preencherem com as palavras fornecidas na mesma ficha e imagens para juntar a estas palavras. Em seguida, realizou-se uma tarefa de compreensão leitora em que pedi aos alunos que lessem um texto do manual sobre madrilenos e que identificassem as expressões de obrigação e de recomendação presentes no texto. Na tarefa final, foi colocado aos alunos o desafio de escreverem uma carta informal, enquanto expliquei a estrutura de uma carta, utilizando o quadro. Foram-lhes fornecidas imagens de cidades de Espanha e de pessoas do mundo desportivo (do mundo hispano falante (v. anexo 6.1.) com informações sobre as cidades ou as pessoas no verso) para trabalharem em pares, dando a instrução de que só tinham dez minutos para escrever sobre esse lugar. O segundo momento desta atividade consistiu na troca de imagens com um par para concluir a carta.

O objetivo da tarefa final foi pôr em prática o conhecimento que se adquiriu ao longo da aula e, simultaneamente, ter uma referência escrita, autocriada, para o estudo posterior, independente e individual, vinculando a atividade a aspetos lúdicos como as imagens e informações de cidades, locais de referência e personagens do mundo desportivo hispano falante e, também, à repentina tarefa da “troca” entre os grupos (para uma melhor visualização das atividades criadas: v. anexo 11.).

### **2.3.1. Avaliação da sequência didática**

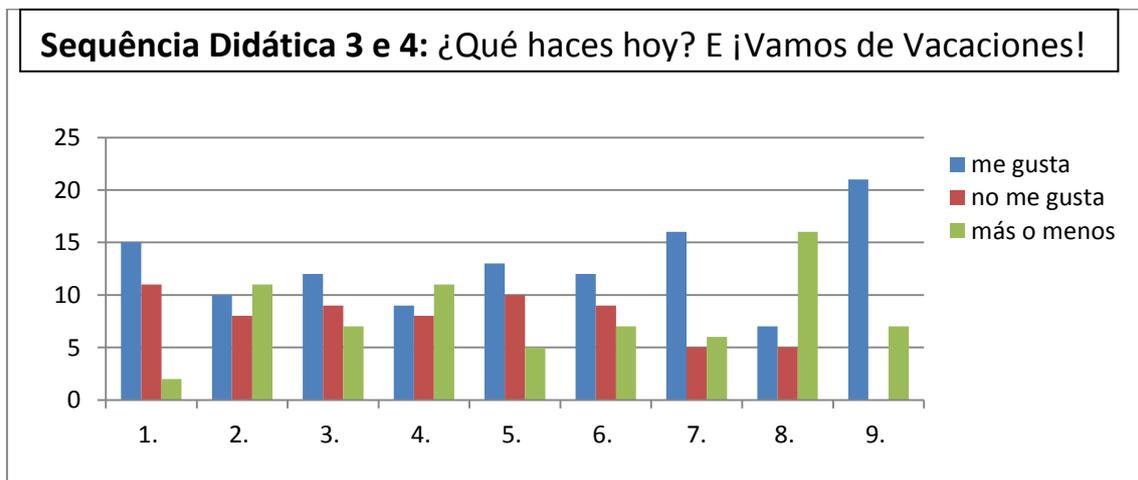
Por falta de tempo não pude realizar o questionário (v. anexo 6.2.) na sala de aula. Cheguei a distribuir aos alunos o questionário com o pedido de me devolverem preenchido para a próxima aula. No entanto, entendi que seria melhor juntar perguntas sobre estas atividades ao questionário da próxima aula, o que se comprovou ser uma boa ideia, pois uma parte dos alunos esqueceu-se ou não preencheu o questionário, tornando os resultados menos viáveis.

Recorrendo aos resultados do questionário recolhido na aula seguinte (v. anexo 7.2.) e à informação que pude recolher durante a aula, denotei que a estratégia de utilizar imagens para falar teve, pela primeira vez, resultados mais positivos, ainda que me tenha apercebido de continuar a não ser muito precisa a dar as instruções, necessitando de vários esforços para fazer entender o objetivo da atividade. Ainda que longe de uma conversação, pareceu-me que, desta vez, a atividade encaminhou-se para uma maior disposição para a participação oral. A atividade da criação de uma carta foi a que se demonstrou mais difícil para os alunos, penso que se deve,

em parte, ao facto de ter sido a primeira vez que tiveram de elaborar um texto mais extenso numa língua estrangeira. Tendo isto em conta penso que devia ter abordado as instruções de uma forma mais exaustiva fornecendo mais recursos específicos para a elaboração de uma carta.

Apresento em seguida os gráficos referentes aos resultados do questionário que recolhi, como já mencionado, na aula seguinte. É necessário sublinhar que, por ter juntado perguntas referentes a esta aula e a aula seguinte, estes gráficos contêm a informação relativamente as duas aulas.

1. Texto de huecos
2. Unir las imágenes y las palabras
3. Usar imágenes para hablar y escribir
4. Los Textos / expresiones
5. La creación de la carta
6. Escuchar la canción y rellenar a los huecos
7. Unir las imágenes de los gestos y las expresiones
8. Escuchar el dialogo y sacar información
9. El juego de cuestiones



(Gráfico 16: baseado no questionário relativamente a terceira e quarta aula assistida)

Mais uma vez reparei que em algumas atividades os resultados refletem uma certa divisão da turma relativamente a motivação que algumas destas atividades exercessem sobre os alunos.

Por exemplo nas atividades dois, três, quatro e também a atividade seis mostram um números aproximados de alunos que gostaram, não gostaram ou que responderam com mais ou menos.

1. Texto de huecos
2. Unir las imágenes y las palabras
3. Usar imagenes para hablar
4. Los textos / expresiones
5. La creación de la carta
6. Escuchar la canción y rellenar a los huecos
7. Unir las imágenes de los gestos y las expresiones
8. Escuchar el dialogo y sacar información
9. El juego de cuestiones



(Gráfico 16: dificuldades)

Como se pode verificar no gráfico 16 baseado nos dados do questionário (v. anexo 7.2.), uma atividade que costumava ter resultados relativamente baixos a nível da motivação, surpreendeu pela positiva: a atividade de preencher espaços em branco foi considerada pelos alunos como uma das atividades que mais gostaram. Possivelmente, por ter sido acompanhada com projeções de imagens, acompanhadas de explicações ou informações sobre os objetos ou sítios retratados.

Durante a segunda atividade em que se realizou o jogo com as “tarjetas”, procurei uma maneira de aproximar os alunos aos novos conteúdos de forma lúdica e indutiva, já que a primeira aproximação às regras gramaticais que geram as perífrases foi através da criação de frases por parte dos alunos, associando as informações dos cartões a esta criação de frases. Do meu ponto de vista, esta é também uma forma de incentivar a interação dos alunos, já que os

cartões com imagens e de afirmações estavam interligados e eles tiveram que entender e reagir ao que os seus colegas exprimiam. Além disso, permitiu ainda adquirir confiança na língua estrangeira, descobrindo um léxico novo. No momento da realização desta atividade, entendi que uma ligeira alteração do plano original em que se pedia que os alunos viessem junto ao quadro para falar das suas “tarjetas”, criando perífrases, pudesse gerar uma interrupção no fluir da atividade, sendo que os alunos acabaram por realizá-la nos seus lugares. No entanto, este gesto de se colorarem perante a turma e “apresentarem” a sua informação aos colegas teria sido, assim penso agora, uma forma de os habituar a falar para os colegas e também influenciar positivamente a sua atitude perante a tarefa (promovendo mais esforço). No meu ver este ato de “apresentação” favorece o desenvolvimento da expressão oral tornando-os menos inibidos. Penso que posso tentar dar uma vertente mais ativa a este género de atividade ao tentar estimular o diálogo e discussão na língua meta ao potenciar a aproximação à estrutura e à forma expressiva do espanhol, isto é, dar-lhes as ferramentas necessárias para poderem formular diálogos e, ao mesmo tempo, fomentar o respeito pelas opiniões e pelos gostos dos demais.

A atividade que foi identificada como a mais difícil foi a criação da carta, no entanto podemos verificar que esta dificuldade não condicionou o nível de motivação proporcionado por esta atividade. Penso que esta dificuldade foi mais encarada como desafio pelos alunos, contudo entendo que reflete uma necessidade de mais atividades deste género. Durante esta tarefa final senti-os muito presos ao exemplo que forneci. No entanto, o “caminho para o conhecimento” mais usado pelo ser humano desde o momento do seu nascimento é a imitação. A imitação é o primeiro passo para o conhecimento. Ao imitar aprende-se e parte-se para outros meios mais elaborados. Por esse motivo, não vejo esse recorrer ao exemplo da carta que disponibilizei como um aspeto negativo especialmente num nível de iniciação. Acredito que com a calma que vem com a experiência posso ser futuramente um melhor apoio aos alunos para este tipo de tarefa, estimulando-lhes mais a capacidade criativa e a autoconfiança.

#### **2.4. Sequência didática 4**

A minha quarta aula teve como tema “¡Vamos de vacaciones!” O primeiro momento da aula consistiu num diálogo com os alunos que também funcionou como repasso léxico da aula anterior e que serve como ponte entre os dois temas. Apresentei três cartolinas com paisagens

diferentes - os Pirenéus, as Ilhas Baleares e a cidade de Madrid. Foram dedicados dez minutos a este primeiro momento da aula em que coloquei perguntas e tentei fazer mobilizar os alunos perante as imagens (“¿De qué hablamos en la última clase?” “¿Tuvieron que escribir una carta sobre lo que?” “¿Qué tal hacer vacaciones en estos lugares?” “Hace frío/ calor” “lo que debe llevar” “no olvidar prendas de ropa importantes como bufandas, guantes, jersey, bikini, traje de baño...”). No momento seguinte da aula, realizou-se um exercício auditivo com o intuito de criar alguma descontração e preparar os alunos para outras audições, enquanto se estão a familiarizavam com o léxico do tema (algumas palavras são de repasso: consolidação). Os alunos ouvem uma canção e preenchem os espaços em brancos da letra que lhes entreguei. Na atividade que se seguiu, os alunos receberam uma ficha de trabalho que serviu como ferramenta para falar de estereótipos, ideias ou conhecimentos prévios da turma sobre a cultura e o comportamento dos espanhóis. (“Imaginad que vamos a una ciudad de España. Por ejemplo de vacaciones para islas Baleares, por eso tenemos que conocer las costumbres de los españoles. Voy a pasar una encuesta y vamos a verla juntos.”). Em seguida tiveram de unir imagens a uma expressão, mediante o seu significado. Houve um momento em que falamos sobre costumes gestuais de portugueses e espanhóis e de gestos muito pessoais que correspondem a uma determinada personalidade. Nesta atividade puderam refletir um pouco melhor sobre a expressão gestual, conhecer-se si e aos colegas ao trocar impressões e puderam tentar interpretar e ensaiar expressões gestuais, vinculadas, por vezes, a vários significados.

A atividade que se seguiu constituiu um momento de compreensão auditiva em que tiveram de filtrar e apontar informação. Foi um exercício de dificuldade gradual dado que informação que tinham de retirar era cada vez mais precisa. Os alunos ouviram três vezes um diálogo entre um casal. Durante a primeira audição os alunos tiveram a tarefa de apenas identificar o tema e o que o rapaz quer, durante a segunda vez que ouviram este diálogo, os alunos depararam-se com a tarefa de anotar numa tabela as expressões usadas para fazer uma sugestão ou para rejeitar uma sugestão referidas no diálogo e durante a última audição a tarefa foi preencher outra tabela em que se pedia para identificar os diferentes lugares mencionados e os respetivos motivos da rejeição, ou seja, por que motivo não se queria viajar para esse lugar.

Na tarefa final, os alunos participaram num jogo com cartões que continham conteúdos trabalhados nas aulas até à data (vocabulário, gramática, expressões, aspetos culturais, etc. que foram abordados durante as aulas).

Seguem-se exemplos das perguntas que os alunos podiam encontrar nos cartões:

<p>¿Qué gesto los españoles suelen hacer al decir que no tienen dinero?</p> <p>Respuesta <b>haciendo el gesto:</b></p> <p><b>Apuntan con los dos dedos hacia a los dos ojos dos veces.</b></p>	<p>¿Cuándo se usa <u>mucho</u>? Utiliza en una frase.</p> <p><b>Mucho : Se puede usar antes o después de los <u>verbos</u> o antes de <u>sustantivos</u></b></p>
<p>¿Cuál es el verbo que se usa al hablar del tiempo?</p> <p>Usa una frase con <u>frío</u> y una con el <u>sol</u>.</p> <p>Respuesta:</p> <p><b>Hace frío.</b> <b>Hace sol.</b></p>	<p>¿Las perífrasis con los verbos <u>tener</u> / <u>preferir</u> / <u>querer</u> / <u>deber</u> son formadas con....?</p> <p>Di una frase con uno de estos verbos.</p> <p>Respuesta:</p> <p><b>Infinitivo</b></p>

Exemplos de perguntas do jogo

(todas as perguntas: v. anexo 7.1., para uma melhor visualização do jogo criado: v. foto no anexo 11.)

Os alunos foram distribuídos por quatro grupos e, em cada grupo, retiravam uma carta e liam a pergunta aos seus colegas. A resposta à pergunta encontrava-se igualmente nessa carta, mas ler ou não a resposta para corrigir o “adversário” ficava ao critério dos alunos. Ao responder corretamente, ganhava-se o direito de lançar o dado e avançar as “casinhas” respetivas no tabuleiro. A carta era colocada novamente no baralho e podia voltar a ser lida num momento posterior do jogo. Com cada resposta correta avançavam. Deste modo, eram os próprios alunos que se corrigiam, ajudavam e questionavam sobre a matéria. Nesta atividade são expostos a um contexto em que se têm de autorregular e auto organizar, selecionando, por exemplo, o representante do grupo que lia as questões. Aprendiam a organizar-se. Experimentavam regras que tinham de assumir livremente para poder jogar bem. Marcavam objetivos e exercitavam o relativizar das suas derrotas.

#### 2.4.1. Avaliação da sequência didática

Penso que foi feita com sucesso uma ligação à aula anterior, recapitulando o tema da aula anterior e começando a falar da mesma cidade em que se baseou a ficha de trabalho. Acredito que o tema da aula ficou claro. A utilização de uma cartolina colorida e imagens de

locais em Espanha para iniciar a aula parece ter sido motivador e interessante para os alunos. Porém podia ter utilizado o quadro para fazer um “apanhado” do que se lembravam da aula anterior, tanto relacionado com viagens como das perífrases. Deste modo, não só recapitulavam a matéria como o seu conhecimento seria mais valorizado. Ao acrescentar uma canção para realizar um exercício auditivo, a própria tarefa torna-se mais lúdica e, segundo os dados que recolhi, também ia ao encontro dos interesses dos alunos ao mesmo tempo que os preparava para outras atividades de audição, enquanto se familiarizavam com o léxico do tema, tendo a possibilidade de ouvir outros sotaques. Contudo, ao recapitular, penso que teria sido mais lúdico se tivesse adicionado mais um elemento à tarefa como, por exemplo, a distribuição da canção de modo desorganizado. Deste modo, teriam também de identificar a ordem correta e não só as palavras que faltavam. A atividade dos gestos tinha como objetivo formar uma ponte entre a atividade anterior e a seguinte, sensibilizando os alunos para o tema dos estereótipos, fazendo-os refletir sobre os conhecimentos prévios que possuíam em a relação características individuais / pessoais ou a um grupo de pessoas, neste caso, segundo a nacionalidade, chegando à conclusão que nem sempre correspondem à verdade. Os alunos revelaram interesse por novo vocabulário e a turma participou bastante nesta atividade em que foi introduzida a informação de uma faceta cultural dos espanhóis: a gesticulação acentuada, se comparada com a dos portugueses. Penso que a ligação entre as atividades foi feita com sucesso e a natureza lúdica destas atividades despertou interesse nos alunos. Ao associar um gesto ou imagem a uma expressão/informação do significado, a informação aprendida é processada por várias vias e a consolidação promete ter mais sucesso. Possivelmente poderia ter envolvido estratégias que exigissem mais criatividade e ação por parte dos alunos, pois gostava de ter visto os alunos interagirem mais. A ideia original da atividade não era realizar uma mera ligação entre as imagens e as possíveis respostas, mas sim distribuir as imagens e as expressões por grupos diferentes. Assim, os dois grupos teriam que se juntar e concordar nas possíveis correspondências. No entanto, desisti dessa aproximação porque me pareceu demasiado confusa e os alunos não ficavam com a informação no caderno para poder recorrer a esta futuramente.

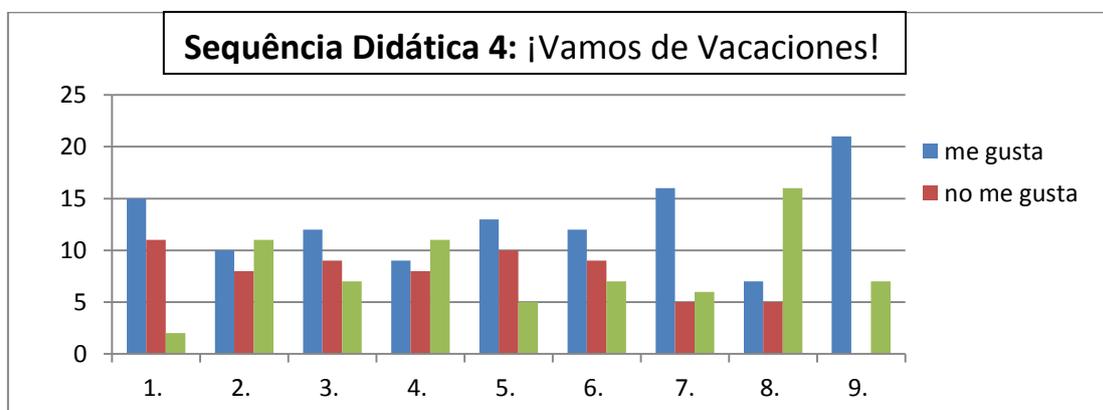
O objetivo da tarefa final foi pôr em prática do conhecimento que se adquiriu ao longo das últimas aulas. Como acredito que se aprende a ganhar e a perder, ao fazer uso da imaginação e ao conviver, não só na vida como também na sala de aula, apliquei uma atividade final em forma de jogo em que deviam fazer isso mesmo: conviver, falar com os seus

companheiros de turma, desenvolver a sua autorregulação e autoavaliação. Deste modo, aprendem a administrar-se; experimentam regras que têm de assumir livremente para que o jogo funcione; marcam objetivos; relativizam a derrota; a união entre os alunos é fomentada e os alunos são colocados mais próximos da matéria e cultura meta por um meio lúdico, interessante e motivador, especialmente numa idade em que se torna difícil captar a atenção dos alunos e motivá-los. Penso que devo ser mais clara com as regras deste tipo de atividade e, possivelmente, adicionar, depois de uma explicação verbal, um meio visual.

De acordo com os dados recolhidos, pudemos verificar que a atividade mais apreciada pelos alunos foi a atividade do jogo no final da aula. Ainda que um pouco confuso no seu início, devido a limitações da sala de aula, espaço reduzido, e a realização do jogo se tenha tornado pouco prática, esta foi a atividade em que mais participaram e assinalaram como a que mais gostaram.

Por motivo de facilitar a consulta dos gráficos volto a colocar os gráficos referentes ao questionário relativo as sequências didáticas três e quatro:

1. Texto de huecos
2. Unir las imágenes y las palabras
3. Usar imágenes para hablar y escribir
4. Los Textos / expresiones
5. La creación de la carta
6. Escuchar la canción y rellenar a los huecos
7. Unir las imágenes de los gestos y las expresiones
8. Escuchar el dialogo y sacar información
9. El juego de cuestiones



(Gráfico 17)

A atividade em que afirmaram ter mais dificuldades (além da criação da carta na aula anterior) foi o próprio jogo. Pelo feedback verbal que recebi, este resultado deve-se, em grande parte, às dificuldades acústicas da sala e à falta de visibilidade de algumas regras projetadas no quadro, devido à cor de fundo, que se viam mal do fundo da sala.

1. Texto de huecos
2. Unir las imágenes y las palabras
3. Usar imágenes para hablar
4. Los textos / expresiones
5. La creación de la carta
6. Escuchar la canción y rellenar a los huecos
7. Unir las imágenes de los gestos y las expresiones
8. Escuchar el dialogo y sacar información
9. El juego de cuestiones



(Gráfico 18 : dificultades)

Numa parte do questionário pedi aos alunos para me responderem em texto livre a quatro questões relativamente as atividades que até ao momento foram realizadas (desde o início da minha intervenção nesta turma até a aula presente):

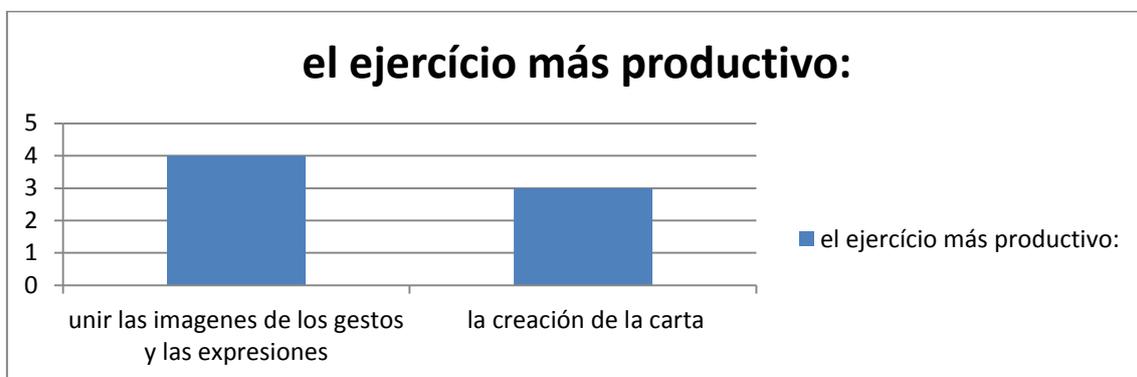
- ✓ A atividade mais interessante
- ✓ A atividade mais confusa
- ✓ O exercício mais produtivo
- ✓ O exercício mais aborrecido

Tive curiosidade de receber algum feedback neste momento da intervenção para saber de um modo mais geral quais as atividades que lhes ficaram na mente pela positiva ou pela negativa, ou seja, as que exerceram um impacto mais positivo e também quais as atividades que não motivaram os alunos para poder fazer ainda alguns ajustes em sequências didáticas seguintes.

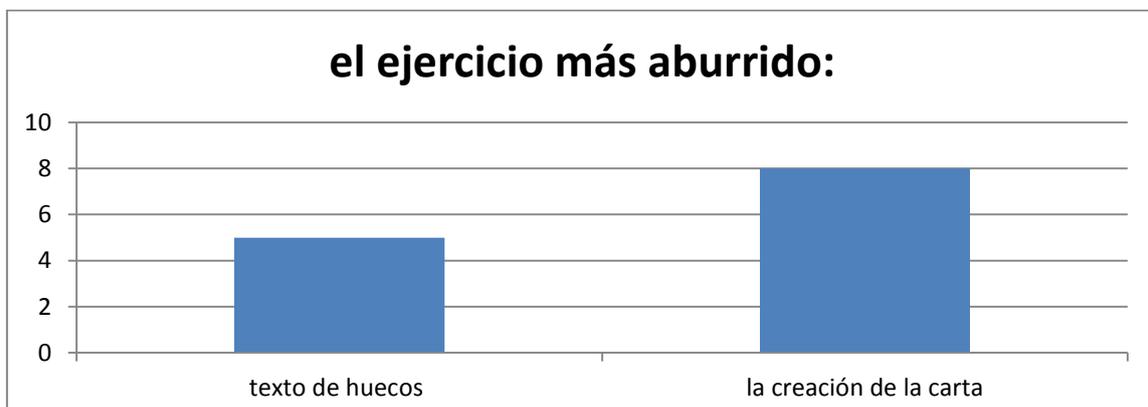
As respostas mais frequentes estão representadas nos gráficos seguintes com a exceção da primeira questão. Nesta eu perguntei qual foi a atividade mais interessante ao qual responderam praticamente de forma unânime “el juego de cuestiones” referindo-se com isso aos dois jogos que foram realizados com cartas e dados em que tiveram de responder a perguntas e organizarem-se por equipas.



(Gráfico 19)



(Gráfico 20)



(Gráfico 21)

Entre as mais confusas foram mencionadas “unir las imágenes de los gestos y las expresiones”, provavelmente, porque havia várias possibilidades de correspondência, e “la creación de la carta”, no meu entender, por falta de prática tanto dos alunos como da professora. As atividades mais aborrecidas foram as de “texto de huecos” e “la creación de la carta”. Penso que se deve ao facto de eu ter usado muitas vezes textos com espaços em branco para preencher o que resultou num certo saturamento por parte dos alunos. No que diz respeito à produção da carta, entendo que possa estar relacionado com o facto de terem produzir um texto mais extenso do que o habitual, o que é, muitas vezes, entendido como aborrecido.

## 2.5. Sequência didática 5

Esta aula realizou-se sob a orientação do tema “¿Qué les gusta a los españoles? ¿Qué te gusta a ti?” Sendo a principal temática abordada nesta aula os estereótipos, preconceitos e conhecimentos prévios que os alunos têm do país vizinho, com a finalidade de enriquecer este conhecimento com informação nova e vincular estes conhecimentos a atividades lúdicas que servem como estratégia para criar, intensificar e diversificar o desejo de aprender. Em alguns casos, para favorecer ou reforçar a decisão de aprender.

O primeiro momento da aula foi constituído por uma atividade de comunicação oral: uma chuva de ideias relacionadas com onze imagens diferentes, representando cada uma delas uma informação específica sobre a cultura espanhola, funcionando assim como input/ferramentas para introduzir o tema da aula, estimulando a contribuição dos alunos com conhecimentos próprios, pois tratava-se de uma produção de ideias na ausência de qualquer julgamento. Cada um podia emitir livremente a sua ideia, sem que ninguém pronunciasse qualquer juízo. Todas as ideias construtivas seriam bem-vindas. O aluno era o centro da ação, pois é nele que se centrava a atividade. Para tal, tentei incentivar os alunos a comunicar e comentar as imagens. Os alunos tinham a possibilidade de comentar todas as imagens, no entanto, era de esperar que algumas representassem conteúdos culturais desconhecidos ou integrassem mais conhecimento do que aquele referido pelos alunos, nesse caso, a informação foi completada por mim. A realização desta atividade tornou-se mais complicada do que, inicialmente, por mim, era esperado, devido a vários fatores externos à sala de aula (primeiro dia

depois da férias, escola em obras, mudança de sala para um prefabricado, etc.) o que provocou alguma inquietude entre os alunos, e por permitir que estes, como são de nível inicial e não se sentiram à vontade para comentarem as imagens em espanhol, o fizessem em português. Para não afetar a vontade de participar deixei, inicialmente, “passar” comentários em português, no entanto, reparei que isso foi um erro. Numa turma de vinte e oito alunos é preciso manter as “regras” claras. Se não se impõe esta regra (falar em espanhol) desde o início, mesmo sendo com a intenção de incentivar os alunos a participarem, tentar pôr os alunos a falar espanhol no decorrer da atividade mostra-se mais difícil. Foi o que aconteceu nesta aula.

O segundo momento da aula foi constituído por uma atividade de quinze minutos em que os alunos assistiram a uma curta-metragem, cujo título foi “Como son los Españoles” que abordou costumes, objetos e acontecimentos associados à Espanha e aos espanhóis e preencheram uma ficha de trabalho com questões relacionadas com este vídeo (relativos à cultura, eventos, festas, desportos e objetos típicos) que receberam antes da visualização.

Os alunos leram as questões antes de ser passada a curta-metragem como preparação para filtrar a informação. Deste modo, tornava-se mais fácil para os alunos identificarem a informação pedida. A minha intenção foi pôr ao dispor dos alunos uma outra fonte de informação sobre o tema que incluísse a perspetiva de um nativo, utilizando mais um meio para lhes fazer chegar a informação: meio audiovisual. A correção foi feita no quadro, porém, somente algumas respostas foram anotadas por mim, as que forneciam mais dúvidas, com a intenção de rentabilizar o tempo. Entendo agora que uma correção mais organizada seria mais útil para os alunos, pois assim certificava-me que todos teriam as respostas corretas. Para tal fim, e sem perder o tempo de escrever as respostas no quadro, podia ter optado por uma outra solução: comparar as suas respostas com as respostas de uma ficha de trabalho projetada por mim, já que tinha o projetor ao meu dispor.

A atividade seguinte incidiu sobre a oralidade e teve como tema: “¿Al cine o a tomar algo?”. Uma tarefa em que tinham de comentar duas fotografias fornecidas nas folhas de trabalho e exprimir a sua opinião e preferências, falando de costumes pessoais como também de costumes de portugueses em geral, comparando-os a costumes que acham que os espanhóis possuem. Para tal, podiam recorrer também ao quadro da página cento e vinte como ajuda. O objetivo desta atividade era pôr em prática o conhecimento assimilado, durante as atividades anteriores, utilizando expressões novas, podendo e devendo falar dos seus interesses. Senti, no entanto, alguma hesitação por parte dos alunos em falarem dos seus interesses, fosse porque

não se lembravam do que deviam falar ou por não quererem falar em espanhol. Penso que devia ter dedicado mais tempo à realização de uma tarefa desta natureza e, possivelmente, agrupar os alunos, pois certas aprendizagens só ocorrem graças a interações sociais, seja porque se visa o desenvolvimento de competências de comunicação, seja porque a interação é indispensável para provocar aprendizagens que passam por conflitos cognitivos ou por formas de cooperação. Tendo isto em mente, podia ter enriquecido esta atividade adaptando-a mais as necessidades dos alunos.

O momento seguinte foi constituído por uma atividade de audição de um minuto, pois tive em mente criar uma aula diversificada e com maior contacto possível com falantes nativos. Utilizei uma atividade de audição do manual, da página cento e vinte e quatro, em que os alunos ouviam a opinião de antigos alunos de uma escola de espanhol, em Madrid, e falavam do carácter de estudantes espanhóis. Esta atividade visava vincular a informação que receberam anteriormente sobre o carácter e cultura dos espanhóis com léxico novo. Foi uma atividade breve, mas que acredito ter resultado bem, precisamente por causa desta brevidade. Acredito que ter atividades de natureza breve, implementadas ao longo de uma aula, quebram com um ritmo que, apesar de se poder tratar de atividades interessantes e motivadoras, podem provocar uma certa monotonia, devido ao tempo que lhes é dispensado.

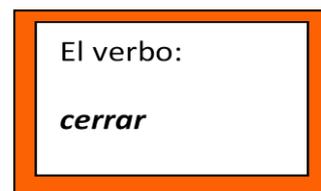
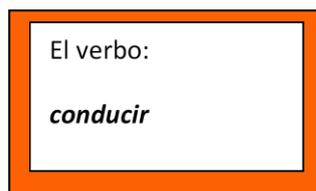
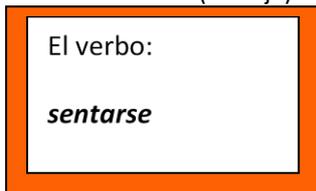
A quinta atividade tratou-se de uma atividade de compreensão leitora e oral do manual, página cento e vinte e dois, em que, com base no texto os alunos deviam falar das diferentes regiões de Espanha, comparando-as com as regiões de Portugal. O objetivo desta atividade era fomentar a interculturalidade e tolerância dos alunos, levando-os a entender que também em Portugal existem estereótipos e preconceitos e que nem tudo que se ouve ou que se pensa saber sobre outros países e culturas, corresponde à realidade e que, em outros casos, pode ser uma tendência, mas não generalidade. Esta atividade estava planificada para constituir um momento de finalização da sequência de atividades para, em seguida, partir para o último momento da aula a tarefa final. Decidi, contudo, suprimir esta tarefa ao passar diretamente para a atividade seguinte, dedicando assim mais tempo à tarefa final, já que ia ao encontro do tema.

A atividade final foi constituída por um jogo de trinta minutos ao qual atribuí o nome de “El juego del Pictionary” por se assemelhar ao jogo original do mesmo nome, um jogo que consiste em adivinhar uma palavra através de um desenho no quadro. Ganha o jogador ou equipa (neste caso três ou quatro equipas) que mais palavras adivinham. Neste um jogo, a única comunicação permitida pelo membro da equipa é o desenho que vai fazer. Cada equipa tem um

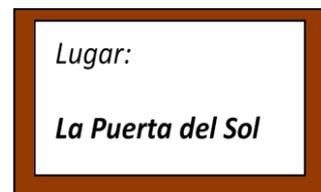
minuto para adivinhar a palavra representada pelo desenho. Os alunos encontram geralmente dificuldades em representar verbos, palavras mais rebuscadas, substantivos abstratos ou conjunto de palavras. As regras assim como o significado das diferentes cores que as cartas têm (cada cor representa um certo tipo de palavra) são projetado na parede para poderem ser consultadas a qualquer momento do jogo. Alguns objetivos do jogo são: desenvolver a autorregulação e autoavaliação do aluno (por exemplo ao criar equipas e eleger representantes, analisar testar de modo pessoal o seu conhecimento ao jogar), trabalhar o léxico relacionado com la descrição de coisas típicas de Espanha, tal como o léxico relacionado com a convivência e atividades de ócio, tempo livre e viagens, abordar costumes, hábitos, tradições, estereótipos, consolidar adjetivos importantes para expressão de opinião, aplicar e conciliar conhecimentos de outras aulas, fomentar a unidade e confiança entre los companheiros de turma e conseguir informação sobre la maneira de aprender dos alunos.

Seguem-se alguns exemplos:

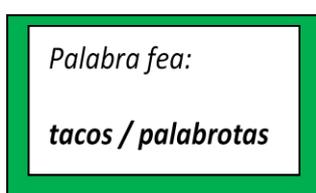
Verbos (laranja):



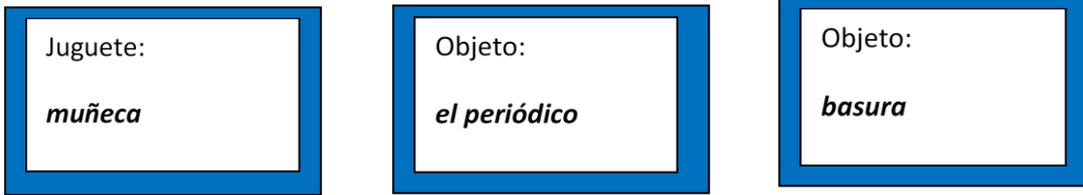
Palavras da categoria "Persona, animal o lugar", incluem também pessoas conhecidas/públicas (castanho):



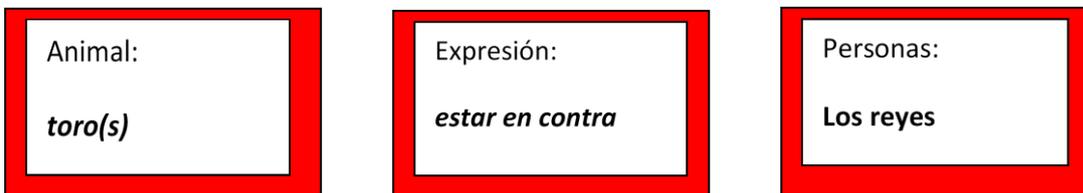
Palavras da categoria "Palabras difíciles" como já o nome indica são as mais complicadas. Podem ser palavras abstratas, nomes de festas ou expressões com mais de uma palavra (verde).



Palavras da categoria "Objeto" (azul):



Palavra da categoria "todos juegan" e inclui todas as categorias anteriores, ou seja, a equipa a que a casinha vermelha joga com todos os outros grupos ao tentar descobrir a palavra (oportunidade de roubar pontos):



(Todas os cartões v anexo 8. -para uma melhor visualização do jogo criado v. anexo 11.)

### 2.5.1. Avaliação da sequência didática

Os objetivos desta atividade baseiam-se na oportunidade de praticar, ativar conhecimentos já adquiridos/prévios, eleger, imaginar, perseverar, dominar, obter confiança, adquirir conhecimento novo por um meio lúdico e motivador, sendo fornecido ao aluno a oportunidade de alcançar a possibilidade de criar, observar, experimentar, mover-se, cooperar, recordar, interatuar com os membros da sua equipa, fomentando a tolerância e a autodisciplina. Um jogo que, acredito, possibilitar aos alunos um extenso campo de possibilidades, atendendo às suas necessidades de aprendizagem. É um jogo adequado para um nível inicial em que praticam e memorizam um léxico vasto para uso diário, cultural ou pontualmente necessário para a comunicação em determinadas circunstâncias.

A meu ver o jogo atingiu os seus objetivos embora haja espaço para melhorar vários aspetos. Foi uma atividade motivadora que conseguiu incentivar todos os alunos a participar, mesmo dos que normalmente estão mais desmotivados. Criou ação, movimento e participação na sala de aula. Tendo em atenção que não existe um único modelo de aprendizagem para

todos os indivíduos, ou seja, cada indivíduo tem uma forma particular de estudar, aprender e se desenvolver. Existindo imensos caminhos para o conhecimento, o jogo mostra, neste contexto, ser uma ferramenta útil pois radica aqui o seu ponto forte: os indivíduos, sejam eles crianças, adolescentes ou adultos, podem jogar conforme seu próprio estilo, extraindo desta experiência o tipo de aprendizagem a que estejam “dispostos” nesse dado momento, proporcionando a confiança necessária para desejar saber mais. Reparei neste facto numa aula posterior em que questionei os alunos sobre estas atividades. O feedback foi um pouco surpreendente já que, possivelmente devido ao nervosismo, não compreendi que este jogo, de facto, motivou os alunos ao ponto de nomearem, entre todas as atividades até a data realizadas, a atividade preferida. No entanto, há sempre certos aspetos que devem ser melhorados, como, por exemplo, a projeção das regras, sendo que algumas partes eram difíceis de ler, principalmente, para quem estava no fundo da sala. Este é um ponto importante, a limitação do espaço que não tive em conta. A mudança de sala veio “perturbar” os meus planos já que a anterior conferia mais espaço para atividades deste género. O facto de ser uma turma com um número de alunos elevado também complica a realização de atividades lúdicas desta natureza. A única solução que antevio é planificar jogos que exigem uma movimentação reduzida, apresentar as regras de forma mais esclarecedora, por exemplo, dar uma folha por grupo com as instruções ou ler uma segunda vez, resumir as regras e certificar-me que os alunos do fundo da sala entenderam todas as regras. Nesse dia verifiquei ainda que o barulho da sala vizinha piorou a comunicação com os alunos. Apesar da confusão e do meu nervosismo, acredito que o jogo atingiu os seus objetivos. O jogo, em geral, proporciona um clima especial para a aprendizagem, sendo indiferente a idade, estimula a mente, a imaginação, a vontade de aprender.

De seguida, pedi aos alunos que me dessem feedback a três tópicos, escrevendo livremente sobre as atividades com a intenção de não só receber dados, mas também de os motivar a refletir sobre a sua utilidade e dar-lhes a oportunidade de fazerem sugestões. Isto permitiu-me verificar e avaliar o resultado da minha prática e o sucesso da implementação do projeto que apresento de seguida. Os três tópicos que apresentei foram os seguintes:

- Das atividades que desenvolvemos, de qual gostaram mais?
- Quais são as atividades que gostariam que fossem realizadas futuramente (das já realizadas ou novas)?
- Sugestões para melhorar o funcionamento das atividades nesta turma.

## Excertos de opiniões

Me gusta mucho todas las actividades que hacemos.

Actividades a repetir:

- Jogo da Mímica
- Jogos com tabuleiro
- Jogo da Força
- Avaliação de Músicas

Gosto de todas as aulas pois são sempre muito divertidas.

A actividade que eu mais gostei nas aulas de ~~espanhol~~ espanhol foi o Pictionary porque é muito ~~engajada~~ divertido eu não gostei muito do jogo dos mapas ~~porque~~ porque foi um pouco aborrecido. Eu sugiro que as divisões do grupo sejam diferentes ou seja mais reduzidos e ~~o~~ jogo que proponho é a mímica.

Para mejorar las actividades es preciso más juegos y filmes. Juegos lúdicos sobre los contenidos. abandonados em las clases. Filmes Temáticos sobre la España.

Actividades a repetir:

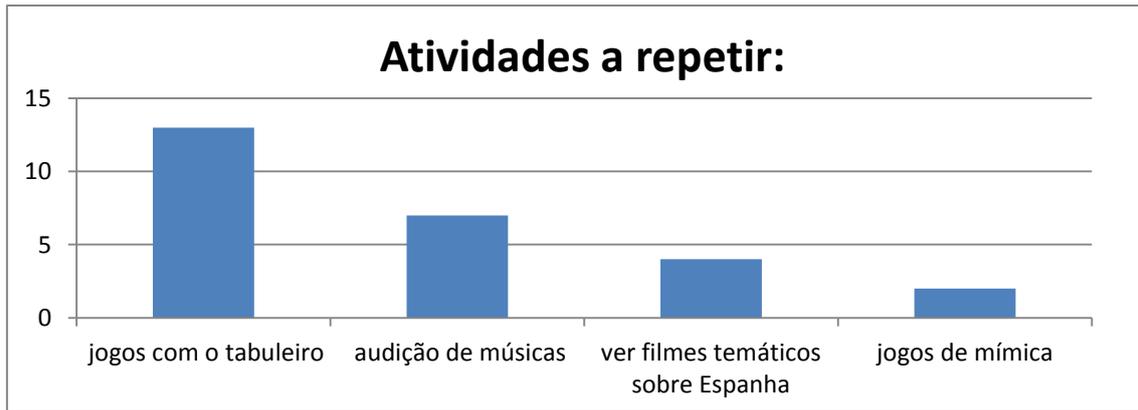
- pictionary "adaptado"
- jogo da glória
- jogo da força

Sugestões para melhorar as aulas:

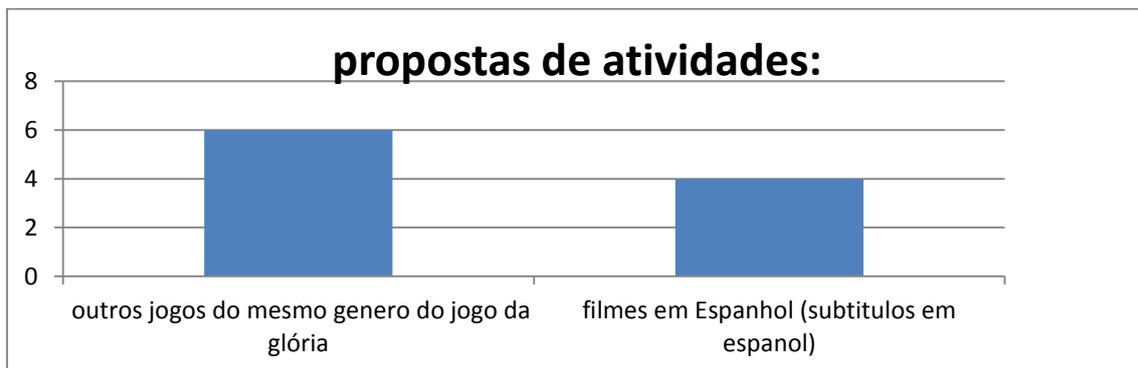
- ouvir músicas e ver filmes em espanhol para treinarmos a capacidade auditiva e ficarmos a conhecer novas palavras e expressões espanholas.

Proporho que realizemos as seguintes actividades:

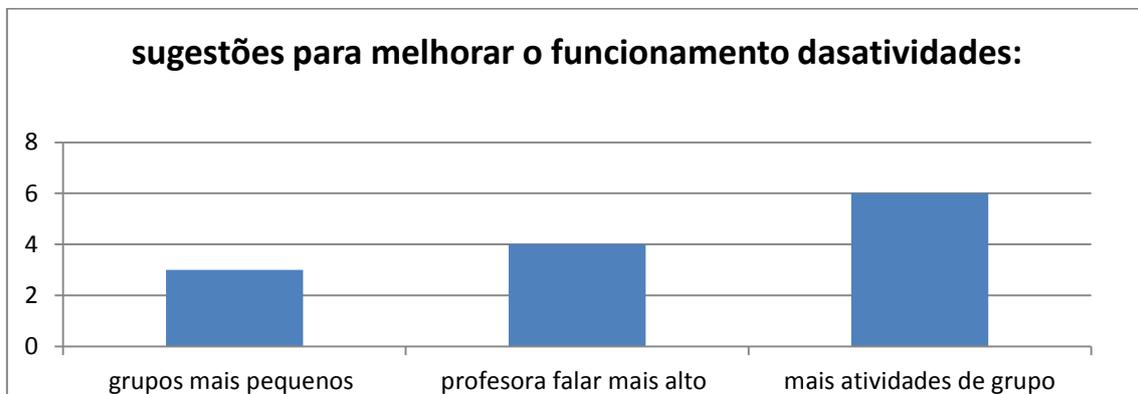
- Ver filmes com legendas em espanhol;
- Ouvir músicas em espanhol;
- Falar mais em espanhol uns com os outros, dando opiniões sobre as outras actividades, depois de realizadas.



(Gráfico 22 – respostas mais frequentes: atividades a repetir)



(Gráfico 23 – respostas mais frequentes: propostas de atividade)



(Gráfico 24 – respostas mais frequentes: sugestões para melhorar o funcionamento das atividades)

Achei curioso que em alguns casos os alunos pediram para se verem filmes na sala de aula, no entanto não em espanhol, mas com subtítulos em espanhol. De interesse foram para mim especialmente as respostas (embora escassas) ao meu pedido de sugestões para o melhoramento das atividades. Pediram para se criarem grupos mais pequenos, para eu falar mais alto e vincular às tarefas que se realizam mais atividades de grupo.

## 2.6. Sequência didática 6

A sexta aula desenrolou-se à volta do tema “*¡Dónde fueres haz como vieres!*”. Esta aula constitui uma sequência da aula anterior com a qual se finaliza a unidade dez, referente ao tema “*¡Dónde fueres haz como vieres!*”.

O principal objetivo da aula foi preparar os alunos para falar sobre a cultura espanhola e de conhecimentos prévios de elementos que nela identificam, ao mesmo tempo que tento familiarizar os alunos com o léxico apropriado e tornar os alunos capazes de exprimir preferências, integrando e consolidando expressões úteis e adjetivos que, num futuro diálogo, poderão ser importantes para expressarem a sua opinião. Com isto em mente, utilizei o aspeto lúdico como ferramenta de aprendizagem, fazendo uso de uma diversidade de atividades tentei chegar até aos alunos por vários meios e estratégias.

Como já referido, esta aula constituiu uma continuação da aula anterior, vinculando conhecimentos dessa e outras aulas para concluir, com êxito, as atividades, de forma a estimular o aluno a desenvolver a autorregulação e autoavaliação e fomentar a unidade e confiança entre os companheiros de turma através de atividades centradas no aluno como agente da ação.

O primeiro momento da aula foi constituído por uma chuva de ideias como ferramenta de motivação, introduzindo o tema e, em colaboração com os alunos, fazer uma síntese dos conhecimentos culturais que se trataram na aula anterior. Para avivar a memória, passei uma curta-metragem<sup>6</sup> de um minuto que abordava tópicos culturais gerais da Espanha. A intenção foi estimular os alunos a falarem, o que resultou, pois ao verem as imagens da curta-metragem recordaram-se melhor dos tópicos da aula anterior.

No segundo momento, avancei com uma atividade de compreensão leitora e oral do manual<sup>7</sup>, da página cento e vinte e um, exercício dois ponto três, e, vinculada a esta atividade, pedi aos alunos para atribuírem os adjetivos com que trabalharam às atividades lúdicas que fizemos nas duas últimas aulas (Jogo de dados y Pictionary adaptado). Tinha como finalidade exemplificar e praticar o uso destes adjetivos ao mesmo tempo que recebia um feedback informal dos alunos sobre estas atividades. Resultou bem, pois os alunos utilizaram os adjetivos e tentaram aplicar outros semelhantes para descreverem estas atividades e exprimirem a sua opinião.

---

<sup>6</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=Di6Fdm3dTP0>

<sup>7</sup> Prisma A1 Comieza Método de español para extranjeros. Nivel A1

Na terceira atividade de compreensão leitora do manual<sup>8</sup>, página cento e vinte e dois, os alunos tiveram que identificar as comunidades autónomas de Espanha, referidas no texto. Uma tarefa que visou a aproximação dos alunos à realidade política e geográfica de Espanha, com a finalidade de completar o conhecimento dos alunos sobre Espanha e a sua cultura. Depois de refletir sobre esta aula, cheguei à conclusão que podia ter centrado a ação mais no aluno se ao corrigir, tivesse posto os alunos a escreverem no quadro as comunidades autónomas. No entanto, isso seria também mais dispendioso a nível do tempo, sendo este já escasso.

A atividade seguinte constituiu uma tarefa de compreensão leitora e produção oral. No primeiro momento, os alunos identificaram as comunidades. Em pares, receberam cartões com os nomes das regiões e colocaram no mapa, na secção a que entenderam corresponder. Para correção deste exercício, foi projetado o mapa com a solução e, caso necessário, os alunos regressavam ao mapa para colocarem o cartão no sítio adequado. No segundo momento desta atividade, todos os alunos retiram um cartão de um saco e tiveram que descrever o que nele se encontrava, tanto para dar a informação como descrever a imagem (de edifícios, lugares, festas ou outra coisa típica de uma determinada região). O resto da turma tinha a tarefa de tentar descobrir de que comunidade autónoma se tratava. Em seguida, colocaram no mapa as respetivas cartolinas. Por fim, aplicaram os conhecimentos adquiridos numa atividade em que se deveriam imaginar na seguinte situação: estão a pensar participar num intercâmbio [e de facto tivemos vários alunos nessas circunstâncias] e querem comunicar com o seu parceiro de Espanha para se prepararem melhor, utilizando perguntas como “¿Qué planeas hacer en España?”, “¿Vas de fiesta?”, “¿A la playa?”, “¿Qué quieres ver?”. Por outras palavras, deviam criar um diálogo com um colega a pedir informações e pedir conselhos para uma visita à Espanha, com ajuda de tabelas com informação gramatical do manual. Deveriam escrever entre cem e cento e vinte palavras.

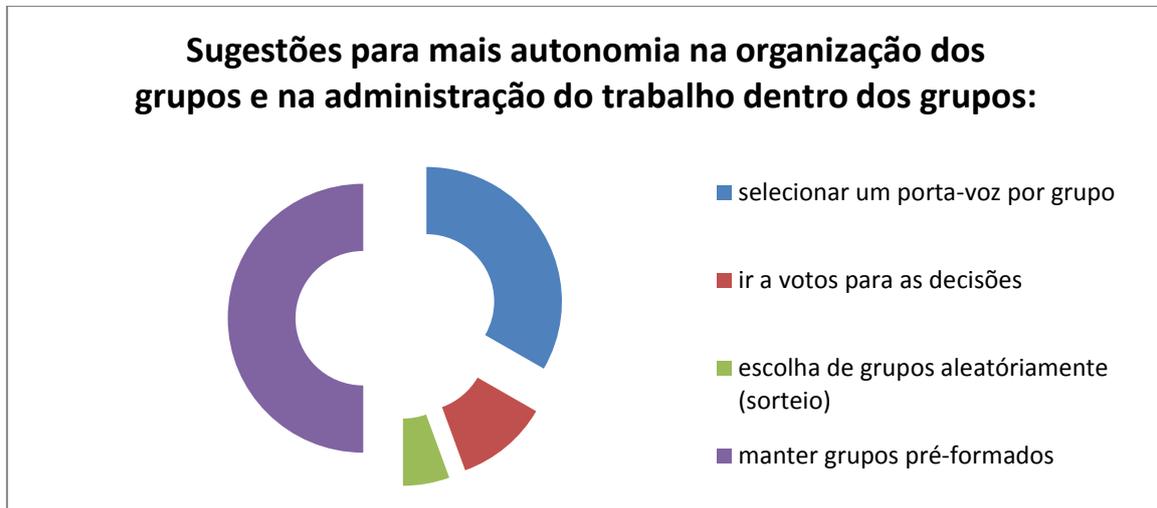
### **2.6.1. Avaliação da sequência didática**

Pedi aos alunos sugestões para uma maior autonomia na organização dos grupos e a administração do trabalho dentro dos grupos. Senti a necessidade de investigar os pensamentos dos alunos sobre a autonomia que podem revelar durante as aulas, pois verifiquei alguma falta

---

<sup>8</sup> Prisma A1 Comieza Método de español para extranjeros. Nivel A1

dela especialmente durante atividades que exigem alguma organização e autonomia por parte deles. O objetivo desta recolha de dados foi levar os alunos desta turma a refletir sobre a questão, e, uma vez presente nas suas mentes, pode ser motor de alguma mudança de postura ao mesmo tempo que as respostas fornecidas poderão conter sugestões construtivas. Eis as respostas mais frequentes:



(Gráfico 25)

As atividades em grupos mais pequenos têm o potencial de diminuir medos e receios dos alunos de se exporem, de errar e de “ficar mal” perante os colegas. Pode reduzir a tensão relativamente ao facto de terem de se expressar perante a turma toda, pois em pequenos núcleos o grau de conforto e confiança aumenta e pode levar progressivamente a uma maior autoconfiança, logo, a desenvolver a competência oral. Além disso, há uma maior tendência para que o trabalho seja dividido pelos colegas mais justamente, fomentando a autorregulação e autonomia. O trabalho em pequenos grupos, se bem monitorizado, o que constatei ser muito difícil quando se trata de uma turma numerosa, possui um grande potencial para desenvolver uma aprendizagem eficaz, baseada na interação com os companheiros de grupo.

Durante a atividade em que receberam, em pares, os cartões com os nomes das regiões e em que tiveram de colocar estes mesmos cartões no mapa, na respetiva secção, os alunos revelaram dinamismo e empenho. No momento da correção, verificou-se que não foi praticamente necessário corrigir nada. Os alunos, autonomamente, trocaram informações, ou procuraram a informação necessária junto de apontamentos e do manual. Revelou ser um momento bastante motivador.

O momento em que os alunos colocaram no mapa as respetivas cartolinas e apresentaram a sua região foi um momento mais interessante que o esperado, pois os alunos

não se limitaram à informação fornecida nos cartões para descrever a região, mas recorreram a conhecimentos prévios.

## 2.7. Sequência didática 7

Esta aula constituiu a sétima e última aula assistida e teve como tema “¿*Quién es el culpable?*”. A temática prendia-se com a cidade de Barcelona. Os objetivos passavam por os alunos identificarem um lugar num mapa, darem e receberem informações, organizarem um discurso e praticarem o presente e o imperativo vinculado a expressões com a finalidade de se situarem espacialmente. Ao longo da aula, os alunos depararam-se com atividades que exigiram deles diferentes capacidades para poderem concretizar determinadas tarefas como, por exemplo, serem capazes de reconhecer e interpretar opiniões, utilizarem adequadamente expressões relacionadas com o tema, exprimir opinião e suspeita/especulação, criar diálogos, reconhecer adjetivos importantes para exprimir opiniões, dar instruções e aplicar conhecimentos de aulas anteriores. Em vários momentos da aula, especialmente no último, estimulou-se o desenvolvimento da autorregulação e autonomia do aluno.

No início da aula realizou-se, como introdução estimuladora e com a intenção de criar um ambiente um pouco mais descontraído, uma atividade em que os alunos se depararam com o desafio de interpretar uma imagem, uma fotografia de uma modelo espanhola, tentando descobrir o que os alunos relacionavam à fotografia. O próximo momento, centrou-se na leitura de um texto em formato de notícia, analisando a informação contida, para introduzir um enigma que seriam os alunos a desenvolver e solucionar. Visei criar um ambiente misterioso e motivador sobre a personagem em questão, criando uma história fictícia com os alunos nesta aula. Os alunos tiveram que começar a assimilar informações úteis com que posteriormente pudessem trabalhar. Foi essa a finalidade desta tarefa, dado que tiveram de procurar informação específica no texto e apontar. Na atividade posterior, os alunos foram colocados no lugar de investigadores. Como necessitavam de mais informação para resolver o mistério, precisavam de contactar uma testemunha num lugar específico em Barcelona. Neste momento, a turma recebeu dois tipos de fichas de trabalho, uma para o grupo A e outra para o grupo B. O grupo A recebe um mapa diferente do grupo B e é-lhes lançado o desafio de não só descreverem o caminho para um determinado ponto no mapa como também vincular essa informação a uma descrição breve do lugar, sendo para isso fornecido na ficha, quatro fotografias diferentes. Para tal podiam e deviam

recorrer a mais informação que receberam junto com as fichas, contendo exemplos a que podiam recorrer para darem instruções e tabela com diferentes tipos de verbos do imperativo. Em seguida, um grupo teve de explicar ao outro grupo o caminho para o ponto B no mapa. Este ponto é comum nos dois mapas, no entanto, o ponto de partida não. Os membros dos dois grupos tiveram como desafio descobrir qual é o ponto de partida do grupo “rival”. A intenção que tive com esta atividade foi tentar desenvolver a autonomia dos alunos ao utilizarem o imperativo autonomamente, pôr em prática esse novo conhecimento e dar a entender aos alunos o desafio que constitui orientarem-se por um mapa e darem instruções a alguém.

A atividade final constituiu em formar seis grupos de diferentes tipos de “investigadores”, ou seja, dois grupos representando jornalistas, outros dois testemunhas e os restantes dois investigadores policiais, que deviam autonomamente procurar toda a informação ao seu alcance, juntando as peças do puzzle, por assim dizer, para chegarem às suas conclusões por meios diferentes. Todos os grupos receberam “kits” de investigação. Alguma informação que continham era igual para todos, outra era destinada particularmente aos diferentes grupos, por exemplo, afirmações de familiares e testemunhas. Os grupos podiam comunicar entre si para obterem mais informações, os jornalistas tinham essa instrução. No final da recolha de informação, os jornalistas deviam apresentar uma notícia televisiva com as possíveis conclusões. Por sua vez, as testemunhas apresentavam-se a si e às suas informações e opiniões através de uma projeção com fotografias, já que nos “kits” as informações de cada testemunha vinha acompanhada por uma fotografia de uma personagem famosa do mundo hispano falante e uma gravação da sua voz em simultâneo. Os investigadores deviam representar os interrogatórios que fizeram a certos suspeitos e as conclusões a que chegaram. Como o tempo se revelou escasso, esta atividade teve que ser apressada e os grupos não tiveram tempo para ensaiar as suas representações nem as suas gravações foram projetadas.

### **2.7.1. Avaliação da sequência didática**

Na atividade inicial, a minha intenção foi confrontá-los com uma tarefa em que tinham de, não só descrever o que viam, mas também tentar interpretar e exprimir uma opinião sobre o tema, neste caso, a vida de uma modelo. Acredito que a atividade tenha resultado, pois os alunos descreveram a imagem e tentaram exprimir a sua opinião. No entanto, podia ter

melhorado alguns aspetos. Poderia, por exemplo, ter anotado as ideias no quadro para, posteriormente, serem utilizadas na tarefa final; ter fomentado um debate ou colocado questões para estimular respostas mais concretas.

No momento da abordagem do texto, melhoraria a forma como esta atividade foi feita. Poderia, por exemplo, ter relacionado a leitura do texto a outro pequeno desafio como espaços em branco para serem preenchidos; apresentar o texto desordenado; ou fornecer excertos do texto por grupos para, não só identificarem a ordem correta, como também, em conjunto, juntarem a informação importante no quadro. Confesso que foi, em parte, por me preocupar com o tempo, que não selecionei nenhuma destas opções, pois a atividade reservada para o final exigia bastante tempo da aula para ser realizada. A leitura feita pelos alunos foi, portanto, a opção mais rentável, para abordar o texto e a informação que continha.

Verifiquei uma certa confusão por parte dos alunos na atividade dos mapas, pois tenho a tendência de falar baixo e as instruções não ficaram claras para todos por não as terem ouvido o que acabou por confundir os restantes alunos e acabou por se perder algum tempo. Depois de refletir sobre a aula, também concluo que, posteriormente, deveria ter fornecido algum exemplo para que todos ficassem com uma versão completa do exercício.

Após analisar o impacto das atividades e a sua realização, acredito que a última atividade teria sido mais reveladora, se lhe tivesse sido dedicado mais tempo. Penso que seria possível dedicar quase uma aula inteira à sua realização especialmente tendo em conta o contexto: uma turma extensa de nível de iniciação. Acredito ainda que a atividade em si pode ser e foi motivadora, pois os estudantes são o motor da ação. Foram eles que criaram enredos, ligaram informações, imaginaram o contexto e apresentaram as suas conclusões. No entanto, o espaço para melhorar também é muito. Penso agora que, no contexto do ensino, investir tempo em esclarecimentos e explicações, é ganhar tempo. Deste modo, os alunos entendem com maior facilidade, realizam as tarefas com maior sucesso e sentem-se mais motivados.

Esta aula, como previsto pela metodologia do enfoque por tarefas, teve como objetivo facilitar/motivar a aprendizagem da Língua Espanhola, utilizando desde exercícios simples a atividades mais complexas, estando diretamente vinculada aos conteúdos, exercícios e objetivos da aula. A aprendizagem do aluno foi considerada contínua, sendo levado em conta o seu conhecimento prévio somado aos novos que lhe foram apresentados nos diferentes momentos que constituíram esta aula. Eu, como professora, passei do centro da interação à mediadora, tentando meramente intervir segundo as necessidades dos alunos quer para aumentar ou

diminuir o grau de exigência das tarefas de acordo com o conhecimento dos distintos grupos. A minha intenção foi criar um ambiente em que o aluno se sente estimulado para assumir um papel em que controla mais a ação, tornando-se mais responsável, ativo e autónomo na sua aprendizagem.

Pretendi que esta aula fosse motivadora, devido à sua natureza desafiadora, e que os alunos vissem a situação que lhes foi proposta como um verdadeiro enigma a ser resolvido, no qual estão em condições de investir. Esta é a condição para que funcione a “devolução”, ou seja, o problema, ainda que inicialmente proposto pelo professor, torna-se “questão dos alunos”. Os alunos não dispõem, no início, dos meios da solução buscada, devido à existência do obstáculo a transpor para chegar a ela. É a necessidade de resolver, que leva o aluno a elaborar ou a se apropriar coletivamente dos instrumentos intelectuais necessários à construção de novas ideias e conhecimentos. A situação oferece resistência suficiente, levando o aluno a investir nela os conhecimentos anteriores de que dispõe. A validação da “solução” não é dada de modo externo pelo professor, mas resulta do modo de estruturação da própria situação que deviam elaborar.

Este “jogo de papéis” consiste numa representação feita por alunos que assumem o desempenho de um determinado papel, para tratarem de um caso fictício. Utilizei neste caso um texto de acordo com os objetivos que pretendi atingir, que distribuí aos elementos que participaram para que fizessem a sua representação. Os papéis poderão ser atribuídos aleatoriamente ou, o que penso ser mais aconselhável, de acordo com as características de cada um, o que implica um bom conhecimento dos alunos. Outro aspeto que tentei ter em conta, mas que continuo a achar que posso melhorar muito, é a transmissão das explicações aos alunos/grupos sobre o modo como o trabalho vai decorrer e, em seguida, proporcionar-lhes algum tempo para o estudo dos papéis/informações e elaboração de estratégias, de acordo com o conteúdo. No passo seguinte da apresentação, o ideal seria deparar os restantes alunos com a tarefa de recolher informação sobre o que estão a ver ser representado.

Acredito que esta planificação tem bastantes vantagens a nível da motivação: evita a monotonia na aula e melhora o autoconhecimento, especialmente, com o “feedback” do professor e dos restantes colegas. Possibilita ao aluno o desempenho de um papel que não tem a ver com a sua personagem, permitindo o treino de comportamentos adaptados a situações que poderão ser difíceis, úteis ou de interesse pessoal; desenvolve processos de comunicação fora do que é comum e estimula a participação e o envolvimento de todos, traduzindo-se num

fator de elevada motivação. O facto de o aluno desempenhar um papel que não reflete a sua personalidade, permite-lhe expressar as suas opiniões mais facilmente e envolver-se em ações que lhe seriam difíceis de enfrentar na vida real. Permite, igualmente, a possibilidade de se aperfeiçoarem em áreas relacionadas com a observação e a análise de aspetos positivos e negativos ao descrever os comportamentos expressos na representação e ao emitir opiniões sobre o desempenho realizado. No entanto, também há uma desvantagem, a possível resistência por parte dos alunos, que poderá ser devida à insegurança, timidez, receio de críticas e do fracasso, associada ao medo de dominar mal o tema ou conteúdos (gramaticais, etc.). Poderão, ainda, acontecer situações de humor e não ser levado a sério o desempenho do papel. Quando assim acontece, poderão surgir outros resultados que não os pretendidos, resultantes de um relaxamento excessivo.

Assim sendo, é importante que o professor verifique se os objetivos foram atingidos pelos alunos e que sejam capazes de pôr em prática os conhecimentos que adquiriram.

## **2.8 Síntese avaliativa da intervenção**

Depois de realizar a planificação e implementação de sete planificações didáticas e analisando a informação recolhida através da observação e análise dos dados assinalados pelos alunos desta turma via da avaliação que fizeram das atividades desenvolvidas na sala de aula é-me possível chegar a algumas conclusões referentes ao tema e aos objetivos do Plano de Intervenção elaborado. Verifica-se um progresso no trabalho dos alunos no que diz respeito à sua colaboração e motivação e um aumento do conforto respetivamente à participação nas atividades lúdicas desenvolvidas. No entanto, existe um fator que condicionou os resultados e que tenho de ter em consideração, o efeito das atividades podia ter sido potenciado com uma atuação mais experiente, pois houve uma lacuna ao nível da experiência da minha parte. Verifiquei dificuldades persistentes no desempenho dos alunos relativamente à participação oral nas atividades lúdicas desde o início da minha prática letiva. Embora estas atividades tenham sido percebidas pelos alunos como elementos positivos de natureza motivadora e de interesse para sua aprendizagem, poderiam ter sido fomentadas se aplicadas com mais experiência pedagógica. Pude corroborar a minha perceção aquando da realização das atividades. Porém, faço um balanço positivo dos resultados e da experiência, pois desenvolvi estratégias e planificações baseadas na metodologia comunicativa. O trabalho ao nível do apuramento de

dados, a elaboração das reflexões e a própria prática ajudaram-me a entender melhor a função do professor e as características e necessidades dos meus alunos, de modo a saber fazer melhor uso dos dados recolhidos e desenvolver estratégias futuras no sentido de minimizar os problemas acima mencionados.

A recolha contínua de informação e reflexão constantes permitiram-me perceber que atividades aplicar e, mais importante ainda, como as aplicar, pois algumas atividades e estratégias como tarefas que envolvem o trabalho em grandes grupos podem ter um efeito intimidante nos alunos que revelam mais lacunas na língua-meta, como ocorreu em alguns jogos e atividades. Sendo que, grupos maiores acarretam uma maior exposição perante os colegas. Além disso os grupos pequenos exigem que todos os elementos do grupo façam a sua parte, o que pode não acontecer em grupos de maior número. Por exemplo nos jogos de tabuleiro a aceitação por parte dos alunos foi boa, no entanto verificou-se uma diferença entre o primeiro jogo com perguntas (tarefa final da sequência didática quatro) e o jogo do “Pictionary” (tarefa final da sequência didática 5). No primeiro caso os grupos formados eram menores e agrupados enquanto no outro foi realizado com grupos maiores e sem se deslocarem fisicamente e agruparem (mantendo-se no seu lugar na sala de aula). Quando não se tem em conta aspetos desta natureza podem surgir resultados desfavoráveis ao desenvolvimento da autonomia do aluno e da participação ativa. Os alunos sentem-se intimidados, pouco apoiados e com medo de se exporem por terem medo de errar e também da reação dos próprios colegas.

Assim sendo, optei por recorrer a estratégias diferentes na planificação didática e reconheci a dificuldade de criar atividades para grupos mais pequenos, especialmente para uma turma numerosa de alunos e principalmente em relação a atividades de interação oral. Alguns exemplos em que se realizaram atividades em grupos mais pequenos são os “juegos de rol” tanto realizado na primeira como na última aula e a atividade do mapa em que tiveram que apresentar as diferentes regiões de Espanha durante uma atividade da sequência didática seis. No entanto, esta é uma estratégia necessária para diminuir o constrangimento e a inibição dos alunos. Este género de adaptação das estratégias às necessidades dos alunos resulta numa melhoria do rendimento e motiva a participação nas atividades lúdicas treinando a segunda língua.

Além dos problemas referidos acima, é importante estar atenta a problemas a nível da planificação e execução das aulas, pois foi esse o meu caso. Um dos meus objetivos como professora de línguas, é ser capaz de explorar e implementar atividades que possam ser

significativas e interessantes para os alunos no sentido de os motivar a realizar atividades de comunicação. No meu entender, isto deve ser a base de qualquer planificação para uma disciplina de língua estrangeira (e também de língua materna).

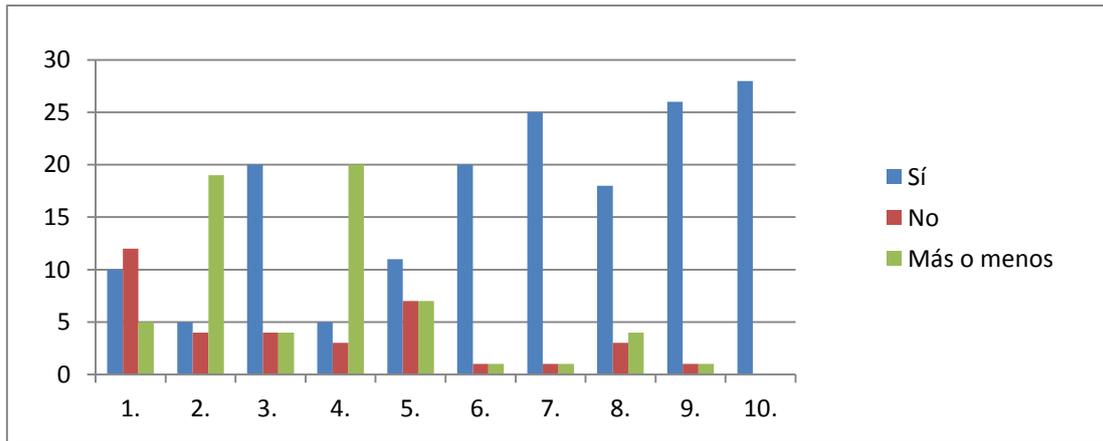
Nesse sentido, fui alterando as estratégias ao longo do meu percurso com o intuito de as adaptar ao contexto da sala de aula, para obter resultados mais satisfatórios no desenvolvimento das capacidades dos alunos.

Após a análise dos dados recolhidos ao longo da minha prática, e apesar das contrariedades e problemas inerentes a este processo, e de acordo com a opinião recolhida junto dos alunos, o balanço é satisfatoriamente positivo, pois, consideram que as atividades tiveram como objetivo permitir o desenvolvimento das suas capacidades de falar na língua meta, sendo úteis na sua aprendizagem e prática.

Foi-me dada a oportunidade de lhes pedir para preencherem um pequeno questionário anónimo no final do ano letivo com o intuito de avaliarem a utilidade das atividades na sua aprendizagem. Os resultados obtidos nos questionários parecem-me bastante animadores, a maioria dos alunos considera que as atividades realizadas foram interessantes e motivadoras.

De seguida exponho um gráfico síntese com os dados recolhidos relativamente à avaliação dos alunos à utilidade das atividades lúdicas (v. anexo 10):

1. Los ejercicios de huecos
2. Los ejercicios de verdadero o falso
3. El juego de rol  
(ej. el dialogo: ¿Qué tiempo hace? O en la búsqueda de la modelo)
4. Usar imágenes para hablar y escribir
5. Los textos
6. Lo juego de dados (con las tarjetas con cuestiones)
7. Las actividades de hablar en parejas o grupos
8. La creación de la carta
9. Las audiciones
10. El juego del Pictionary



(Gráfico 26)

Todos os alunos consideram que a maioria das atividades lúdicas promovidas ao longo da minha prática letiva foram interessantes e esmagadora maioria dessas atividades foram consideradas pelos alunos de natureza útil para a sua aprendizagem da língua meta.

As únicas atividades que não receberam um resultado tão positivo foram os exercícios de verdadeiro ou falso e a utilização de imagens para falar.

Os resultados da intervenção indicam que os níveis de empenho e dedicação dos alunos aumentam quando deparados com atividades lúdicas que envolvem um certo nível de desafio, ou seja, atividades que exigem maior interação e autonomia por parte do aluno. Atividades em grupos parecem favorecer a interação numa língua estrangeira e respetivo empenho necessário. Após um período de adaptação, em que os alunos se ambientam às atividades que necessitam de um determinado nível de autorregulação, os alunos adaptam-se gradualmente. É importante para o sucesso destas estratégias manter em vista o fator motivador, isto é, ter em conta o que motiva os alunos, com que temas e atividades se identificam e o que entendem que faz sentido e lhes seja útil. Também é relevante respeitar as diferentes personalidades e características dos alunos, incentivá-los sem os colocar numa situação que entendem como desconfortável, pois assim perde-se o estímulo que as atividades lúdicas fornecem.



### CAPÍTULO III – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os principais objetivos do projeto e a respetiva implementação foram a planificação e realização de atividades lúdicas no âmbito do ensino/aprendizagem numa aula de língua (neste caso a língua meta foi o Espanhol) com cariz comunicativo que fomentassem a motivação e o interesse pela aprendizagem, desenvolvendo assim a capacidade comunicativa dos alunos envolvidos. Estes objetivos serviram-me de ponto de partida para a planificação e implementação da minha prática no contexto da sala de aula.

A escolha do tema *A dimensão Lúdica no âmbito do ensino/aprendizagem das línguas* deve-se, principalmente, ao facto de perceber que, em contexto escolar, ainda hoje, a dimensão lúdica é subvalorizada e relativamente pouco explorada. Porém, verifiquei que o contexto escolar já se modificou significativamente desde os meus tempos de aluna, ou melhor, verifiquei isso em contexto escolar com a minha orientadora de estágio, pois deparei-me com uma dinâmica e ação centradas no aluno, que nunca cheguei a vivenciar na minha altura. Presenciei metodologias com enfoque na comunicação que pude observar, pela primeira vez, praticadas em contexto escolar. Considero que estas metodologias favorecem o desenvolvimento da autonomia, a capacidade comunicativa e mesmo o desenvolvimento pessoal do aluno. Tive assim a oportunidade de observar e vivenciar as teorias que havia estudado na universidade a esse respeito. Senti-me inspirada a seguir o exemplo e entendi que as minhas aulas deviam procurar inserir-se nessa dinâmica comunicativa, onde os alunos são parte integrante do processo da sua aprendizagem. Para tal está ao nosso dispor uma quantidade gigantesca de informação e também de recursos que podem e devem ser explorados. Sendo bem aplicadas, acredito terem o potencial de desempenhar uma função importante na aprendizagem, facilitando a interação e prática de uma língua-meta. Refiro-me às novas tecnologias, mas não só, pois o mais importante na planificação de uma aula é ter em conta o significado das atividades para os alunos, ou seja, abordar assuntos significativos e procurar empregar materiais autênticos. As novas tecnologias devem estar incluídas e fazerem parte das atividades, pois, sem dúvida, são de cariz lúdico e acarretam significado, mas não acredito serem obrigatoriamente essenciais para uma aula se tornar significativa para o aluno. Senti algumas dificuldades, como já referido, na minha prática letiva relativamente à elaboração da planificação, nomeadamente, no que diz respeito à seleção de materiais didáticos mais adaptados à turma. Também, relativamente ao tempo que cada uma das atividades poderia demorar, estive insegura, assim como quanto à eleição da forma mais produtiva e eficaz de explorar cada um dos temas que pus em prática ao

longo da minha formação, especialmente na fase inicial. Entendi que não é tarefa fácil adaptar atividades lúdicas ao contexto de sala de aula, tendo em conta as necessidades e características de cada aluno da turma, mas essa adaptação é necessária para que estas atividades pudessem ter resultados benéficos para os seus participantes.

O meu primeiro contacto com a turma no âmbito ensino/aprendizagem foi um momento chave na minha evolução como professora estagiária nesta turma, pois observar e saber a teoria não equivale a saber pôr em prática. Foi a partir daí que tentei gradualmente adaptar as estratégias aos alunos e trabalhar com eles o constrangimento que sentiam ao participar nas atividades lúdicas desenvolvidas. Penso que, ao longo da minha prática, melhorei a minha capacidade de antecipar alguns problemas, embora ainda esteja longe de me dar por satisfeita. Muitas vezes, senti-me insegura e nervosa o que se refletiu no meu desempenho como professora estagiária. No entanto, apesar de me sentir mais habituada ao facto de “estar do outro lado” no contexto do ensino/aprendizagem, tenho noção que ainda tenho um longo caminho pela frente antes que me sinta satisfeita com o meu desempenho. Aprendi a distinguir que tipo de materiais poderão ter melhor aceitação e resultados junto dos alunos, bem como a reconhecer as necessidades e particularidades de cada aluno. Contudo, avaliar o tempo que a realização de cada tarefa necessita numa sala de aula, tendo em conta a totalidade dos alunos, ainda me confere alguma dificuldade, uma capacidade que só o tempo me vai facultar. Acredito que, com o tempo, devo adaptar-me melhor ao contexto, de modo a aperfeiçoar a minha forma de dar instruções e mais ouvidos a pedidos e dúvidas.

Ao rever aqui neste relatório o caminho que percorri durante a minha prática sinto uma enorme diferença. Desde logo, ao comparar a minha primeira reflexão com reflexões posteriores, entendo o que aprendi e o que ainda tenho para aprender. No meu entender, a minha visão relativamente à organização de aulas e ao ato de as pôr em prática mudou. As minhas preocupações passaram de tentar meramente encontrar atividades lúdicas, à procura pelas atividades lúdicas mais adequadas ao alunado. O tempo e o espaço são outros fatores que entendi serem de grande relevância e que, quando subestimados, podem gerar resultados díspares dos esperados. Só ao ter em conta estes fatores ou ajustar as atividades aos mesmos a dimensão lúdica pode revelar todo o seu potencial. Acredito que, mesmo não conseguindo na primeira tentativa, não devo desanimar. O exemplo de Thomas Edison é para mim inspirador, para criar um filamento que conseguisse aguentar um período de tempo razoável sem que se queimasse, realizou mais de mil experiências em que não conseguiu o resultado desejado, até

que finalmente atingiu o seu objetivo. Penso que, se alguém tivesse perguntado a Edison como se sentiu ao falhar tantas vezes, devia ter obtido uma resposta como:

- Não falhei mil vezes, mas aprendi mil vezes que o método que estava a usar não estava a dar resultado!

Penso que muitos destes aspetos menos positivos do meu desempenho poderão ser corrigidos futuramente.

Como conclusão pessoal, afirmo que muitos dos aspetos enumerados terão como solução a prática letiva. Só essa me ajudará a ultrapassar as dificuldades com que ainda me deparo e me tornará uma profissional deveras competente e eficaz. Quero tornar-me numa professora hábil que, tendo um programa pré-estabelecido, consegue apresentá-lo a cada um dos elementos da turma de modo a que assimilem o máximo, sem deixar de ter em conta as suas diferenças. Isto exige uma atualização constante por parte do professor que não deverá contentar-se em ensinar, ano após ano, sempre a mesma coisa. O professor deverá iniciar um processo de análise dos seus trabalhos a partir da sua própria realidade e prática e considerar que o momento de formação é um momento privilegiado de reflexão, que já é um fator formativo em si próprio cada vez que é feito conscientemente.

A atividade lúdica é uma estratégia didática que necessita de ser aplicada e realizada num contexto monitorizado e em conjunto com outras estratégias para ser eficaz. A natureza lúdica de uma atividade por si só não é o suficiente para alcançar os objetivos educacionais que o professor tenta alcançar. É necessário um trabalho preparatório, fornecer as instruções do jogo/atividade, monitorizar esta experiência, rever com os alunos o que foi abordado, através da atividade e fornecer uma explicação posterior e estímulos, encaminhando um trabalho de continuidade.

O professor tem de ser claro e preciso nas instruções e entender o porquê de estar a utilizar o lúdico na sua aula. Tem de ter em mente o objetivo da atividade. Tem de perguntar-se se os objetivos correspondem aos objetivos da aula, quais são os conceitos que vão ser abordados e de que forma. Também é imprescindível saber avaliar o momento certo para utilizar estes recursos.

*“dum docent, discunt”*

(Seneca)



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, M. Cibele Gonzalez Pellizzari (2005). "Juegos para practicar la expresión escrita en la clase de ELE", En *Actas del X Seminario de Dificultades de la Enseñanza del Español a Lusohablantes*, pp.127-131.
- Aristóteles, (1985). *Ética à Nicômaco, Livro X*, Tradução do grego, introdução e notas de Mário da Gama Kury. Brasília: Editora da UnB.
- Barreta, D. "Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para la clase de ELE", En *redELE: Revista electrónica didáctica/español lengua extranjera*. N°7
- Borgón, Teresa (2007). "Enfoques Metodológicos en la Enseñanza – aprendizaje de segundas lenguas", Madrid, UNED.
- Bruner, Jerome Seymour (1986). "Actual Minds. Possible Worlds." Cambridge: Massachusetts: Harvard University Press.
- Conselho da Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación* (MCER), Anaya; (<http://cvc.cervantes-es/obref/marco>)
- Costa, Andréa Volante (2008). *O lúdico na sala de aula de língua Portuguesa no Fundamental II*, Dissertação para obtenção de título de mestre, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- Fernandez, Sonsoles (2001) Programa de Espanhol Nível de iniciação do Ministério da Educação; (<http://www.dgicd.min-edu.pt/data/ensinosecundario/Programas/>)
- Froebel, F. ( 1913) "La educación del hombre." Tradução do alemão por, Luis de Zulueta, Daniel Jorro Editor.
- Gardner, Howard. (2000 ) "Inteligências múltiplas, a teoria na prática". Porto Alegre. (<http://howardgardner5.blogspot.com/2010/01/questionando-as-teorias-cognitivas.html>)
- Nevado Fuentes, Charo (2008). El componente Lúdico en las clases de ELE. En *marcoELE: revista eletrónica didáctica* N° 7.

Piaget, Jean.( 1978) “A formação do símbolo na criança.” Rio de Janeiro: Zahar.

Projeto Curricular de Escola;

([http://www.esecbarcelos.rcts.pt/PCE/projecto\\_curricular\\_escola\\_2009\\_2010.pdf](http://www.esecbarcelos.rcts.pt/PCE/projecto_curricular_escola_2009_2010.pdf))

Sánchez B., (2010). Las Estrategias de Aprendizaje a través del componente lúdico, *Revista digital de didáctica Español como Lengua Extranjera. MarcoELE*. N°11.

Sánchez Megolla, Maria Teresa (2009). El uso y los beneficios de las actividades lúdicas en la clase de inglés, *Innovación y Experiencias Educativas*. N° 23.

Santiago Guervós, Javier; FERNANDEZ GONZÁLEZ, Jesús, (1997) “Aprender Español Jugando”, Huerga & Fierro Editores.

Vieira, Flávia (1998) *Autonomia na aprendizagem da Língua Estrangeira, Uma intervenção Pedagógica em Contexto Escolar*, Dissertação, Universidade do Minho, Instituto de Educação e Psicologia, Braga.

Vygotsky, Lev Semenovich. (1999). “A formação social da mente”.

São Paulo: Martins Fontes.

## ANEXOS

## Anexo 1 - Grelhas de Observação de Aulas (1)

Recolha de informação

Aula 10 - 19/10/2011

Sumário da aula anterior:			
Conteúdos desta aula:			
Actividades:	1ª- 2ª- 3ª- 4ª- 5ª- 6ª-		
Revisões de:			
Lexico novo/regras gramaticais novas:			
Frases hechas/expressões:			
Relação pedagógica com os alunos:	Reorientação de estratégias:	Prevenção de indisciplina:	Promoção do processo comunicativo:
Materiais usados:			
Outras Observações:			

## Anexo 1 - Grelhas de Observação de Aulas (2)



10.º Curso 2011/2012 - Español Iniciación A1

Recolha de informação

Aula 10 de 19/10/2011

Contenidos de la clase anterior / Repaso de:					
Contenidos de esta clase:					
Actividades : 1ª	Destrezas movilizadas:				
2ª	Comprensión Auditiva/oral	Expresión oral	Lectura y expresión escrita	Léxico y gramática	Trabajo individual, parejas, cooperativo
3ª					
4ª					
5ª					
6ª					
Léxico nuevo/reglas gramaticales nuevas:					
Frasas hechas/expresiones					
Relación pedagógica con los alumnos:	Reorientación de estrategias:	Prevención de indisciplina:	Promoción del proceso comunicativo:		
Materiales usados:					
Otros apuntes:					



## Anexo 2 – Questionário inicial (página 2)

O que pensas que cria desmotivação nos alunos?;	
	falta de hábitos de estudo
	conteúdos, difíceis
	falhas na compreensão da linguagem dos professores
	falta de oportunidade para esclarecimento de dúvidas
	rapidez no tratamento dos assuntos
	indisciplina na sala de aula
	existência de outro tipo de falta de atenção / concentração
	esquecimento rápido do que foi lecionado
	desinteresse pela disciplina
	antipatia do professor
	antipatia pelo professor
	mudança de professores
	outra: _____

Agora reflete e escolhe que tipo de actividade preferes ver realizada nas aulas de espanhol:

Aulas expositivas  
 Trabalho de grupo  
 Trabalho de pares  
 Fichas de trabalho  
 Pesquisa  
 Aulas com interação professor-aluno e aluno-aluno  
 Aulas com material áudio/vídeo  
 Outros tipos de actividades:  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Achas que o espanhol te vai ser útil no teu percurso escolar / futuro? Sim  Não

## Anexo 3.1 Primeira planificação em tabela – Atividade cultural

**Resumen: - Introducción al tema del Día de Muertos: Visualización del documental “Documental Día de Muertos (8:38)”.**

- las costumbres en Mexico;
- vocabulario nuevo relacionado con el tema;
- ejercicios de audición y comprensión oral y de escritura.

Paso n.º	Tiempo Estimado	Actividad del Profesor	Actividad de los Alumnos	Agrupamiento	Destrezas	Recursos / Medios/ Apoyos	Contenidos
1	5	Presentación del tema (introducción)	Verbalizar lo que ya saben sobre ese tema.	Toda la clase	EO Activación de conocimientos previos	La pizarra	<p><b>Teóricos:</b></p> <p><b>Léxico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pan de muerto</li> <li>• calaveras de calavera de dulce</li> <li>• anima/alma</li> <li>• recuerdos</li> <li>• flor de muerto (compasúchit)</li> <li>• trajes</li> <li>• brujas</li> <li>• naturaleza</li> <li>• ligas</li> <li>• cuchara</li> <li>• olla</li> <li>• oscuro</li> </ul>
2	8:40	Visualización del documental e introducción de algunas cuestiones relacionadas con el tema. (Ejemplo: “¿Cuál es el país que se esta hablando?” o “¿Qué son las ofrendas y dónde se colocan?”)	Ver el video, contestar a las preguntas relacionadas con el tema. Identificar los diferentes tipos de costumbres. Contestar preguntas sobre el contenido del video.	Individual	EO	Ordenador (video Youtube), pizarra	<p><b>Gramaticales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• hacer repaso de los artículos (por ejemplo por qué en una de las cuestiones está el agua y no la</li> </ul>
3	10	Presentación de ejercicios a través de una ficha de trabajo. Verificación de comprensión del video. Aclarar las dudas relacionadas con el	Contestar a las preguntas y ejercicios sobre el video y el tema.	Individual	CL,EE, EO	Ficha de trabajo	

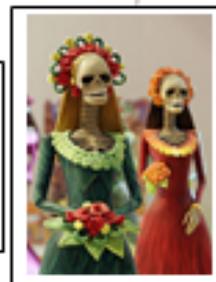
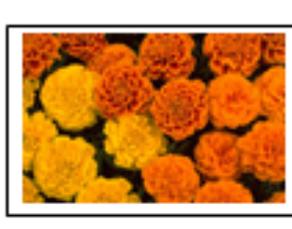


		vocabulario.						agua) incentivar a los alumnos a hacer un repaso oral de los artículos; <ul style="list-style-type: none"> <li>• fijar algunos sinónimos como animal/alma o cono / caperuza / capucha, etc;</li> <li>• formulación de frases sencillas.</li> </ul>
4	5	Lectura de una receta típica de esta ocasión: Las calaveras de azúcar.	Los alumnos tendrán que rellenar los espacios con las informaciones que van a escuchar/leer.	individual	CL,EE,CO	Ficha de trabajo		
5	5	Pedir a los alumnos que hagan el ejercicio de correspondencia sobre las diferencias entre el Día de Muertos y el Halloween..	Identificar las palabras correspondientes al Día de Muertos y Halloween..	parejas	CL, EE, EO	Ficha de trabajo		<p><b>Procedimentales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explorar un video sobre las costumbres mexicanas sobre el Día de Muertos;</li> <li>• Establecer relaciones entre costumbres;</li> <li>• Seleccionar informaciones del video;</li> <li>• Realizar ejercicios de comprensión.</li> </ul> <p><b>Actitudinales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participar de forma espontánea;</li> <li>• Emplear únicamente el español en clase;</li> <li>• Aceptar el error como parte del proceso de aprendizaje;</li> <li>• Participar en los procesos de aula;</li> <li>• Fomentar el interés por ampliar el léxico personal;</li> <li>• Reflexionar sobre los valores sociales, culturales y educativos de la sociedad;</li> <li>• Reflexionar sobre los usos de la lengua.</li> <li>• Desarrollar la capacidad de autocorrección.</li> </ul>
6	5	Ejercicio de comprensión auditiva: presentación de particularidades relacionadas con esta costumbre: La influencia de los EE.UU.  Lo que dicen / hacen los niños al asimilar tradiciones americanas.  Hablar un poco del origen de las dos costumbres.	Los alumnos tendrán que rellenar los espacios con las informaciones que van a escuchar.	Individual	CA, EE, EO	Ficha de trabajo / pizarra		
7	5	Ejercicio oral: Resumen – ¿Lo que se haz en el Día de los muertos?	Los alumnos tienen de describir oralmente lo que saben y fijaron sobre este tema.	Toda la clase	EO	pizarra		

## Anexo 3.2 Ficha de trabajo (1) : Atividade cultural

2011/2012 – Español Iniciación A1 **¡DÍA DE MUERTOS!**

Ve la documentación y dime:



- 1) ¿Cuál es la fecha que los países de Latinoamérica dedican a todos los difuntos?
- 2) ¿Cuál es el nombre del país que se está hablando en esta documental?
- 3) ¿Qué son las ofrendas y dónde se colocan?
- 4) ¿Qué simboliza la fruta y el agua?

**UNA RECETA PARA EL DÍA DE LOS MUERTOS:  
CALAVERAS DE AZÚCAR – ¡Haz tú mismo!**
**Ingredientes:**

3/4 kilo azúcar blanco  
1/2 cda. Gástero (es un tipo de sal cristalina)  
1/4 litro agua  
Moldes para hacer las calaveras

**Para adornar:**

2 claras de huevo  
Azúcar  
Coloras vegetales  
Papel de café de varias colores  
Papel encerado para hacer dulia o cucuruchos (cono, capucha, capucha) para adornar

**Elaboración:**

Pon al fuego una \_\_\_\_\_. Vierte el agua y el azúcar. Mueve con una \_\_\_\_\_ hasta que el azúcar se disuelva. Cuando audite el primer hervor, déjalo unas 15 minutos. Retira la olla de \_\_\_\_\_ y bate el agua de azúcar hasta que cambie su color blanco. Para cuidado, si el color se vuelve oscuro, repite toda la operación hasta que te salga. Una vez alcanzado el color deseado, \_\_\_\_\_ las moldes por el enfite. Después úndelas con ligas. Cuando están llenas, colócalas hasta arriba. Así déjelas y cuando el azúcar del interior cuajada (se ha convertido en una masa sólida), sumérgelas en agua y sécalas enseguida.



Altera, quite las ligas y retire las moldes. Pon las \_\_\_\_\_ a secarse sobre una charola bandeja. Deben quedar bien secas después de \_\_\_\_\_.

Y aquí viene la parte lúdica, la \_\_\_\_\_, la de la decoración. Las conas se hacen con el papel encerado. Con mucha energía, bate las dos claras de \_\_\_\_\_, agrega unas gotitas de limón y el azúcar glass hasta que se forme una pasta suave. Vierte esta mezcla en cuatro o cinco conchas pequeñas, a cada una ponle unas gotas de los colores que más te gustan.

Uena cada cono con un color, corte la \_\_\_\_\_ con cuidado, debe quedar una salida pequeña. Altera, adorna la calavera con moños, aretas (cintas, pendientes), pestañas postizas y con los recortes que decidas utilizar.

Tus calaveritas están casi listas. Sólo falta que les pongas el nombre de tus queridos difuntos en la frente.

- |                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> cuchara      | <input type="checkbox"/> fuego   |
| <input type="checkbox"/> calaveras    | <input type="checkbox"/> baño    |
| <input type="checkbox"/> ingredientes | <input type="checkbox"/> punta   |
| <input type="checkbox"/> artística    | <input type="checkbox"/> rellena |
| <input type="checkbox"/> olla         | <input type="checkbox"/> huevo   |

## Anexo 3.3 Ficha de trabajo (2) : Actividad cultural

2011/2012 - Español Iniciación A1 **¡DÍA DE MUERTOS!****Decide tú:**

<b>Día de los muertos</b>		<b>Halloween</b>
	día 31 de octubre ofrendas los gatos negros mezcla de creencias de civilizaciones prehispánicas y la religión católica (franciscanos) cempasúchitl trajes y máscaras (disfraces) retratos de los difuntos pan de muerto la calabaza "dulce o travesura" 2 de noviembre origen celta noche de brujas adornar a las sepulturas	

**Fijate:** → También existe una suerte de mezcla entre la celebración del Día de Muertos y la celebración estadounidense (EE.UU.) del Halloween donde en la noche del 2 de noviembre los niños salen a las calles con disfraces alusivos a la muerte y de seres asustadores, tocando de puerta en puerta pidiendo "el muerto" a través de unas pequeñas rimas cantadas:

*"El muerto pide camote, sino se lo dan se le cae el bigote. La viuda pide una ayuda, para su pobre criatura".*

Si los habitantes de la casa solicitada dan "el muerto", que generalmente suele ser dulces que depositan en bolsos que llevan los niños, estos últimos pueden recitar una bendición:

*"Esta casa está bendita porque si nos dieron comidita".*

O bien una "maldición" si no se atiende a su canto:

*"Esta casa está embrujada porque no nos dieron nada".*

→ **Resumen:** ¿Qué se hace en el día de los muertos?

## Anexo 3.4 Atividade cultural - Questionário



¡Dime lo qué piensas!..

Questionario:

<u>Las preguntas:</u>	Si	No
¿Has entendido bien los contenidos?		
¿El contenido de hoy te ha parecido difícil?		
¿Te gusta la asignatura de español?		
¿La clase ha sido motivadora?		
¿Te parece difícil comunicarse en español?		
¿Te gustan los juegos y otras actividades a lo largo de las clases?		
¿Tienes la costumbre de leer cosas en español?		
¿Te gusta ver películas y series en español?		
¿Crees que eres responsable en tu estudio en esta asignatura?		
¿Los trabajos en grupo y parejas te gustan?		
¿Piensas que herramientas como el multimedia son útiles en esta asignatura?		
Haz una sugerción. ¿Qué te motive? ¿Qué tipo de actividad te guste?: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		

## Anexo 4.1 Sequência didática 1 – Ficha de trabalho (1)

Ficha de trabajo  
7º – Unidad  
¿Qué tiempo hace?



Mira el video y luego elige la respuesta adecuada:



- ¿En qué zona del país va a haber precipitaciones?
 

<input type="checkbox"/> oeste	<input type="checkbox"/> sur
<input type="checkbox"/> leste	<input type="checkbox"/> norte
- Las manchas blancas corresponden en algunos casos a:
 

<input type="checkbox"/> llueve	<input type="checkbox"/> sol
<input type="checkbox"/> niebla o nieve	<input type="checkbox"/> tormenta
- El cielo despejado es cuando:
 

<input type="checkbox"/> el cielo esté cubierto de nubes	<input type="checkbox"/> el suelo esté cubierto de nubes
<input type="checkbox"/> el cielo no tiene nubes	<input type="checkbox"/> está cayendo granizo
- En Valencia:
 

<input type="checkbox"/> llueve mucho	<input type="checkbox"/> hace calor
<input type="checkbox"/> hace mal tiempo	<input type="checkbox"/> hace viento
- En Carboneras el viento puede alcanzar en la media:
 

<input type="checkbox"/> 96 kilómetros por hora	<input type="checkbox"/> no hay viento
<input type="checkbox"/> 98 kilómetros por hora	<input type="checkbox"/> 96 grados bajo cero
- Las precipitaciones en Aljofar son \_\_\_\_\_ por l/m<sup>2</sup>  
a) 106 (ciento seis) b) 29 (veintinueve) c) 84 (ochenta y cuatro)
- La zona montañosa en el sur de Valencia y norte de Alicante hace una barrera de \_\_\_\_\_ con el viento de origen noroccidental.  
a) calor b) nieve c) humedad
- Lo normal lo que cae en Aljofar es de 55 l/m<sup>2</sup> en \_\_\_\_\_.  
a) septiembre b) enero c) octubre
- Las temperaturas han sido \_\_\_\_\_ bajas en todo el norte de España.  
a) muy b) mucho c) hace
- Las \_\_\_\_\_ en Segovia son de -6 y en Valladolid de -2.  
a) mínimas b) máximas c) medias

## Anexo 4.2 Sequência didática 1 – Ficha de trabalho (2)

Ficha de trabajo

7º – Unidad

¿Qué tiempo hace?

¿Verdadero o falso?

- |   | V                        | F                        |
|---|--------------------------|--------------------------|
| ➤ Un anticiclón es una zona atmosférica de alta presión con algunas pero pocas precipitaciones.           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➤ En la comunidad Valenciana va a haber cielos poco despejados  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➤ En la comunidad de Madrid, Castilla y Mancha Extremadura van a quedar nubes y tormenta por toda la zona | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➤ En las Canarias siguen máximas de más de treinta grados   | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| ➤ La situación en general y lo que va a predominar es la tormenta y niebla                                | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Prueba tu conocimiento:

- |                     |                          |                        |
|---------------------|--------------------------|------------------------|
| Los Pirineos son    | <input type="checkbox"/> | un conjunto de playas  |
|                     | <input type="checkbox"/> | un conjunto de sierras |
|                     | <input type="checkbox"/> | un fenómeno temporal   |
| y se quedan junto a | <input type="checkbox"/> | Italia                 |
|                     | <input type="checkbox"/> | África                 |
|                     | <input type="checkbox"/> | Escocia                |

Frases:

Hace + (mucho) viento  
 (mucho) calor  
 (mucho) frío  
 (muy) buen tiempo  
 (muy) mal tiempo (...)  
 Mucha + sustantivo / verbo + mucho  
 Muy + adjetivo / adverbio

**I. Formación del gerundio****I.1. Gerundio regular**

-AR	-ando
-ER	-iendo
-IR	-iendo

**I.2. Gerundios irregulares**

caer, \*caiedo → cayendo

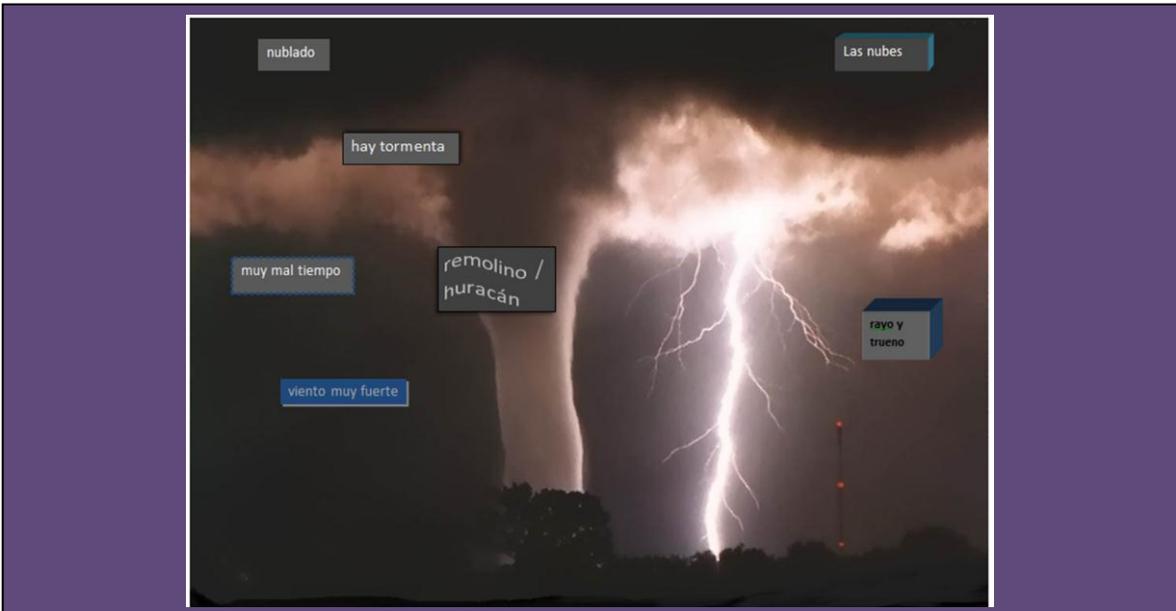
El mismo fenómeno se produce en inicio de palabra

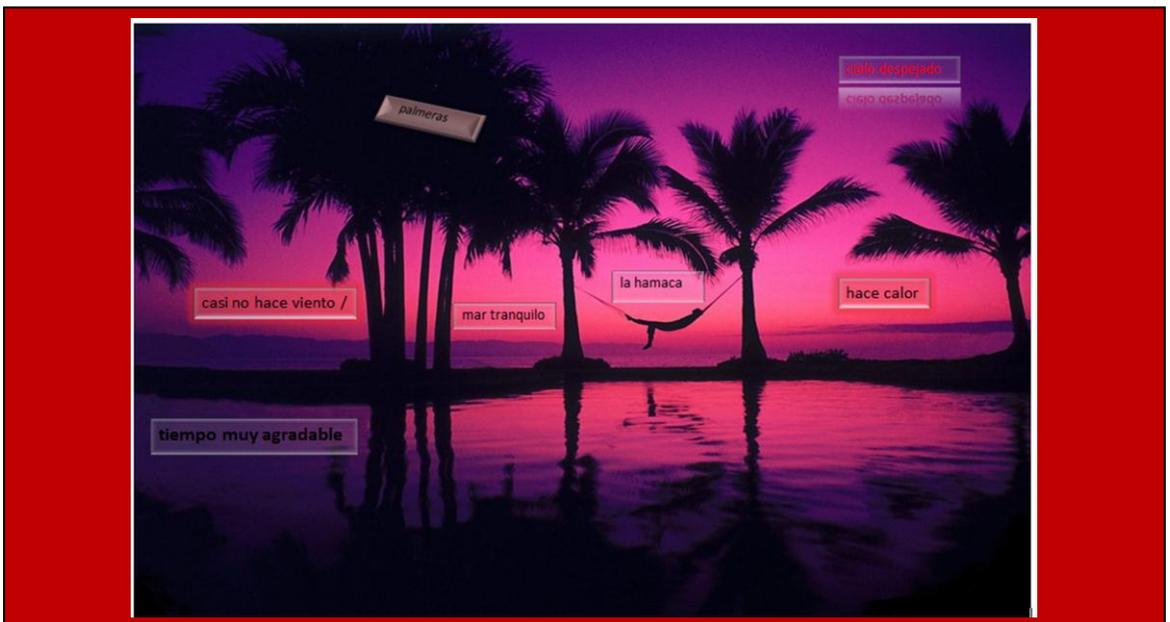
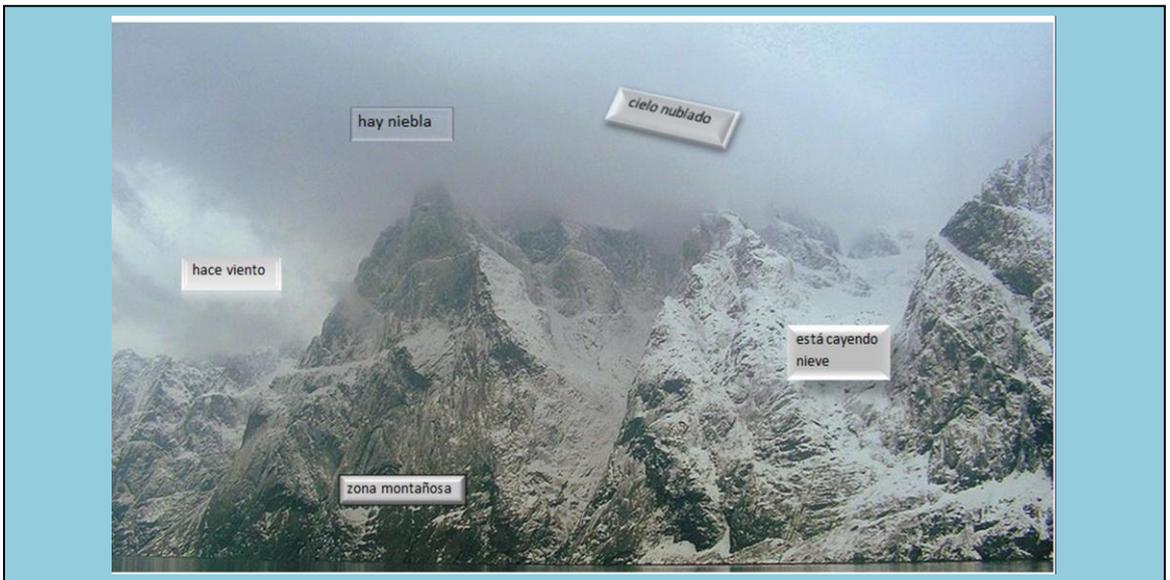
ir, \*iiedo → yendo

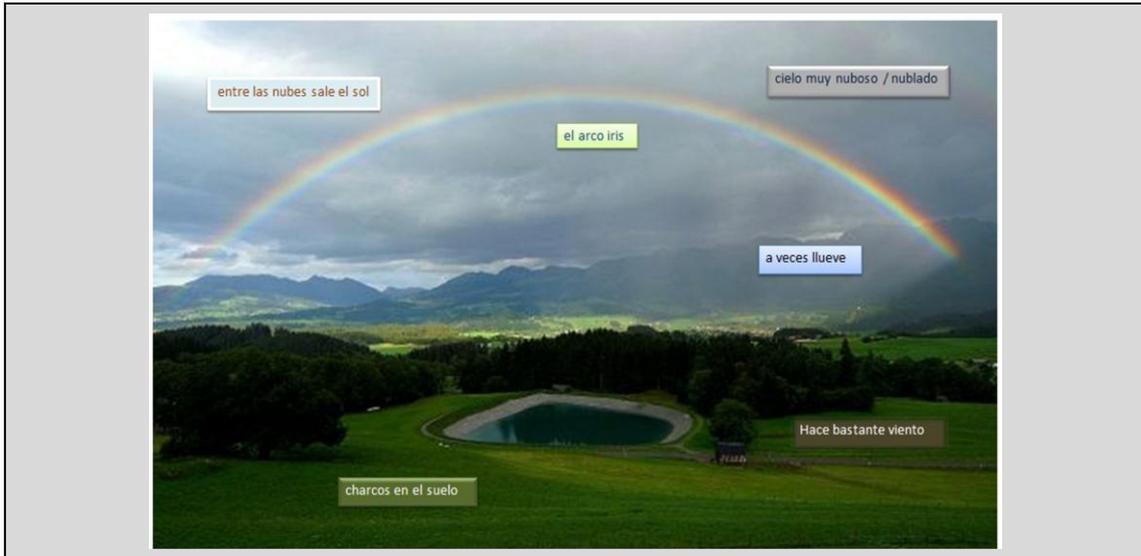
caer	Cayendo
destruir	Destruyendo
huir	huyendo
ir	yendo
oír	oyendo

**ATENCIÓN...**  
 los verbos que hablan de fenómenos atmosféricos (lover, nevar) son verbos impersonales. Por eso sólo se usan en tercera persona del singular. Además, son regulares (LOVER → LE, NEVAR → S)

Anexo 4.3 Sequência didática 1 - Material







Verso da cartolina da cartolina anterior:

**NORTE**

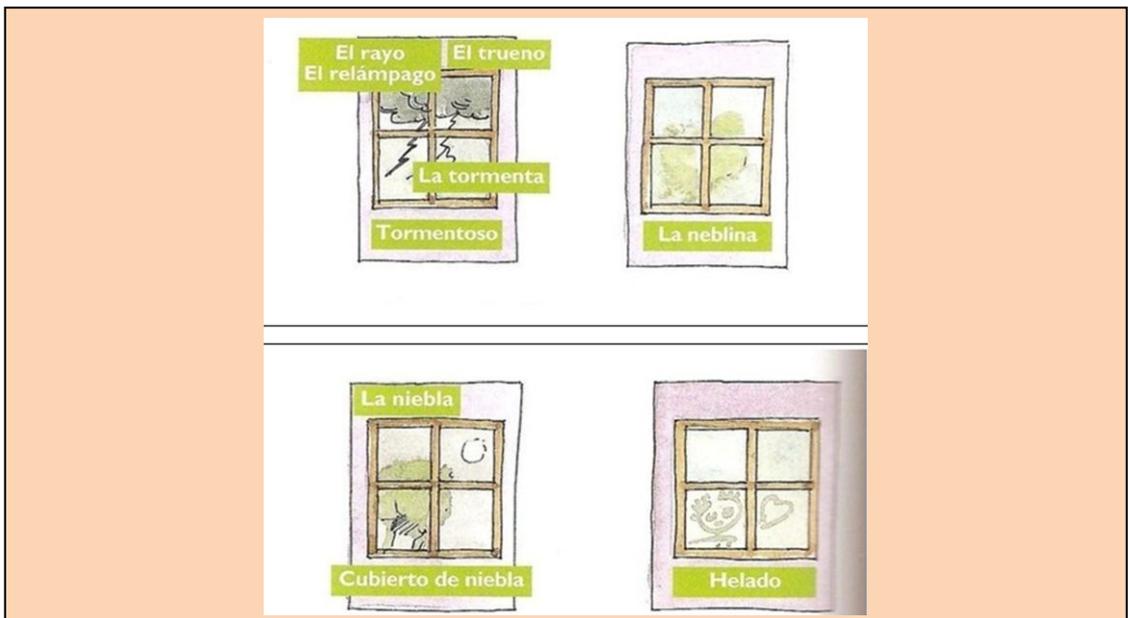
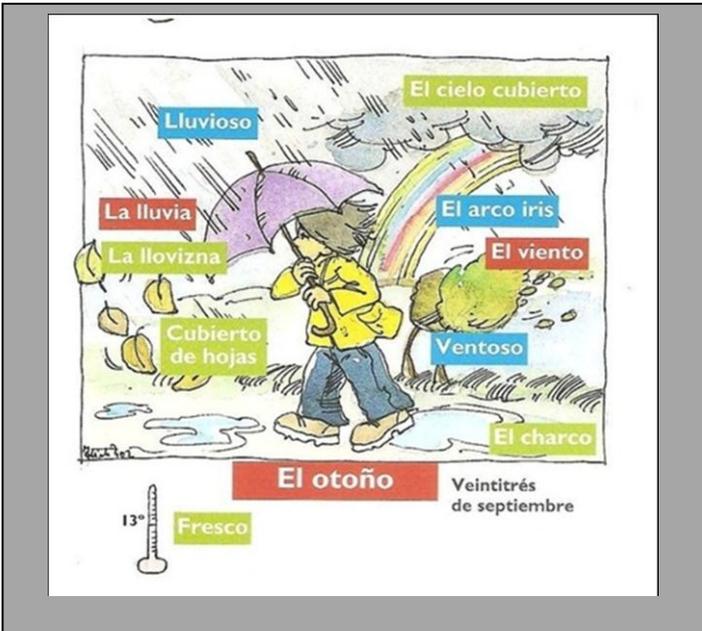
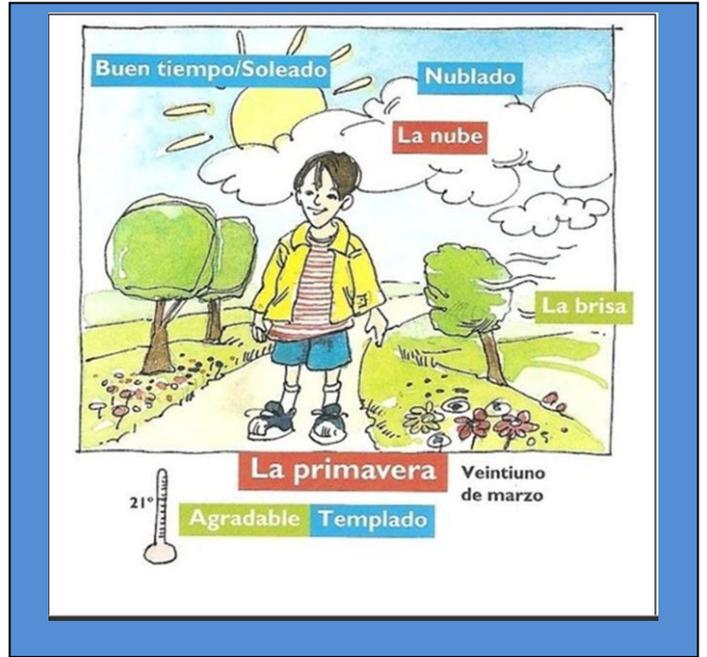
NOROESTE      NORESTE

OESTE      ESTE

SUROESTE      SURESTE

**SUR**

cielo nublado ; hace sol; cielo nuboso con precipitaciones; Islas Canarias; Islas Baleares; hace calor, hay tormenta; ; hoy tenemos X grados en...; las mínimas; las máximas; hace mal tiempo en...



**Juego de rol: los presentadores *del tiempo***

En parejas tenéis que presentar el tiempo que hace en España hoy.

Usad todo el vocabulario que está en la tarjeta.

No os olvidéis de los gestos que habéis visto en el corto, os puede ayudar.

¡Qué todo salga bien!

**Juego de rol: ir de vacaciones**

En parejas imaginad: tu amigo está de vacaciones en este lugar y te llama por teléfono. Hablad del tiempo que hace. Tenéis que presentar el dialogo a vuestros compañeros de clase y utilizar todo el vocabulario de la imagen.

¡Qué todo salga bien!

**Juego de rol: ¿Qué tiempo hace??**

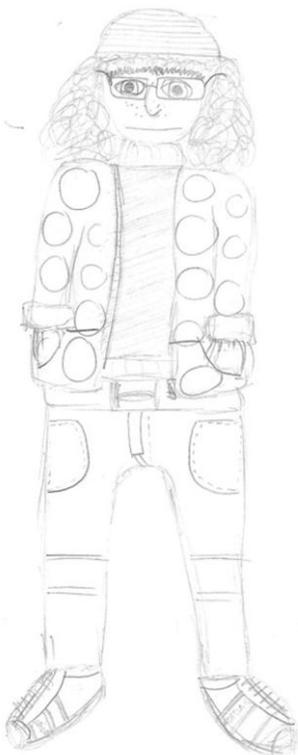
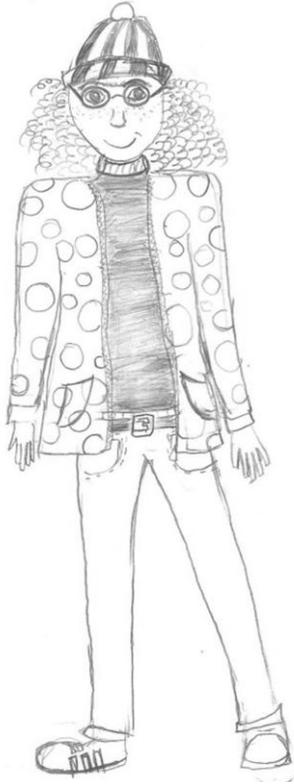
En parejas imaginad ahora: te levantas por la mañana y miras por la ventana. Tu compañero te llama por teléfono. ¡Describe lo que ves! ¿Qué vas a hacer hoy? ¿Quieres dar un paseo? ¿Coger flores? ¿Ir a la playa? ¿Tomar el sol? ¿Poner ropa de abrigo? ¿Caminar bajo la lluvia? Hablad del tiempo que hace. Tenéis que presentar el dialogo a vuestros compañeros de clase y utilizar todo el vocabulario.

(três diferentes instruções no verso que se repetem pelas cartolinas anteriores)



Anexo 5.1. Sequência didática 2

Os três desenhos que ganharam



## Anexo 5.2. Sequência didática 2 – Ficha de trabalho: texto



El origen de la **historia de San Valentín** se centra en la Roma del siglo III, época en la que el cristianismo era perseguido. En este periodo también se prohibía el *matrimonio* entre los soldados ya que se creía que los hombres *solteros* rendían más en el campo de batalla que los hombres *casados* porque no estaban emocionalmente pensando en sus *familias*.

**San Valentín** se ha convertido en el **patrón de todos los enamorados** y de todas aquellas personas que quieren tener una pareja. Los comerciantes se han hecho eco de esta *festividad* y la han convertido en un día perfecto para aumentar las *ventas*. Flores, postales, poemas de amor, dedicatorias, bombones y regalos de todo tipo se realizan este día al ser querido para demostrar su amor y amistad.

Es en estas circunstancias cuando surge la figura de **San Valentín**, un *sacerdote* cristiano que ante tal injusticia decide casar a las *parejas* bajo el ritual cristiano a escondidas de los ojos romanos.

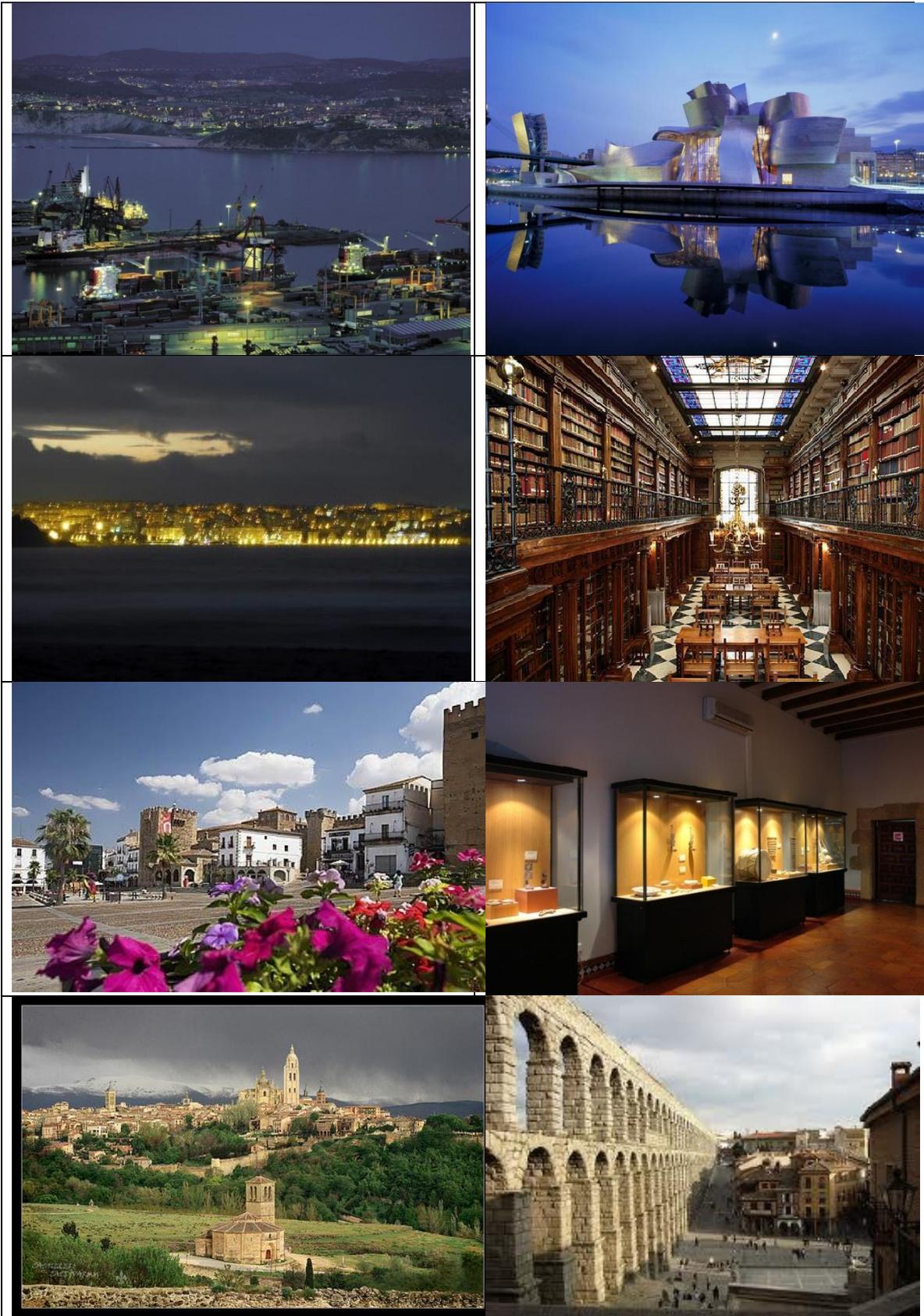
Palabras clave:

*familias; matrimonio; solteros; ventas; casados; festividad; enamorados; sacerdote; parejas;*

ESPAÑOL	
Te quiero	Pasión
Te amo	Pareja
Te adoro	Novio
Estoy loco/a por ti	Novia
Te amo con locura	Amante
San Valentín	Marido
Día de San Valentín	Esposo
Día de los enamorados	Mujer
Tarjeta de San Valentín	Esposa
Cupido	Matrimonio
(el) Amor	Casarse
Amor a primera vista	Boda
Flechazo	Cariño
Corazón	Mi amor
Carta de amor	Mi vida
Piropo	Cielo mío
Piropear	Tesoro
Beso	Querido/querida
Besar	Enamorarse
Beso en la boca	Querer
Caricia	Amar
Acariciar	Seducir
Abrazo	Flirtear
Abrazar	Coquetear
	Casarse (con)
	Salir (con)
	Cortar (con)
	Guapo/a
	Cariñoso
	Tierno



## Anexo 6.1. Sequência didática 3 - Exemplos de material: Cartões (cidades e lugares)





**Bilbao:** Una de las ciudades de España que ha logrado cambiar más en los últimos años, cuenta con algunos sitios que deben ser vistos al menos una vez en la vida como el museo Guggenheim  
**El Museo Guggenheim de Bilbao**

**Santander:** Una de las ciudades de España más bonitas. Si te gusta la playa y la comida seguro que te encanta esta ciudad.  
**Biblioteca y Casa-Museo de Menendez**

**Cáceres:** Dentro de las ciudades de España, Cáceres cuenta con un casco histórico impresionante y muy bien conservado. Cuando estés en él te sentirás como en una película.  
**El museo de Cáceres**

**Segovia:** Es una de las ciudades de España con más encanto. Es pequeña, pero con grandes construcciones romanas como su famoso **acueducto** o medievales como el Alcázar.

**Salamanca:** Dentro de las ciudades de España, Salamanca es una de las más famosas en tradición universitaria, pero además cuenta con algunas de las calles y edificios más bonitos de la península.  
**Casa de las Conchas**

**Toledo:** Es una de las **ciudades de España** más representativas, con algunos paisajes espectaculares  
**Museo de Santa Cruz**

**Granada:** Otra de las ciudades de España que merecen ser vistas. Cuenta además con la Alhambra que estuvo a punto de ser elegida una de las 7 maravillas del mundo.  
**La Alhambra ( palacio y fortaleza)**

**Madrid:** Es la capital de España y de la Comunidad de Madrid y es una ciudad moderna, con muchos museos, parques y jardines públicos.  
**Museo del Prado**

## Anexo 6.2. Sequência didática 3 – Questionário

Planificação do Espanhol – 10.º Ano – nível inicial  
2011 /2012  
Manual Adotado: Prima A3- 55 número



Questiones de estadística:

	me gusta	no me gusta	más o menos
texto de huecos			
ordenar la lista de palabras			
Usar imágenes para hablar y escribir			
Los textos / expresiones			
La creación de la carta			

He tenido problemas con:

texto de huecos	ordenar la lista de palabras	Usar imágenes para hablar	Los textos/ expresiones	La creación de la carta
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lo más interesante de la clase:

---

Lo más confuso:

---

El ejercicio más productiva:

---

El ejercicio más aburrido:

---

Anexo 7. Sequência didática 4 - Material



## Anexo 7. 1. Cuestiones en las tarjetas

<p>¿Cuál es el verbo que se usa al hablar del tiempo? Usa una frase con <u>frío</u> y una con el <u>sol</u>.</p> <p>Respuesta: <b>Hace frío.</b> <b>Hace sol.</b></p>	<p>¿Cómo se llama el utensilio en el deporte del tenis con que se bate en el balón?</p> <p>Respuesta: <b>raqueta</b></p>	<p>¿Qué gesto los españoles suelen hacer al decir que no tienen dinero?</p> <p>Respuesta <b>haciendo el gesto:</b> <b>Apuntan con los dos dedos hacia a los dos ojos dos veces.</b></p>
<p>¿Cuándo se usa <u>mucho</u>? Utiliza en una frase.</p> <p><b>Mucho : Se puede usar antes o después de los <u>verbos</u> o antes de <u>sustantivos</u></b></p>	<p>¿Cómo se llamala la “caja” en el fútbol donde los jugadore deben colocar la pelota? Dime una posibilidad.</p> <p>Respuesta: <b>gol</b> <b>portería</b> <b>baliza</b></p>	<p>¿Cuál es el <u>plural y singular</u> de la palabra <u>agua</u>? Usa los artículos</p> <p>Respuesta: <b>El agua</b> <b>Las aguas</b></p>
<p>¿Las perífrasis con los verbos <u>tener</u> / <u>preferir</u> / <u>querer</u> / <u>deber</u> son formadas con....? Di una frase con uno de estos verbos.</p> <p>Respuesta: <b>Infinitivo</b></p>	<p>Concluye esta frase: En la playa a la gente le gusta ..... el sol.</p> <p>Respuesta: <b>Tomar</b></p>	<p>¿Si me acaba de ocurrir una idea que gesto hago?</p> <p>Respuesta <b>haciendo el gesto:</b> <b>Chasquear los dedos a la altura de la oreja</b></p>
<p>¿Las perífrasis con los verbos <u>estar</u> y <u>seguir</u> son formadas con....? Crea una frase.</p> <p>Respuesta: <b>gerundio</b></p>	<p>¿Cuál es el verbo que se usa relacionado con la colocación de prendas de ropas?</p> <p>Respuesta: <b>Llevar</b></p>	<p>¿Cómo se llaman los puntitos que algunas personas tienen sobre la nariz?</p> <p>Respuesta: <b>pecas</b></p>
<p>¿Di uno de los <u>cuatro adjetivos</u> en qué se usa excepcionalmente <u>el mucho</u>?</p> <p>Respuesta: <b>mejor, peor, mayor y menor</b></p>	<p>“¿Cuál es el <u>género</u> de la palabra viaje?”</p> <p>Respuesta: <b>Es masculina – el viaje</b></p>	<p>¿Cuál es la mascota / animal del escudo de la ciudad madrid?</p> <p>Respuesta: <b>el oso / la osa</b></p>
<p>Explica lo que significa firma. ¿Lo qué es?</p> <p>Respuesta: <b>Es tu nombre al final de una carta o una postal. (con tu puño)</b></p>	<p>¿Cómo se pregunta la hora en español?</p> <p>Respuesta: <b>¿Qué horas es? o</b> <b>¿Tienes hora?</b></p>	<p>Para rechazar una sugerencia, ¿qué gesto hacemos?</p> <p>Respuesta: <b>Cruzar las manos rápidamente y varias veces.</b></p>
<p>¿Cuál es el infinitivo de “<u>duermo</u>” y cuál es el cambio vocálico que ocurre?</p> <p>Respuesta: <b>dormir = o&gt;ue</b></p>	<p>¿Las perífrasis con “<u>Ir a</u> ...” se forma con....?</p> <p>Respuesta: <b>Infinitivo</b></p>	<p>¿Cómo se llama a una persona a quién le le gusta ligar con muchas mujeres?</p> <p>Respuesta: <b>ligón</b></p>

<p>¿Cuál es la preposición que se utiliza con los medios de transportes?</p> <p>Respuesta: <b>en</b></p>	<p>¿Las perífrasis con “<u>Hay que...</u>” se usa con....?</p> <p>Respuesta: <b>Infinitivo</b></p>	<p>¿Cómo se llama a un hombre que traiciona a las mujeres? También es una palabra que se refiere a <u>telenovelas</u>.</p> <p>Respuesta: <b>culebrón</b></p>
<p>¿Cuándo se usa <u>muy</u>? Utiliza en una frase.</p> <p>Respuesta: <b>Muy: Antes de adjetivos y de adverbios</b></p>	<p>¿Cuál es el otro nombre para el día de <u>San Valentín</u>?</p> <p>Respuesta: <b>El día de los enamorados</b></p>	<p>¿Cuál es lo que ves más representado en el día de los muertos? Está relacionado con los <u>huesos de la cara</u>.</p> <p>Respuesta: <b>calaveras</b></p>
<p>¿la abreviación <u>P.D.</u> significa.....?</p> <p>Respuesta: <b>posdata</b></p>	<p>Con esta perífrasis exprimimos un sentimiento de obligación o la usamos para dar consejos.</p> <p>Respuestas: <b>Debo+infinitivo</b></p>	<p>¿Dónde se ubican los <u>Pirineos</u>? ¿Entre qué países?</p> <p>Respuesta: <b>Entre España y Francia</b></p>
<p>¿Qué expresión los españoles usan para expresar cuando una persona que quieres mucho se va y no la vuelves a ver por mucho tiempo, pero tienes muchas ganas de verla?</p> <p>Respuesta: <b>te echo de menos o te extraño</b></p>	<p>Está <u>lloviendo</u>. Deletrea el sustantivo.</p> <p>Respuesta: (La) <b>lluvia</b></p>	<p>Completa los cuatro puntos cardinales <u>norte, este, oeste y.....</u></p> <p>Respuesta: <b>sur</b></p>
<p>¿Cómo formulas una frase de obligación de manera impersonal?</p> <p>Respuesta: <b>Hay que + infinitivo</b></p>	<p>¿Cómo se dice “costas” en español?</p> <p>Respuesta: <b>espalda</b></p>	<p>Di un <u>adjetivo indefinido afirmativo</u> en singular y plural.</p> <p>Respuestas: <b>algún o alguna algunos o algunas</b></p>
<p>Di un <u>adjetivo indefinido negativo</u> en singular y plural.</p> <p>Respuestas: <b>ningún o ninguna ningunos o ningunas</b></p>	<p>Di un <u>pronombre indefinido afirmativo</u> en singular y plural.</p> <p>Respuestas: <b>alguno o alguna algunos o algunas algo o alguien</b></p>	<p>Di un <u>pronombre indefinido negativo</u> en singular y plural.</p> <p>Respuesta: <b>ninguno o ninguna ningunos o ningunas nada o nadie</b></p>
<p>¿Cuál es la diferencia entre “nada” y “nadie”?</p> <p>Respuestas: <b>Nada se refiere a una cosa Nadie se refiere a una persona</b></p>	<p>¿Qué significa “cielo despejado”?</p> <p>Respuestas: <b>El cielo no tiene nubes.</b></p>	<p>¿Cuáles son los días de la semana?</p> <p>Respuestas: <b>lunes / martes / miércoles / jueves / viernes / sábado / domingo</b></p>
<p>¿Cómo se <u>expone</u> una <u>obligación</u> o cómo se recomienda algo con una <u>perífrasis</u>?</p> <p>Respuestas: Con “<b>tener que</b>”</p>		

## Anexo 7.2. Sequência didática 4 Questionário da terceira e quarta aula:

Estágio Profissional: Projeto Pedagógico  
 Planificação de Espanhol – 10.º Ano – nível inicial  
 Unidade 9  
 2011 /2012  
 Manual Adaptado: Pírame A2- B2 número



Cuestiones de estadística:

	me gusta	no me gusta	más o menos
texto de huecos			
Unir las imágenes y las palabras			
Usar imágenes para hablar y escribir			
Los textos / expresiones			
La creación de la carta			
Escuchar la canción y rellenar a los huecos			
Unir las imágenes de los gestos y las expresiones			
Escuchar el diálogo y sacar información			
El juego de cuestiones			

He tenido problemas con:

texto de huecos	Unir las imágenes y las palabras	Usar imágenes para hablar	Los textos/ expresiones	La creación de la carta	Escuchar la canción y rellenar a los huecos	Unir las imágenes de los gestos y las expresiones	Escuchar el diálogo y sacar información	El juego de cuestiones
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lo más interesante de la clase:

---

Lo más confuso:

---

El ejercicio más productivo:

---

El ejercicio más aburrido:

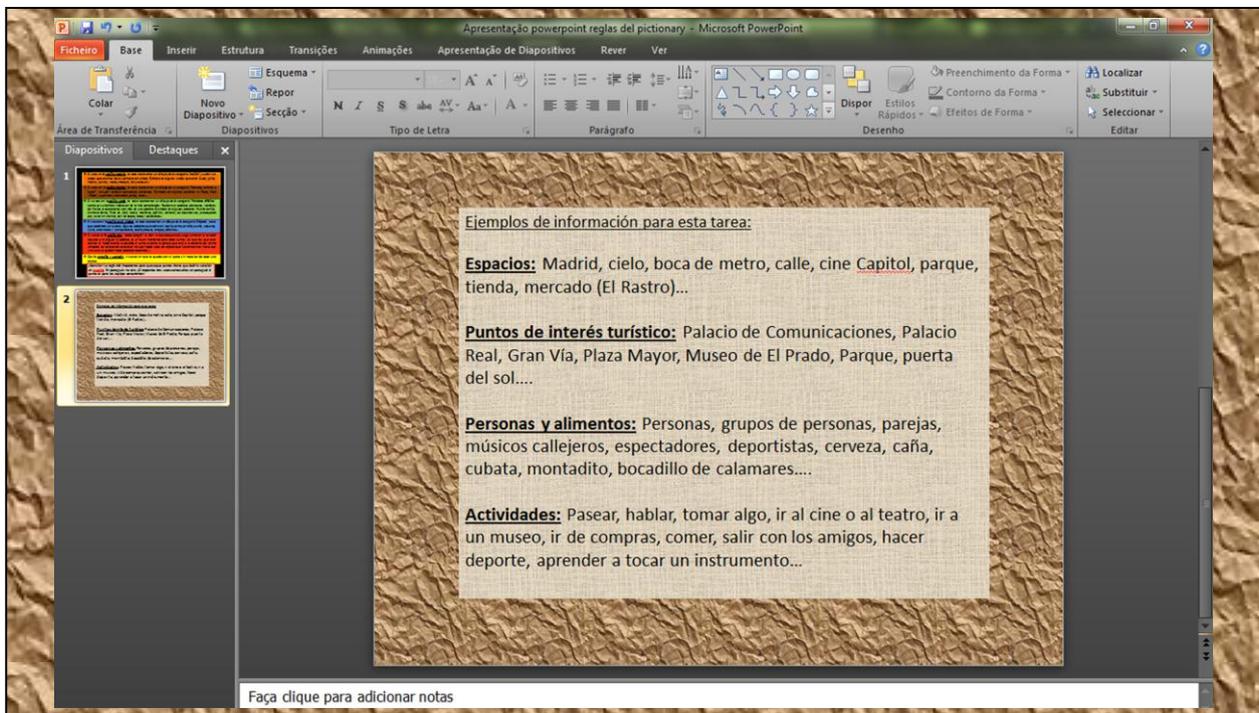
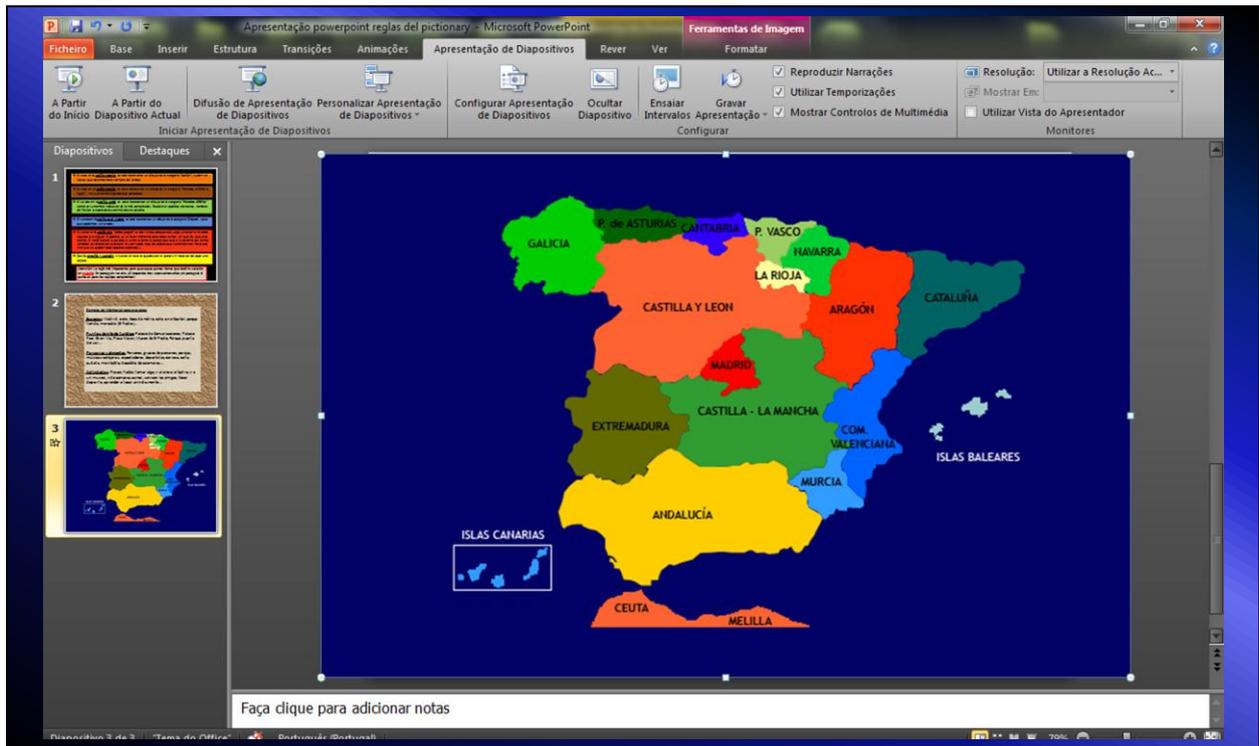
---

## Anexo 8. Sequência didática 5 - Tarjetas Para el juego Pictionary

la <b>casilla naranja</b> : representar un dibujo de la categoría " <b>acción</b> ", suelen ser cosas que solemos hacer, siempre son verbos.	la <b>casilla marrón</b> : representar un dibujo de la categoría " <b>Persona, animal o lugar</b> ", incluyen también personajes conocidos.	la <b>casilla verde</b> : representar un dibujo de la categoría " <b>Palabras difíciles</b> " como ya su nombre indica son de lo más complicadas. Pueden ser palabras abstractas, nombres de fiestas o expresiones con más de una palabra.	la <b>casilla azul/violeta</b> : representar un dibujo de la categoría " <b>Objeto</b> ", cosas que podemos ver o tocar.	Si se cae en la <b>casilla roja</b> , " <b>todos juegan</b> " es decir el equipo que cayó juega junto con el resto de equipos a averiguar la palabra, es un buen momento para robar turnos, así que hay que estar atento. Si nadie acierta la palabra el turno lo toma la pareja que esté a la derecha del último lanzador. las tarjetas de este color incluyen todos tipos de tarjetas que fueron escritas hasta aquí (incluso se pueden sacar palabras repetidas)...
El verbo: <b>Sudar</b>	Persona: El tenista <b>Rafa Nadal</b>	Pronombre Indefinido invariable: <b>nadie</b>	Comida: <b>paella</b>	Pronombre Indefinido invariable: <b>nadie</b>
El verbo: <b>gritar</b>	Lugar: <b>La Puerta del Sol</b>	Fiesta: <b>La Semana Santa</b>	Bebida: <b>zumos</b>	Animal: <b>toros</b>
El verbo: <b>hablar</b>	Lugar: <b>Café</b>	Fiesta: <b>Feria de Abril</b>	Objeto celeste: <b>estrella</b>	Expresión: <b>preocupado por</b>
El verbo: <b>pelear</b>	Persona: <b>el Papa</b>	El adjetivo: <b>machista</b>	Parte del cuerpo: <b>el cuello</b>	Juguete: <b>muñeca</b>
El verbo: <b>nadar</b>	Personaje ficcional: <b>superman</b>	Acto de hablar: <b>opinión</b>	Prenda de ropa: <b>vaqueros</b>	Expresión: <b>estar en contra</b>
El verbo: <b>trabajar</b>	Lugar: <b>habitación</b>	Gesto o expresión de negación: <b>rechazar</b>	Objeto: <b>tijera</b>	Lugar: <b>El cine</b>
El verbo: <b>leer</b>	Lugar: <b>playa</b>	Expresión: <b>de acuerdo con</b>	Objeto: <b>paraguas</b>	El verbo: <b>estudiar</b>
El verbo: <b>conducir</b>	Animal: <b>toros</b>	Expresión: <b>preocupado por</b>	Objeto: <b>ordenador / computadora</b>	El verbo: <b>afeitarse</b>

El verbo: <b>llorar</b>	Persona: <b>La abuela</b>	Problema de salud: <b>Dolor de espalda</b>	Objeto: <b>Sombrero</b>	Personas: <b>Los reyes</b>
El verbo: <b>saludar</b>	Personas: <b>Los reyes</b>	Problema de salud: <b>El brazo roto</b>	Prenda de ropa: <b>Guantes</b>	Acto de hacer: <b>Hacer una foto</b>
El verbo: <b>sentarse</b>	Lugar: <b>El hospital</b>	El adjetivo: <b>perezoso/a</b>	Objeto: <b>Gafas del sol</b>	Expresión: <b>Amor imposible</b>
El verbo: <b>soñar</b>	Lugar: <b>La estación de autobuses</b>	Acto de hacer: <b>Poner la mesa</b>	Prenda de ropa: <b>La gorra</b>	Fiesta: <b>La Semana Santa</b>
El verbo: <b>tirar</b>	Lugar: <b>La oficina de correos</b>	Acto de hacer: <b>Hacer una foto</b>	Objeto: <b>el periódico</b>	Acto de hablar: <b>opinión</b>
El verbo: <b>cerrar</b>	Lugar: <b>La estación de tren</b>	Acto de hacer: <b>Hacer la siesta</b>	Juguete: <b>muñeca</b>	Parte del cuerpo: <b>el cuello</b>
El verbo: <b>afeitarse</b>	Animal: <b>El pez/los peces</b>	Las horas: <b>"las doce y veinte"</b>	Objeto: <b>sacapuntas</b>	El verbo: <b>saludar</b>
El verbo: <b>desayunar</b>	Lugar: <b>El cine</b>	Expresión: <b>Amor imposible</b>	Objeto: <b>cepillo,</b>	Lugar: <b>La oficina de correos</b>
El verbo: <b>comer</b>	Lugar: <b>La carnicería</b>	Expresión: <b>estar en contra</b>	Objeto: <b>basura</b>	Acto de hacer: <b>Poner la mesa</b>
El verbo: <b>bailar</b>	Lugar: <b>La iglesia</b>	Expresión: <b>salir de copas</b>	Prenda de ropa: <b>bragas</b>	<b>Palabra fea:</b> <b>tacos / palabrotas</b>
El verbo: <b>estudiar</b>	Lugar: <b>La panadería</b>	<b>Palabra fea:</b> <b>tacos / palabrotas</b>	Fruta: <b>plátanos</b>	Fruta: <b>Plátanos</b>
El verbo: <b>cantar</b>	Persona: bailarina	Problema de salud: Dolor de muelas	Objeto: anillo	Fiesta: Las fallas

## Anexo 9. Sequência didática 6



## Anexo 10. Questionario final


**ESB** Escuela Superior de Bellas Artes
**10 º Curso 2011/2012 - Español Iniciación A1**

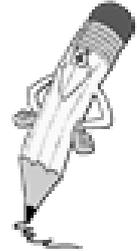
Recolha de informação

13/07/2012

Marca con una equis (x) tu opinión: ¿Crees que las actividades han sido útiles para tu aprendizaje?

Atención: Esto es sobre todas las clases que hemos tenido juntas:

	Si	No	más o menos
Los ejercicios de huecos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los ejercicios de verdadero o falso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El juego de rol (ej. el diálogo: ¿Qué tiempo hace? O en la búsqueda de la modelo)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Usar imágenes para hablar y escribir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Los textos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La juego de dados (con las tarjetas con cuestiones)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las actividades de hablar en parejas o grupos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La creación de la carta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las audiciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El juego del Pictionary	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



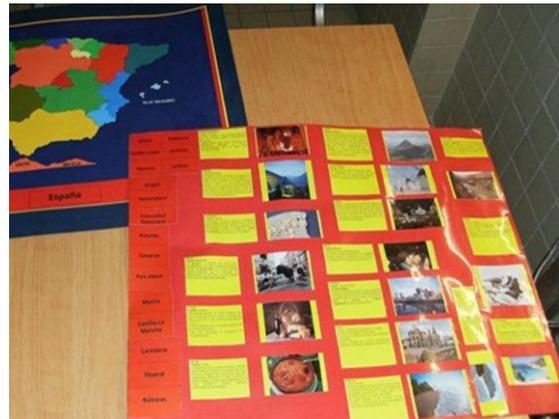
Anexo 11. Fotos

<p>Sequência didática 1</p>	
<p>Sequência didática 2</p>	
<p>Sequência didática 3</p>	
<p>Sequência didática 4</p>	

Sequência didática 5



Sequência didática 6



Sequência didática 7

