

Sílvia dos Santos Espada

# O JOGO E A GRAMÁTICA DE E/LE NUMA VISÃO INTEGRADORA

Relatório de Estágio do 2º Ciclo em Ensino de Português e de Espanhol no 3º Ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário, orientado pela Doutora María Luisa Aznar Juan, apresentado ao Departamento de Línguas, Literaturas e Culturas da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra

2015



# Faculdade de Letras

## O jogo e a gramática de E/LE numa visão integradora

### Ficha Técnica:

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| <b>Tipo de trabalho</b>       | <b>Relatório de estágio</b>   |
| <b>Título</b>                 | <b>O JOGO E A GRAMÁTICA DE E/LE NUMA VISÃO INTEGRADORA</b>  |
| <b>Autora</b>                 | <b>Sílvia dos Santos Espada</b>   |
| <b>Orientadora</b>            | <b>Doutora María Luisa Aznar Juan</b>   |
| <b>Júri</b>                   | <b>Presidente:</b><br><b>Doutora Judite Manuela Silva Nogueira Carecho</b><br><b>Vogais:</b><br><b>Doutora María Luisa Aznar Juan</b><br><b>Doutora Elena Gamazo Carretero</b>      |
| <b>Identificação do Curso</b> | <b>2º Ciclo em Ensino de Português e de Espanhol no 3º ciclo do Ensino Básico e no Ensino Secundário</b><br><b>Formação de professores</b><br><b>Ensino de Português e Espanhol</b> |
| <b>Área científica</b>        | <b>23-10-2015</b>   |
| <b>Especialidade/Ramo</b>     | <b>19 valores</b>   |
| <b>Data da defesa</b>         |   |
| <b>Classificação</b>          |   |



*Para llegar donde no estamos  
debemos avanzar por donde no vamos*

San Juan de la Cruz

## **AGRADECIMENTOS**

Embora estes meus agradecimentos bem pouco revelem da minha profunda gratidão, quero agradecer a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para a realização deste trabalho e a conclusão do Mestrado.

À professora doutora María Luisa Aznar Juan, pela sabedoria, pelos conselhos, pelo perfeccionismo e por ter tão pacientemente conduzido o avançar das minhas palavras.

À Dr.<sup>a</sup> Carla Silva, orientadora de estágio do Agrupamento de Escolas de Pombal, pela sua confiança, pelos seus conselhos e pelo seu carinho.

À Maria João, que me levou, me acompanhou e me agarrou nesta longa aventura que foram a licenciatura e o mestrado. Sem ti, nada teria sido possível.

Aos meus pais, que, perto e bem longe, sempre estiveram comigo.

Ao Luís, pela paciência, pelo apoio e pela compreensão. São poucas as palavras que podem expressar o meu enorme obrigado.

Por fim, um especial agradecimento aos meus filhos, Hugo e Ema, por terem tão inocentemente entendido as minhas ausências e pelo seu amor incondicional.

## **RESUMO**

O presente relatório, para além de apresentar uma descrição e uma reflexão sobre o Estágio Pedagógico, também aborda o estudo de carácter científico-didático sobre a implementação vantajosa do jogo no ensino/aprendizagem da gramática do espanhol língua estrangeira, comprovado no contexto da prática pedagógica supervisionada.

Numa primeira parte, apresentamos a caracterização do contexto educativo da escola onde decorreu a prática pedagógica e uma reflexão acerca desta última.

Numa segunda parte, refletimos, num primeiro momento, sobre a integração do jogo no ensino/aprendizagem de espanhol língua estrangeira (E/LE). Num segundo capítulo, abordamos a implementação do jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE. Por fim, apresentamos a descrição da proposta didática posta em prática nas aulas de uma turma de nível A1, com o objetivo de demonstrar que o jogo, de uma forma integradora, facilita o ensino/aprendizagem da gramática de E/LE.

**Palavras-chave:** Gramática; Jogo; Língua Estrangeira; Materiais.

## **RESUMEN**

Esta memoria de máster, además de presentar una descripción y una reflexión analítica de las actividades desarrolladas a lo largo de la práctica pedagógica, también incluye el estudio de carácter científico-didático sobre la implementación ventajosa del juego en el aprendizaje de la gramática del español como lengua extranjera (E/LE), comprobado en la Práctica Pedagógica.

En una primera parte, presentamos la caracterización del contexto educativo de la escuela en la que se desarrolló la práctica pedagógica supervisada y una reflexión sobre esta.

En una segunda parte, reflexionamos, en un primer momento, sobre la integración del juego en la enseñanza de E/LE. En un segundo apartado, abordamos la implementación del juego en la enseñanza de la gramática de E/LE. Finalmente, presentamos la descripción de la propuesta didáctica puesta en práctica en clases del nivel A1, con el objetivo de demostrar que el juego, de una forma integradora, facilita la enseñanza de la gramática de E/LE.

**Palabras llave:** Gramática; Juego; Lengua Extranjera; Materiales.

## Índice Geral

|   |    |
|---|----|
| INTRODUÇÃO  | 1  |
| PARTE I – A PRÁTICA PEDAGÓGICA SUPERVISIONADA                                       | 4  |
| 1. Caracterização do contexto educativo   | 4  |
| 1.1. A Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal   | 4  |
| 1.2. Caracterização da turma  | 7  |
| 2. Reflexão acerca da prática pedagógica supervisionada                             | 8  |
| 2.1. Atividades desenvolvidas   | 8  |
| 2.2. Reflexão geral   | 9  |
| PARTE II – O JOGO E A GRAMÁTICA DE E/LE NUMA VISÃO INTEGRADORA                      | 11 |
| 1. A integração do jogo no ensino/aprendizagem de E/LE                              | 11 |
| 1.1. Definição e tipos de jogos   | 11 |
| 1.2. Vantagens e cuidados a ter na aplicação do jogo no ensino/aprendizagem de E/LE | 19 |
| 1.3. O jogo nos documentos oficiais de ensino/aprendizagem de E/LE                  | 25 |
| 2. A integração do jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE                 | 26 |
| 2.1. O ensino da gramática de E/LE  | 27 |
| 2.2. O jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE                             | 32 |
| 2.3. Jogos gramaticais para o ensino/aprendizagem de E/LE                           | 34 |
| 3. Proposta didática: o jogo e a gramática de E/LE numa visão integradora           | 37 |
| 3.1. Objetivos  | 38 |
| 3.2. Metodologia de trabalho  | 39 |
| 3.3. Descrição da proposta didática   | 40 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS  | 50 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS  | 53 |
| REPOSITÓRIO DE IMAGENS  | 63 |
| ANEXOS  | 72 |

## Índice de Anexos

|  |     |
|--|-----|
| Anexo I – Questionário inicial ao aluno sobre gramática                            | 73  |
| Anexo II - Questionário final ao aluno sobre jogo e gramática                      | 75  |
| Anexo III – Fotografia ilustrativa dos cartões de perguntas e respostas (jogo1)    | 77  |
| Anexo IV – Fotografia ilustrativa dos cartões magnéticos de objetos (jogo1)        | 78  |
| Anexo V – Fotografia ilustrativa dos cartões com indicações espaciais (jogo1)      | 79  |
| Anexo VI – PowerPoint (jogo 2)   | 80  |
| Anexo VII - Fotografias ilustrativas das raquetes de resposta (jogo 2)             | 82  |
| Anexo VIII – Exemplos de cartões magnéticos (jogo 2)                               | 83  |
| Anexo IX – Ficha de registo (jogo 2)   | 84  |
| Anexo X – Cartas de vocabulário (jogo 2)   | 85  |
| Anexo XI – Fotografias ilustrativas das 30 cartas de vocabulário (jogo 2)          | 89  |
| Anexo XII – Exemplos de imagens magnéticas (jogo 3)                                | 90  |
| Anexo XIII – Exemplos de cartões magnéticos de verbos (jogo 3)                     | 92  |
| Anexo XIV – Janela magnética (jogo 3)  | 94  |
| Anexo XV – Ficha de registo (jogo 3)   | 95  |
| Anexo XVI – Fotografias ilustrativas dos 14 cubos coloridos (jogo 3)               | 96  |
| Anexo XVII – Fotografias ilustrativas dos 14 baralhos de cartas coloridos (jogo 3) | 97  |
| Anexo XVIII – Tabela incompleta de verbos irregulares (jogo 3)                     | 98  |
| Anexo XIX – Cartas incompletas de verbos irregulares (jogo 3)                      | 99  |
| Anexo XX – Fotografias ilustrativas dos baralhos de cartas completos (jogo 3)      | 100 |
| Anexo XXI – Ficha de registo do jogo de cartas (jogo 3)                            | 102 |
| Anexo XXII – Fotografias ilustrativas do cartaz projetado (jogo 4)                 | 104 |
| Anexo XXIII – Fotografia ilustrativa do puzzle desmontado (jogo 4)                 | 105 |
| Anexo XXIV – Exemplos dos cartões de perguntas e respostas (jogo 4)                | 106 |
| Anexo XXV – Exemplos dos textos produzidos pelos alunos (jogo 4)                   | 109 |
| Anexo XXVI – Fotografias ilustrativas do puzzle legendado (jogo 4)                 | 110 |
| Anexo XXVII – Fotografias ilustrativas das atividades desenvolvidas no estágio     | 111 |

## **Índice de Gráficos**

|   |    |
|---|----|
| Gráfico 1 – Relação de professores do Agrupamento de Escolas de Pombal no ano letivo de 2014/2015 | 5  |
| Gráfico 2 – Número de alunos por ciclos no ano letivo 2014/2015                                   | 6  |
| Gráfico 3 – Proposta de classificação de tipos de jogos   | 18 |

## **Índice de Tabelas**

|   |    |
|---|----|
| Tabela 1 – Propostas de jogos de adivinhar aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE                     | 35 |
| Tabela 2 – Propostas de jogos de procurar/encontrar informação aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE | 36 |
| Tabela 3 – Propostas de jogos de simulação aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE                     | 37 |
| Tabela 4 – Respostas registadas pelos grupos  | 47 |



## **Lista de siglas e acrónimos**

AEP – Agrupamento de Escolas de Pombal

CD – Complemento Direto

DRAE – Diccionario de la Real Academia de España

E/A – Ensino/Aprendizagem

E/LE – Espanhol Língua Estrangeira

EB – Escola Básica

LE – Língua Estrangeira

LM – Língua Materna

QECR – Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas

## INTRODUÇÃO

Considerando toda a panóplia de oportunidades e de conhecimentos que estão ao alcance dos alunos nesta era da comunicação, surgem ao professor de língua estrangeira (LE) novos desafios: transformar a aula num momento de aprendizagem que não seja previsível, esperado ou conhecido, mas pelo contrário aliciante e surpreendente, sem perder, no entanto, de vista o objetivo principal que é desenvolver a língua.

Olhando para a opinião de Aragón (2009)<sup>1</sup>, numa aula de espanhol língua estrangeira, o docente deve procurar todos os caminhos para motivar os seus alunos e ajudá-los a ultrapassar as barreiras, mas sem menosprezar a importância da gramática.

Todavia, segundo García (1994), Gutiérrez (1994), Torrego (1994), Moreno (1998), Coyle (2004), Martín (2008, 2010), Navarro (2009) e Ortega (2009), abordar a gramática nas aulas de E/LE não é tarefa fácil, na medida em que lhe são associados a dificuldade e o aborrecimento. Contudo, de acordo com estes autores, também é imprescindível o conhecimento dos elementos formais da língua para melhorar a expressão e, por conseguinte, a comunicação num idioma estrangeiro.

Fundamentando-nos nestes estudos, procurámos saber qual a relação dos alunos com a gramática. Analisámos, assim, os resultados dos primeiros testes de avaliação de uma turma de nível A1 da Escola Básica 2,3 Marquês de Pombal do Agrupamento de Escolas de Pombal, tendo constatado que o campo da gramática constituía o domínio menos forte dos estudantes. Tendo aplicado posteriormente um questionário, observámos que a maioria dos discentes julgava que a gramática era difícil e que poucos a consideravam divertida, estando em consonância com as opiniões expostas nos estudos atrás referidos.

Ao verificar que alguns alunos haviam destacado positivamente um jogo implementado no início do ano letivo, surgiu a ideia de usar o jogo para melhorar o ensino/aprendizagem da gramática de E/LE.

Consultando os estudos de Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998) e Lorente e Pizarro (2012) constatámos que o jogo é raras vezes utilizado nas aulas de LE por ser associado ao lazer, a algo infantil ou pouco sério. No entanto, segundo o que postulam

---

<sup>1</sup> Disponível em <http://www.eduinnova.es/mar09/motivacion.pdf> (Data de consulta: 10/07/15). Podemos ler em Aragón (2009) a seguinte afirmação: “Todas las contribuciones [...] deben basarse en una reflexión profunda y en una búsqueda sistemática de posibles soluciones a problemas tales como el aburrimiento y desmotivación de los cuales adolecen muchas aulas. En ningún momento se puede minimizar el papel de la gramática en el aula de español [...]”

Castañeda (1988), Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998), Ortiz (2005), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Guastalegnanne (2009) e Ledo (2011), apurámos que a implementação do jogo tem vantagens para o ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira e nomeadamente da gramática.

Após delineados os objetivos da nossa atuação, analisámos, entre outras, as propostas de Chamorro e Prats (1990), Salazar Salas (2000), Escribá (2002), Nevado (2008), Guastalegnanne (2009), Moreno Murcia e Rodríguez (2010), Varela (2010) e Tavakoli (2011), tendo verificado que os jogos se repetiam com alguma frequência, sendo quase expectáveis.

Por conseguinte, e seguindo as sugestões de Nevado (2008) e Varela (2010), que propõem um grupo de jogos especificamente criados pelo professor e adaptados ao tipo e às necessidades dos seus alunos, elaborámos jogos que não se encontravam na bibliografia, orientando-os às características da turma de nível A1, de forma a evidenciar a vantagem da implementação do jogo para o ensino/aprendizagem da gramática.

Foi este objetivo que levámos a cabo e que descrevemos na segunda parte deste relatório.

Assim, na parte I deste trabalho, fazemos a contextualização da prática pedagógica supervisionada e apresentamos uma reflexão crítica acerca do trabalho realizado.

A segunda parte consiste na reflexão sobre a integração do jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE. Num primeiro momento, definimos o que são os jogos e estabelecemos uma tipologia tendo em conta o contexto do ensino/aprendizagem de E/LE, refletimos sobre as suas vantagens e os cuidados a ter na sua aplicação e, finalmente, fazemos uma breve abordagem dos jogos nos documentos oficiais que regem a atuação do docente de E/LE. Num segundo momento, abordamos a implementação do jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE. Neste sentido, fazemos o enquadramento do ensino da gramática e a integração do jogo no mesmo, considerando os documentos educativos orientadores. Assim, referimo-nos às vantagens e ao modo como o docente deve trabalhar a gramática na aula, para além de apresentar as vantagens da implementação do jogo no ensino/aprendizagem da mesma e as propostas de jogos gramaticais existentes na bibliografia. Por último, através da descrição dos resultados da proposta didática, demonstramos que é vantajoso implementar o jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE.

Este trabalho também inclui as referências bibliográficas que fundamentaram o nosso estudo, um repositório de imagens e os anexos que ilustram a nossa proposta didática,

havendo a realçar que, pela extensão dos anexos, optámos por apenas apresentar alguns exemplos e fotografias dos materiais finais.

## **PARTE I – A PRÁTICA PEDAGÓGICA SUPERVISIONADA**

Na primeira parte deste relatório de estágio apresentamos, por um lado, a caracterização do contexto educativo da escola onde decorreu a prática pedagógica supervisionada e, por outro, uma reflexão crítica acerca da mesma.

### **1. Caracterização do contexto educativo**

Ao longo deste capítulo, procedemos à caracterização educativa do contexto no qual se encontra a escola onde se realizou a prática pedagógica supervisionada. Por este motivo, num primeiro ponto, referimo-nos aos aspetos educativos gerais que caracterizam a Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal. O segundo ponto consiste, por sua vez, na caracterização da turma do 7ºA, onde foi efetuado o estágio.

Para a elaboração das secções que fazem parte deste capítulo, baseámo-nos nos dados constantes no portal do Município de Pombal e do Agrupamento de Escolas, no Projeto Educativo (Ministério da Educação e Ciência, 2009-2013) e Contrato de Autonomia (Ministério da Educação e Ciência, 2013), bem como nas informações cedidas pelos Serviços Administrativos da Escola e pela orientadora de estágio.

#### **1.1. A Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal**

A prática pedagógica realizou-se na Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal, pertencente ao Agrupamento de Escolas de Pombal (AEP), que se situa no Município e no concelho do mesmo nome.

Segundo as informações recolhidas no Contrato de Autonomia (Ministério da Educação e Ciência, 2013:1), o AEP, criado em 2013, resulta da junção do Agrupamento de Escolas de Pombal (antiga E. B. 2, 3 Marquês de Pombal) com a Escola Secundária de Pombal, que passou a ser a sede do Agrupamento.

Tendo a prática pedagógica decorrido na antiga E. B. 2, 3 Marquês de Pombal, passamos de seguida à sua caracterização.

Relativamente aos espaços físicos, atendendo às informações cedidas pelos Serviços Administrativos da escola, a E. B. 2, 3 Marquês de Pombal é constituída por quatro blocos de aula (A/B/C/D) e um ginásio.

No bloco D, encontra-se a sala D101 onde se realizou a prática pedagógica na turma A do 7º ano de escolaridade. Este espaço, apesar de estar bem equipado, é caracterizado por uma disposição que não raras vezes dificultou a realização de alguns trabalhos com a turma. Efetivamente, a sala está disposta na horizontal, com filas apertadas, muito próximas do quadro ou das paredes, com mesas centrais unidas entre si e duas filas de secretárias de cada lado da ala central, disposição pouco adequada para o número elevado de estudantes que compunha a turma (vinte e nove).

No que respeita ao corpo docente do AEP, segundo os dados cedidos pelos Serviços Administrativos da escola, é notória a estabilidade do quadro docente, uma vez que, em 2014/2015, o Agrupamento regista duzentos e cinquenta e cinco professores, pertencendo a sua grande maioria ao Quadro de Escola.

A relação de professores no ano 2014/2015 pode ser observada no gráfico que se segue:

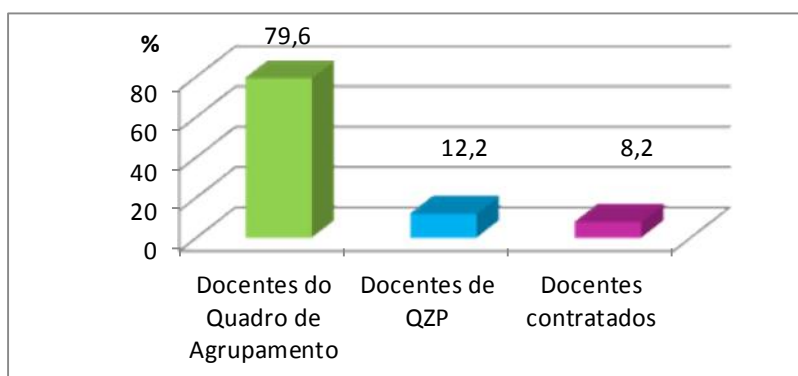


Gráfico 1 – Relação de professores no ano letivo de 2014/2015  
Fonte: Serviços Administrativos do AEP

Quanto à disciplina de Espanhol, é importante referir que lecionam duas professoras esta mesma área disciplinar.

Relativamente ao número de alunos, o AEP serve, em 2014/2015, uma população total de 2984 alunos cuja distribuição por ciclos se pode observar no gráfico que apresentamos seguidamente:

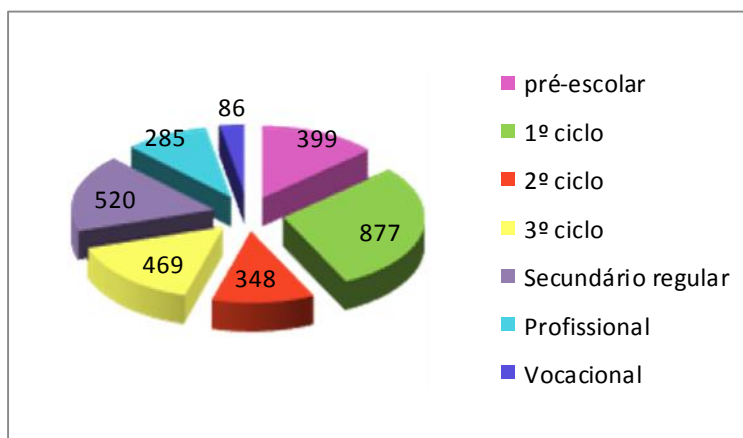


Gráfico 2 – Número de alunos por ciclos em 2014/2015  
 Fonte: Serviços Administrativos do AEP

No que respeita à oferta formativa, cuja lista foi disponibilizada pelos Serviços Administrativos, esta é bastante variada, tendo procurado o AEP dar resposta às necessidades do meio, conforme exposto no Projeto Educativo (Ministério da Educação e Ciência, 2009-2013:6-9). Assim, esta escola oferece três cursos de Ensino Vocacional, oito cursos profissionais e conta com sete turmas de ensino secundário.

Atendendo às informações facultadas pela Direção do AEP, no que respeita à disciplina de Espanhol, é de referir que esta passou a constar da oferta formativa a partir do ano letivo de 2000/2001, sendo uma constante a partir desta data.

Ainda neste ponto, importa fazer referência à visão, missão e princípios orientadores do AEP, aspetos fulcrais para entender o contexto no qual está inserido e os seus objetivos.

Na perspetiva de uma adequação ao meio e no que concerne o AEP, um Contrato de Autonomia é celebrado, em 2013, para levar a cabo um plano de ação estratégica, visando, nomeadamente, a melhoria do sucesso escolar.

O Projeto Educativo (Ministério da Educação e Ciência, 2009-2013:10) defende como valores fundamentais “a liberdade, a solidariedade, a aceitação e o respeito do outro e pelo outro, a defesa do ambiente, a educação para a cidadania e na cidadania, o saber e a justiça [...] a vertente humanista, de forma a integrar os alunos na comunidade.”

Neste sentido, o Projeto Educativo (2009-13:10) propõe formar jovens e adultos de forma a torná-los aptos a viver em sociedade e profissionalmente competentes através de uma educação de qualidade.

Assim, e de acordo com o Projeto Educativo (Ministério da Educação e Ciência, 2009-2013), uma das competências que procurou desenvolver o AEP, respondendo, assim, à procura, é o domínio das línguas estrangeiras, e, neste caso, do espanhol como língua

estrangeira (E/LE), o que se refletiu no número cada vez mais elevado de alunos a solicitar esta opção como Língua Estrangeira II.

## **1.2. Caracterização da turma**

De forma a compreender o modo em que decorreu a prática pedagógica supervisionada, é importante proceder à descrição das características da turma em que foi realizada e da relação estabelecida entre a professora estagiária e os alunos, caracterização essa de que trata este ponto.

Como já foi referido anteriormente, a prática pedagógica realizou-se na turma A do sétimo ano de escolaridade. Trata-se de um grupo numeroso, constituído por vinte e nove alunos, entre os quais quinze raparigas e catorze rapazes.

Ao analisar dados avaliativos fornecidos pela professora orientadora de estágio, Carla Silva, constatámos que, apesar de serem globalmente muito bons, os resultados da turma no que respeita mais precisamente ao domínio da gramática da língua espanhola são ligeiramente inferiores aos de outros domínios da língua, diferença que se vai acentuando à medida que o nível de dificuldade aumenta.

Em termos relacionais, a turma mostrou-se bastante simpática, cumpridora das regras e recetiva à presença da professora estagiária, tendo participado de forma ativa e espontânea nas atividades da aula.

Ao verificar a grande motivação dos discentes aquando da lecionação de aulas de introdução de léxico, em que foram implementadas estratégias inovadoras e aplicados materiais criativos e lúdicos, surgiu a ideia de relacionar o ensino/aprendizagem da gramática de E/LE (domínio em que os alunos apresentam um mais baixo rendimento, como referenciado mais acima) e o ensino lúdico.

Quando interrogados sobre a sua relação com a gramática, através de um inquérito aplicado pela professora estagiária em janeiro de 2015 (Anexo I), verificámos que 59% dos alunos se mostram indiferentes quando descobrem que, na aula, vão trabalhar conteúdos gramaticais.

Na pergunta relativa aos exercícios habitualmente realizados, saliente-se que, por exemplo, 97% dos estudantes indicaram completar espaços, 34% repetir frases e modelos, 24% traduzir, contra apenas 14% que assinalaram palavras cruzadas/sopas de letras. É de salientar que 7% dos alunos acrescentaram uma alínea, tendo referido roleta, atividade esta elaborada por nós.



Na questão que abordava o tipo de material usado em aulas de gramática, importa referir que 97% dos alunos escolheram exercícios do manual/caderno de atividades, e que apenas 24% selecionaram exercícios interativos.

Perante estes resultados, que transparecem alguma indiferença ou monotonia relacionada com o estudo formal da língua, pareceu necessário intervir-se nesta matéria, implementando metodologias inovadoras, ao propor-se conjugar o lúdico e a gramática, numa visão integradora. Assim sendo, este é o tema sobre o qual versa a parte monográfica deste relatório de prática pedagógica supervisionada.

## **2. Reflexão acerca da prática pedagógica supervisionada**

Neste capítulo, refletimos sobre aspetos que consideramos relevantes no que respeita à prática pedagógica. Desta forma, apresentamos nos pontos que se seguem a descrição das atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo e uma reflexão geral sobre o trabalho realizado.

### **2.1. Atividades desenvolvidas**

A prática pedagógica realizou-se nas várias turmas da professora orientadora de estágio, tendo sido lecionadas, no total, catorze aulas, doze das quais no 7ºA, a turma atribuída.

No seguimento do que postula Aragón (2009)<sup>2</sup>, acreditamos que o aspeto motivacional é fundamental, por isso, procurámos, desde o início do ano, diversificar as estratégias e os materiais usados nas aulas, o que levou, posteriormente, à nossa decisão de implementar o jogo no ensino/aprendizagem de E/LE. Neste sentido, decidimos criar sempre de raiz os materiais, para que fossem atrativos e surpreendentes, destacando-se, por exemplo, raquetas, roleta, rifas, cartões magnéticos, mensagens escondidas em ovos, puzzles, cubos coloridos, autocolantes, cartas de vocabulário e de conjugação. Pretendemos, desta forma, fomentar o aspeto lúdico e a aprendizagem pela descoberta e, assim, levar à participação ativa dos discentes, com o objetivo de os motivar para as atividades da aula e para a língua espanhola.

---

<sup>2</sup> Disponível em <http://www.eduinnova.es/mar09/motivacion.pdf> (Data de Consulta: 10/ 07/15).

Procurámos, igualmente, indo ao encontro da temática a tratar no relatório, articular quer temas quer conteúdos gramaticais e funcionais numa visão integradora. Assim, todas as aulas foram planificadas não isoladamente, mas de forma globalizante, tendo em conta as aprendizagens anteriores dos alunos e prevendo os conteúdos a abordar a seguir. Julgamos que se trata de uma mais-valia, pois, desta forma, os estudantes reforçam o aprendido e atribuem um sentido ao trabalho desenvolvido. Foi, deste modo, estabelecida uma muito boa relação pedagógica, que se verificou quer dentro da sala de aula quer fora dela.

No que concerne as atividades extracurriculares, que contribuíram fortemente para a integração na comunidade escolar, é de destacar que participámos em todas as atividades do Plano Anual de Atividades do grupo de Espanhol, que também fizeram parte do nosso Plano Individual de Formação. Assim, coadjuvámos a professora orientadora na planificação, preparação e concretização das seguintes exposições<sup>3</sup>: Dia Europeu das Línguas, Dia Mundial da Música, Dia da *Hispanidad*, Dia dos Mortos, Natal, Dia de São Valentim e Dia Aberto/Dia Mundial do Livro.

Por fim, também colaborámos na preparação e concretização da viagem ao Sul de Espanha, bem como acompanhámos os alunos na mesma.

Em suma, considerámos que todas estas atividades, pelo seu grande número e sua qualidade, contribuíram para dar grande visibilidade à disciplina e estreitar os laços com a comunidade escolar.

## **2.2. Reflexão geral**

Em retrospectiva sobre o estágio pedagógico, consideramos que foi, de facto, um ano de transformação e de grande trabalho. Efetivamente, desenvolver atividades lúdicas inovadoras (diferentes e em grande número) pressupôs dois processos árduos e morosos: um primeiro momento reflexivo, de criatividade<sup>4</sup>, e um segundo, de criação, de desenho e construção de objetos com materiais diversos. Foram, assim, necessários tempo e dedicação, os quais valeram indubitavelmente a pena. Com efeito, ver os alunos a divertirem-se usando a língua de forma correta e ter provas de que o nosso trabalho deu frutos é verdadeiramente compensador.

---

<sup>3</sup> As fotografias ilustrativas das atividades podem ser consultadas no Anexo XXVII.

<sup>4</sup> Vejam-se as posturas de Cañeque (1991:87-88), Iglesias (1998:406), Moreno (2004:12) e Menchén (2012:249) apresentadas no ponto 1.2. do primeiro capítulo da segunda parte deste relatório.

Toda a nossa participação na sala de aula bem como nas atividades extracurriculares permitiu, incontestavelmente, criar laços fortes com a turma e com a comunidade. Também foi enriquecedora a partilha e o entendimento estabelecido no núcleo de estágio.

Concluimos, desta forma, que todos estes aspetos a que acabámos de aludir contribuíram fortemente para a nossa formação integral e, mais precisamente, para a melhoria da nossa prática letiva, que já conta com quinze anos.

## **PARTE II – O JOGO E A GRAMÁTICA NUMA VISÃO INTEGRADORA**

Na segunda parte deste trabalho, demonstramos que o jogo potencia e facilita o ensino da gramática. Para tal, refletimos, num primeiro capítulo, sobre a integração do jogo no ensino/aprendizagem (E/A) de E/LE. Num segundo capítulo, abordamos a implementação do jogo no E/A da gramática de E/LE. Por fim, apresentamos a descrição da proposta didática aplicada nas aulas da turma do 7º ano, de nível A1.

### **1. A integração do jogo no ensino/aprendizagem de E/LE**

Este capítulo trata da integração do jogo no E/A de E/LE. Num primeiro momento, definimos o que são os jogos e estabelecemos uma tipologia tendo em conta o contexto do E/A da E/LE, e, por fim, refletimos sobre as suas vantagens e os cuidados a ter na sua aplicação.

#### **1.1. Definição e tipos de jogos**

Segundo Andreu e Garcia (2000:121-122) e Labrador e Morote (2008:71), os jogos são muito antigos, tendo sido usados ao longo dos tempos como uma estratégia de ensino. Têm acompanhado, assim, o passar dos séculos e, com estes, a vida e o desenvolvimento do homem<sup>5</sup>.

De facto, é indubitável que, a partir do momento em que uma criança vem ao mundo, o jogo faz parte integrante da sua vida e que, com ele, vai conhecendo e descobrindo a realidade. Efetivamente, Iglesias (1998:403-404) refere que, através do jogo, o homem penetra noutra mundo, se apropria de novas condicionantes e que, por isso, é “terapêutico, curativo, higiênico, beneficiador, reabilitador”. Também Guastalegnanne (2009:2), retomando o paralelismo estabelecido por Piaget entre as diferentes etapas cognitivas e a atividade lúdica, vem reforçar a ideia de que o jogo acompanha o crescimento do ser humano.

Château (1943:49) afirma, no entanto, que, por deixar de fazer sentido, o jogo desaparece na idade adulta. Iglesias (1998:403-404) partilha a mesma opinião, pois

---

<sup>5</sup> Outros autores que partilham a mesma opinião são Salazar Salas (2000:165), Escribá (2002:13) ou Guastalegnanne (2009:2).

acrescenta que, à medida que se cresce, se tem tendência a perder esta faculdade tão própria da meninice, uma vez que tendemos a deixar de ser criativos e sentimos, por isso, menos necessidade de jogar.

Pelo contrário, Salazar Salas (2000:165) acredita que, apesar de ser considerado por muitos como uma atividade apenas dedicada a crianças e jovens, o jogo continua a fazer parte da vida das pessoas embora de uma forma mais elaborada.

[...] Sí, son actividades lúdicas aunque más sofisticadas. Esta sofisticación es el resultado de la madurez del individuo y de la complejidad de las sociedades modernas. (Salazar Salas, 2000:165)

Perante os argumentos expostos sobre o jogo e a sua relação com o indivíduo, é evidente que o jogo faz parte integrante da evolução do ser humano, sendo importante de um ponto de vista individual. No entanto, também no âmbito coletivo e social, o elemento lúdico adquire uma suma importância.

De facto, Huizinga (2000:37) refere que a sociedade tem forçosamente um aspeto lúdico e que a sua configuração se faz através do jogo, associando este último à cultura. De igual modo, Caillois, (citado por Piccolo, 2008)<sup>6</sup>, relaciona o jogo com a cultura, conferindo-lhe uma utilidade quer para o ser humano quer para a sociedade.

Sobre este aspeto, e de uma forma mais precisa, Cabral (2002:168) esclarece que o jogo sobre todas as suas manifestações interage necessariamente com a sociedade.

O simples facto de se poder identificar no jogo um importante e antigo elemento de mecanismo social revela uma extraordinária convivência e surpreendentes possibilidades de intercâmbio entre os dois domínios. (Cabral, 2002:168)

Também Guastalegnanne (2009:2) se refere a esta importância do jogo na sociedade, citando o paralelismo estabelecido por Hall (1904) entre a evolução da cultura e o jogo e afirma que “mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad”.

---

<sup>6</sup> Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm> (Data de consulta: 01/04/15)

Assim, de acordo os autores que acabamos de citar, parece-nos que o jogo é um elemento pessoal e social fundamental, já que potencia o crescimento do indivíduo<sup>7</sup> e da sociedade. Contudo, o enquadramento do jogo no âmbito do E/A não é fácil.

De facto, autores como Chamorro e Prats (1990:237) e Lorente e Pizarro (2012)<sup>8</sup> alertam para a desconfiança sentida em relação aos jogos, esclarecendo-nos que esta se deve sobretudo a questões terminológicas. Por sua vez, Iglesias (1998:403) explica que, muitas vezes, se associa ao jogo a ideia de infantilidade ou simplicidade, pelo que acaba por ser mal visto pelos profissionais do ensino.

A oposição entre jogo e trabalho existiu durante muito tempo, porém, pouco a pouco, foi-se introduzindo o termo «*Jogo didático*», desvanecendo-se cada vez mais a ideia de que o jogo não tem utilidade educativa. Nesta linha de pensamento, destacamos, por exemplo, os métodos ou as abordagens comunicativas, que usam o jogo como um instrumento didático que permite ao aluno usar a língua com uma finalidade lúdica e de aprendizagem.

Mais concretamente, no caso do espanhol como língua segunda ou estrangeira, é a partir da década de 70 que se atribui um valor educativo e um maior reconhecimento ao jogo, passando a ser considerado como uma estratégia de aprendizagem (Labrador e Morote, 2008:72-73).

Por o que acabamos de expor, deduzimos que o jogo tem um papel relevante no desenvolvimento pessoal e social do ser humano e que desempenha uma função lúdico-educativa importante.

Focando-nos mais precisamente numa tentativa de definição de jogo, verificamos que o Dicionário da Real Academia da língua espanhola (DRAE)<sup>9</sup> se refere ao jogo como um “Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Também a Enciclopédia Larousse, de uma forma mais completa, aponta, como características do jogo, o carácter lúdico, o respeito por convenções, a intervenção de qualidades físicas ou intelectuais e o fator competitivo:

---

<sup>7</sup> A nossa opinião em relação ao crescimento individual que potencia o jogo está fundamentado em Château (1968:107) quando refere, nomeadamente, que o jogo influi diretamente na formação da personalidade da criança, quando afirma “la connaissance de soi et d’autrui que l’enfant prend dans ses jeux est une connaissance qui fera partie de sa personnalité”. Também Hendrick (1993:385-386) defende, no que diz respeito à relação entre a sociedade e o jogo, que este último favorece quer o desenvolvimento social, quer o emocional.

<sup>8</sup> Disponível em: <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/821/554> (Data de consulta: 01/04/15)

<sup>9</sup> Disponível em: <http://lema.rae.es/drae/?val=juego> (Data de consulta: 23/02/15)

Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir.  
Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard.<sup>10</sup>

Perante todas estas definições, podemos deduzir que as primeiras características do jogo são a diversão, a existência de regras, a competitividade e a mobilização de competências físicas ou mentais.

Contudo, estas conceções parecem-nos demasiado redutoras olhando para o uso dos jogos feito pelos enfoques comunicativos, de que fizemos referência mais acima.

De facto, por um lado, estas definições não incluem alguns tipos de atividades comumente consideradas jogos, tais como os puzzles (Chamorro e Prats, 1990:237). Assim sendo, o fator de competição não poderia servir para definir o jogo.

Por outro lado, o que também se verifica na definição proposta pela Enciclopédia Larousse é que, associados ao jogo estão o lazer e a simples fruição, mas sem referência a uma utilidade concreta. Assim, esta definição parece-nos incompleta ou completamente desadequada e leva, segundo o nosso ver, ao preconceito terminológico de que faziam referência Chamorro e Prats (1990:237). Com efeito, tendo em vista o contexto educativo, se não lhe atribuirmos um objetivo concreto – seja de aprendizagem de aspetos linguísticos, seja de desenvolvimento de uma competência em particular – rapidamente o jogo se converterá em algo inútil, logo desvalorizado.

Neste sentido, consideramos que a conceição do jogo postulada pela Enciclopédia Larousse se contradiz com a definição de Chamorro e Prats (1990:237), que atribui uma finalidade ao jogo, como podemos ler no excerto que se segue:

Así, podríamos concluir diciendo que juego es toda actividad dirigida a alcanzar un propósito, con unos límites definidos que constituyen sus reglas y que incorpora un elemento de diversión. (Chamorro e Prats, 1990:237)

Por sua vez, Salazar Salas (citando Escribá, 1998) define o jogo como um modo de expressão, de comunicação e de configuração do mundo. A esta definição, Moreno Murcia e Rodríguez (2010:70) acrescentam o elemento educativo. Efetivamente, segundo estes

---

<sup>10</sup> Disponível em: <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887?q=jeu#44826> (Data de consulta: 23/02/15)

autores, mediante o contacto com os objetos e os outros, o jogo favorece o conhecimento por parte do indivíduo.

Todas estas definições apontam para o jogo como uma forma de conhecimento. No obstante, é indubitável que nos situamos no contexto de E/A de uma LE, pelo que falta o elemento linguístico nas conceções atrás citadas, uma vez que, como defendem Chamorro e Prats (1990:237), “el juego es utilizado como vehículo de activación del lenguaje”.

Assim sendo, tendo em conta o objetivo delineado na nossa proposta didática e indo ao encontro da definição de «*Recursos lúdicos*» sugerida por Iglesias (1998:405), consideramos de suma relevância alargar todos os conceitos de jogo anteriormente citados a todas as estratégias de aula que impliquem uma certa flexibilidade, integrem várias dimensões, ajudem a uma construção de conhecimentos, através da participação de todos os intervenientes, pressuponham diversão e que, sobretudo, trabalhem a língua estrangeira.

Quanto a uma proposta de classificação é indiscutível que existem muitos tipos de jogos e que já autores como como Château (1954), Piaget (1978), Nevado (2008) ou Varela (2010)<sup>11</sup> sugeriram tipologias baseadas nos objetivos estabelecidos, nas competências a desenvolver, nas características ou o tipo de conteúdo a trabalhar com os alunos.

Caillois (1990:37-38) propõe dividir os jogos nas quatro categorias que a seguir se apresentam sucintamente:

- *Agôn*: corresponde ao jogo competitivo.
- *Alea*: remete para o jogo de acaso.
- *Mimicry*: corresponde ao jogo de imitação.
- *Ilinx*: associado à busca da vertigem.

Por sua vez, Chamorro e Prats (1990:238-241) estabelecem a distinção entre os jogos competitivos, em que cada participante tenta ser o primeiro a realizar a tarefa, e os jogos cooperativos, que pressupõem a colaboração de todos para a concretização do objetivo.

Para além desta separação em dois grandes grupos, as autoras destacam dez outros tipos de jogos que, a seguir, se discriminam:

---

<sup>11</sup> Vejam-se também Cabral (1990), Caillois (1990), Chamorro e Prats (1990), Huizinga (2000), Salazar Salas (2000), Escribá (2002), Guastalegnanne (2009), Moreno Murcia e Rodríguez (2010) e Tavakoli (2011). De referir que tanto Nevado (2008:11) como Varela (2010:7) propõem um grupo de jogos designados como jogos criados pelo professor, com regras inventadas por ele e adaptados ao tipo e às necessidades dos seus alunos.



- Jogos de vazios de informação unívocos ou recíprocos. No primeiro caso, é apenas um aluno que possui a informação de que todos precisam e, no segundo, a informação está na posse de todos.
- Jogos de averiguação, para adivinhar e para procurar e averiguar informação. Nestes tipos de jogos, existe sempre o vazio de informação; porém a implicação do interveniente é maior nos jogos para procurar e averiguar informação, por oposição aos jogos de adivinhar.
- Puzzles: visam a junção de peças.
- Jogos de hierarquização: permitem a partilha de ideias e de gostos a partir de elementos previamente fornecidos.
- Jogos de pares: procuram a correspondência de elementos.
- Jogos de seleção: onde há lugar à seleção de informação dada anteriormente.
- Jogos de intercâmbio: correspondem nomeadamente à troca de objetos visando um determinado fim.
- Jogos de associação entre alunos e situações.
- Jogos de papéis onde os alunos desempenham papéis fictícios.
- Simulações de papéis: reproduzem situações reais.

Consideramos importante referir que estas dez categorias não são integradas pelas autoras nos jogos competitivos ou cooperativos, embora consideremos possível fazê-lo, pois todos eles podem implementar-se mediante a competição ou a cooperação.

Salazar Salas (2000:166), por sua vez, divide os jogos em dois grandes grupos, que apenas diferem no objetivo e na motivação que se lhes imprime. Estes são os seguintes:

- Jogo educativo, quando pressupõe uma aprendizagem e uma diversão<sup>12</sup>.
- Jogo recreativo, quando este remete apenas para o desfrutar, para a recreação. É de salientar que este jogo, embora não procure diretamente a aprendizagem, também possui um ensinamento.

---

<sup>12</sup> Posteriormente, Muñoz-Valenzuela e Valenzuela (2014) chamarão aos jogos educativos *jogos sérios*.

No que respeita aos jogos educativos, Salazar Salas (2000:167) propõe a sua divisão em subgrupos, embora apenas nos concentraremos nos jogos adaptáveis à aula de língua estrangeira, que apresentamos seguidamente:

- Espontâneos: inventam-se no momento e caracterizam-se por apresentarem um menor controlo e regras muito simples.
- Organizados que, abarcam os seguintes jogos:
  - Jogos académicos: testam conteúdos e podem ser dirigidos a um nível etário mais avançado.
  - Jogos adaptados: distinguem-se dos anteriores por estarem dirigidos a um público com necessidades educativas especiais.
  - Jogos cooperativos: têm como objetivo desenvolver o espírito de equipa e não a competitividade. Estes jogos não excluem os intervenientes, mas procuram a superação de metas pessoais.
  - Jogos passivos: implicam flexibilidade mental ou concentração.

Observamos que a proposta de Salazar Salas (2000) apresenta algumas limitações. Efetivamente, não inclui os jogos competitivos, apesar de os citar em oposição aos cooperativos. Por outro lado, consideramos que todos os jogos pressupõem concentração e alguma flexibilidade mental (nomeadamente os académicos) embora possam ser mais ou menos passivos. Assim, verificamos que a fronteira entre as várias categorias não é nítida.

Tendo em conta que o objetivo do trabalho que apresentamos é potenciar e facilitar o ensino da gramática de E/LE através do jogo, seguimos a proposta de classificação dos tipos de jogos de Salazar Salas (2000:166), que nos parece mais simples e menos confusa. Assim sendo, destacamos, em primeiro lugar, duas grandes tipologias de jogos diferindo apenas na presença de objetivo educativo, a saber: os jogos recreativos e os educativos. Estes últimos são mais abrangentes que os primeiros, visto que juntam à diversão uma finalidade educativa, uma aprendizagem, que é o que visamos na nossa proposta didática.

Em segundo lugar, consideramos que também existem, de entre os recreativos e os educativos, as subcategorias dos jogos competitivos e dos jogos cooperativos, diferindo estes apenas na regra ou finalidade que definimos como *ganhar um* ou *ganhar todos*. De facto, quando se introduz o elemento de competição, o objetivo é único e simples: encontrar um vencedor em detrimento dos outros intervenientes. Com o jogo cooperativo,

o elemento individual perde força, havendo um trabalho coletivo para alcançar uma mesma finalidade, ganhando, assim, todos os participantes.

Por último, tendo em vista o contexto de ensino/aprendizagem de E/LE e o objetivo da nossa proposta didática, julgamos que falta ainda um elemento essencial a esta tipologia de jogos, a saber, a existência de um problema relacionado com a língua.

Com efeito, havendo um problema centrado numa procura de informação relacionada com aspetos linguísticos, o jogo torna-se mais abrangente, logo menos mecânico e menos intuitivo. Requer uma maior implicação, um esforço mental acrescido e possibilita ao professor de E/LE trabalhar a língua. Não se incluirão, assim, nesta nossa proposta, os puzzles ou jogos de pares ou de associação quando estes são de natureza exclusivamente visual.

Seguidamente, apresentamos um esquema da nossa proposta de classificação de jogos didáticos com vista à aplicação em sala de aula e que será descrita no ponto 3 deste trabalho.

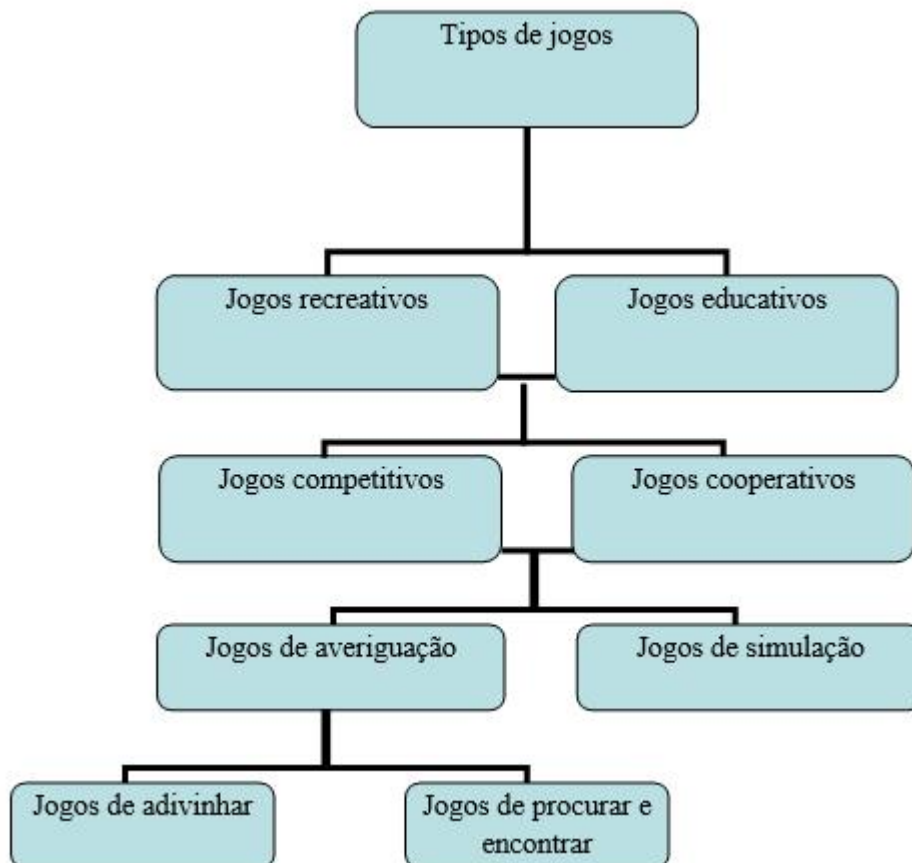


Gráfico 3 – Proposta de classificação de tipos de jogos  
Criado por: Sílvia Espada

A inclusão dos jogos de averiguação segue parcialmente a proposta de Chamorro e Prats (1990:238-241), pelo que será subdividida em jogos de adivinhar e de procurar/encontrar informação, que terão todos objetivos linguísticos, aspeto que julgamos crucial em contexto de ensino/aprendizagem de E/LE. Esta subcategoria é relevante para este trabalho, uma vez que os jogos propostos e descritos no ponto 3 são jogos educativos, cooperativos e de averiguação.

Em termos gerais, como forma de conclusão a esta parte do primeiro capítulo, somos da opinião de que se deve ultrapassar o preconceito para com os jogos pois não são meramente recreativos. Também consideramos que, independentemente de qualquer proposta de classificação, os jogos são estratégias válidas para o E/A de E/LE, devendo ser implementados com o objetivo claro de desenvolver a língua. Desta forma concordamos com Guastaleganne (2009:3) quando afirma que, sejam eles “juegos de habilidad, de reto personal, de competición, de colaboración, invenciones, juegos de mesa [...] los que se centran en la forma, los que trabajan estructuras gramaticales, [...] deducir reglas [...]”, o importante é usar o jogo para trabalhar os vários aspetos linguísticos e desenvolver as diversas competências da língua.

## **1.2. Vantagens e cuidados a ter na aplicação do jogo no ensino/aprendizagem de E/LE**

Em termos globais, consideramos que, em qualquer situação de ensino/aprendizagem e mais ainda quando se trata do lúdico, é importante que o professor acredite realmente nos conteúdos abordados e na(s) sua(s) metodologia(s) (Moreno, 2004:9). No caso contrário, estaria posto em causa o bom decorrer do processo de E/A e o sucesso da estratégia implementada.

Moreno (2004:9-11) alerta que também os nossos medos e acanhamentos influem diretamente no modo como se leciona e que este aspeto se torna um obstáculo sobretudo na hora de implementar o jogo na sala de aula. Estes constrangimentos do ponto de vista do professor podem ser, segundo a autora, do âmbito cultural (ter-se medo de ser ridículo, seguir-se mais a razão do que a intuição, etc.), da perceção (revelar falta de sensibilidade e incapacidade de encontrar soluções aos problemas) ou do ponto de vista emocional (sentir insegurança, medo, revelar pouca imaginação). Para esta autora (2004:11-12), cada professor deve, por isso, refletir sobre a sua personalidade.

Relativamente a este aspeto, Moreno (2004:12) retomando McCann e Higgins, (1988), apresenta algumas dimensões que permitem a todos os docentes questionarem-se sobre a sua maneira de ser, de trabalhar e de interagir com os outros. De igual modo, o QECR destaca a importância do modelo do docente para a aprendizagem dos seus discentes. No que respeita à atuação dos aprendentes, em qualquer situação de aprendizagem, o professor deve questionar-se sobre o que exigirá aos seus alunos: uma participação ativa ou mais passiva, um trabalho mais ou menos autónomo ou uma atitude de competição (QECR, Conselho de Europa, 2002:202-203).

Também as competências e as características dos alunos são de extrema importância no E/A de E/LE, como refere o QECR (2002:221):

As diferentes competências dos aprendentes estão estreitamente relacionadas com as suas características individuais de natureza cognitiva, afetiva e linguística, devendo, por isso, ser tidas em consideração quando se analisa a dificuldade potencial de uma dada tarefa para um determinado aprendente. (Conselho de Europa, 2002:221)

Todos estes aspetos são fundamentais para a implementação do jogo nas aulas de E/LE, considerando os diferentes tipos de jogos expostos no ponto 1.1.

Na hora de pôr em prática estratégias lúdicas, é necessário que o docente desenvolva a criatividade<sup>13</sup>. Para isso, é essencial que o professor seja flexível, persistente, organizado e coerente no seu trabalho e, sobretudo, que não se deixe levar pelo medo e pela rotina (Carneiro, 2008:2298).

Atendendo mais particularmente às aulas de E/LE, o docente deve, a nosso ver, ponderar novas metodologias, evitando o saber enciclopédico, implementando estratégias inovadoras e criando materiais que despertem a atenção dos discentes e fomentem a sua curiosidade e motivação. Para isso, não deve recorrer apenas às tradicionais fichas de trabalho e ao manual escolar, tão conhecidos dos alunos, que acabam por afastá-los da aprendizagem da LE, segundo a nossa perspetiva e a opinião de Carneiro (2008:2298-2300). De facto, esta autora considera que o aluno retém mais facilmente o que atrai a sua atenção:

---

<sup>13</sup> Sobre este aspeto, que não faz parte do tema específico deste relatório, sabemos que autores como Cañeque (1991:87-88), Iglesias (1998:406) e Menchén (2012:249) defendem que a criatividade corresponde à criação de um mundo novo. Por sua vez, Moreno (2004:15) retomando Lambert (2001:12) considera que só é criativo aquele que se esforçar por sê-lo, sendo a criatividade o resultado de um trabalho, opinião partilhada por Menchén (2012:249).

[...] es necesario pensar que los alumnos en su mayoría son jóvenes y como tal solo se interesan por aquello que les llama la atención y despierta la curiosidad. Si existe encantamiento por lo que se está aprendiendo, el proceso de aprendizaje infaliblemente será más provechoso una vez que lo que despierta el interés del estudiante se fijará en sus mentes no cayendo en el olvido. (Carneiro, 2008:2299)

Assim, o jogo parece-nos uma ferramenta útil para diversificar as nossas práticas. É este preceito que seguimos na nossa proposta didática, a saber, implementar o jogo e elaborar materiais lúdicos inovadores que surpreenderam os alunos de tal forma que, incontestavelmente, tiveram prazer em manipulá-los e em participar em todas as atividades relacionadas, tal como demonstramos no ponto 3 do presente trabalho.

Importa, agora, refletirmos sobre as vantagens da aplicação do jogo no ensino/aprendizagem de um modo geral.

Para além da diversão proporcionada através do recurso aos jogos, são favorecidas a participação, a cooperação social, a confiança e a criatividade e também se possibilita a consolidação e a revisão de conteúdos<sup>14</sup>.

Considerando o que foi referido anteriormente, é indubitável que, uma vez curiosos relativamente ao material lúdico e ao jogo em si, os alunos estarão mais motivados para participar e interagir, porque menos inibidos. Com efeito, ao se encontrarem em situação de aula menos tradicional, vista como menos repressiva, os discentes estarão todos equiparados, não havendo alunos melhores, nem a figura inibidora do professor. Diminui a sua ansiedade e o seu medo de errar à medida que aumenta a sua participação e integração na dinâmica proposta.

Precisamente neste sentido, Chamorro e Prats (1990:236), Atienza (1992:17), Ortiz (2005)<sup>15</sup>, Labrador e Morote (2008:80), Nevado (2008:7) e Ledo (2011)<sup>16</sup> defendem, tal como acabámos de referir, que, em situação de jogo, os alunos ocupam um lugar preponderante na sala de aula, uma vez que são eles os intervenientes ativos, que põem em prática as suas estratégias para resolução do problema, havendo, então, muito menos intervenção por parte do docente, que passa a desempenhar um papel secundário.

Assim sendo, os discentes são o centro em situação de jogo, sendo eles o motor da aula.

---

<sup>14</sup> Entre os autores que defendem estes argumentos encontramos Chamorro e Prats (1990); Ríos (1994); Iglesias (1998); Moreno (1998); Salazar Salas (2000); Baretta (2006); Garaigordobil (2008); Labrador e Morote (2008); Guastalegnanne (2009), Sánchez Benítez (2010) e Ledo (2011).

<sup>15</sup>Disponível em Monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml> (Data de consulta: 23/04/15)

<sup>16</sup>Disponível em <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm> (Data de consulta: 23 /04/15)

Chamorro e Prats (1990:236), Iglesias (1998:404) e Ortiz (2005) acrescentam que, para além de motivar, os jogos potenciam as dinâmicas criativas dos estudantes, transformando os participantes em intervenientes mais ativos e criativos e possibilitando a prática de atividades de transformação.

Com efeito, segundo Iglesias (1998:405), o jogo manipula a realidade e cria várias dimensões, sendo, assim, fomentadas a descoberta, a experimentação e a liberdade, através da mobilização da memória e da experiência de cada interveniente.

Por fim, Chamorro e Prats (1990:236), Ortiz (2005), Baretta (2006:35), Labrador e Morote (2008:74) e Ledo (2011) também apontam como vantagens dos jogos a sua flexibilidade, uma vez que se adaptam a todas as situações, momentos de aula e necessidades. Para além do mais, Baretta (2006:36) e Guastalegnanne (2009:2-4) vêm reforçar a ideia de que os jogos se aplicam a qualquer estilo de aprendizagem e a diferentes tipos de alunos, acrescentando o facto de fomentarem a criatividade, a interação e a comunicação.

Face ao exposto anteriormente, é inegável que os jogos são mais motivadores que as metodologias tradicionais e constituem uma estratégia fundamental a ser implementada nas aulas de E/LE.

De facto, por um lado, como descrevemos, mais adiante, no ponto 3, os jogos divertem, podendo mobilizar todos os sentidos (Fernández-Marcote,2002:13), nomeadamente a visão, quando são usadas fotografias, mapas, cartões; a audição, aquando das instruções, da comunicação com os pares e/ou o professor, do uso da prosódia, da música; o tato, no momento da realização do jogo, na manipulação de peças, de cartões magnéticos, de envelopes, de raquetes, de cartas, bem como a cinética, mediante a movimentação na sala de aula ou o levantar, virar ou colar de objetos. Também consideramos que, por se ativarem os diferentes sentidos, é igualmente possível melhorar a concentração dos discentes.

Por outro lado, para além de se poder abordar conteúdos culturais, os jogos também permitem trabalhar aspetos linguísticos, por exemplo o léxico e a gramática, considerada esta, à partida, pouco motivadora, sem que os alunos se apercebam verdadeiramente de que o estão a fazer (Chamorro e Prats, 1990: 236; Guastalegnanne, 2009:2-4).

Efetivamente, graças ao lúdico, podemos apresentar, praticar e consolidar vocabulário, relacionado, por exemplo, com a casa, a rotina diária, a família, os

passatempos, bem como as profissões, a alimentação, a caracterização física ou psicológica, o corpo humano, os animais.<sup>17</sup>

De igual modo se podem trabalhar aspetos gramaticais de todo o tipo, desde tempos verbais, estruturas morfológicas e sintáticas, bem como tipos de orações completas.<sup>18</sup>

Atendendo ao facto de que não podemos perder de vista o contexto comunicativo, o jogo também nos permite abordar conteúdos funcionais variados, tal como expressar e justificar opiniões, dúvidas, suspeitas, identificar-se, descrever-se ou falar de gostos e preferências.<sup>19</sup>

Por fim, também podemos desenvolver aspetos da fonética através do jogo, tal como sugere Vásquez (2008:4-6).

Tendo presente o conteúdo que quer trabalhar na aula, o professor de E/LE deverá selecionar o jogo que melhor se adequa, não esquecendo também a(s) competência(s) que pretende desenvolver.

De facto, o jogo não só permite trabalhar conteúdos – lexicais, gramaticais, funcionais, fonéticos, culturais, como vimos anteriormente, - como também contribui ao desenvolvimento das diversas competências da língua, adaptando-as a todos os níveis de aprendizagem.<sup>20</sup>

Consideramos, efetivamente, que não só pode ser usado para fomentar a expressão oral como também mobiliza quer a compreensão oral (das instruções, da comunicação entre elementos do grupo), quer a escrita (na descodificação de enunciados, de cartões, de regras), sem esquecer que é possível também desenvolver a expressão escrita no decorrer de um jogo em níveis iniciais, como demonstramos no ponto 3 deste trabalho.

São muitas as vantagens da aplicação de jogos nas aulas de E/LE. Contudo, diversos autores<sup>21</sup> apontam para os seguintes cuidados a ter na hora da sua implementação:

---

<sup>17</sup> Encontramos exemplos de atividades para a prática do léxico em Moreno (2004), Infante (2005), Baretta (2006), Brime (2008), Nevado (2008), Vásquez (2008), Varela (2010).

<sup>18</sup> Podemos consultar algumas propostas para trabalhar aspetos gramaticais em Moreno (2002), Infante (2005), Leontaridi (2008), Nevado (2008), Varela (2010).

<sup>19</sup> Destacamos as sugestões para abordar conteúdos funcionais de Moreno (2004), Nevado (2008), Guastalegnanne (2009), Martín Ruiz (2010), Varela (2010) e Díaz (2012).

<sup>20</sup> Mediante toda a bibliografia consultada, verificamos que esta nossa afirmação está de acordo com o postulado por Chamorro e Prats (1990), Moreno (2004), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Nevado (2008), Guastalegnanne (2009).

<sup>21</sup> Referimo-nos a autores como, por exemplo, Chamorro e Prats (1990), Moreno (2004), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Guastalegnanne (2009), Martín Ruiz (2010), Sánchez Benítez (2010) e Ledo (2011).



- Evitar usar demasiados jogos competitivos, uma vez que o seu uso em excesso poderá tornar o E/A improdutivo (Baretta, 2006:34), gerar *stress* ou mesmo desinteresse, bem como poderá causar a separação entre os grupos ou alterar o decorrer normal da aula (Chamorro e Prats, 1990:238; Guastalegnanne, 2009: 4-5; Ledo, 2011).
- Variar as atividades ou combinar os jogos entre si, mais precisamente no caso daqueles que desenvolverem apenas aspetos gramaticais (Chamorro e Prats, 1990: 241) para evitar cair, como anteriormente referido por nós, numa rotina que acabará sempre por causar desinteresse.
- Clarificar o objetivo e as regras da atividade, esclarecendo que não se trata de um mero jogo de diversão ou de uma perda de tempo, mas sim de uma atividade de aplicação de um conteúdo. Assim, deve-se ter um cuidado acrescido na formulação dos sumários e das instruções (Labrador e Morote, 2008:80, Guastalegnanne, 2009:4-5; Martín Ruiz, 2010:2; Sánchez Benítez, 2010:25; Ledo, 2011).
- Adaptar o jogo ao público-alvo, para evitar possíveis infantilidades (Baretta, 2006: 34; Labrador e Morote, 2008:80; Guastalegnanne, 2009:4-5).
- Colocar os alunos em situação semelhante à vida real para que possam identificar-se melhor e aplicar o máximo de funções comunicativas (Chamorro e Prats, 1990:236 retomando Hadfield, 1987, III; Labrador e Morote, 2008:80; Ledo, 2011).
- Motivar: o docente deve estar bem seguro do jogo e motivar durante o mesmo para que o nível de entusiasmo dos alunos não decresça (Moreno, 2004:9; Labrador e Morote, 2008:80; Guastalegnanne, 2009:6; Sánchez Benítez, 2010:25).
- Usar a linguagem adequada: o professor deve usar de forma correta a função comunicativa e a linguagem específica do jogo (Guastalegnanne, 2009:6; Ledo, 2011).
- Tratar corretamente os erros: o professor deve ter um cuidado acrescido com o tratamento do erro, isto é, o docente deve evitar interromper o decorrer do jogo e dar primazia à comunicação que se está a estabelecer.
- Criar condições: o professor deve criar as condições adequadas para que se desenvolva a cumplicidade entre os vários membros, podendo começar pela elaboração conjunta das regras do jogo (Moreno, 2004:18-19).

Em suma, para os alunos, o jogo é muito atrativo e constitui uma estratégia promissora para os docentes de E/LE, podendo ser implementada em qualquer momento, para qualquer grupo de estudantes e qualquer conteúdo a trabalhar em aula.

É com este pressuposto que se levará a cabo a aplicação prática deste tema de relatório na turma de 7º ano de nível A1.

### 1.3. O jogo nos documentos oficiais de ensino/aprendizagem de E/LE

Após uma primeira análise do QEER (Conselho de Europa, 2002), constatamos que este usa o termo *jogo* sem relutância, pondo um fim claro às desconfianças sentidas por certos docentes.<sup>22</sup>

Examinando os Programas de Espanhol do 3ºciclo do Ensino Básico (Ministério de Educação, 1997:30), verificamos que estes citam as dramatizações, as atividades de simulação de papéis ou *juegos de roles*, como uma forma de possibilitar atividades de comunicação quase real. Logo, olhando para as classificações dos tipos de jogos e a nossa sugestão, apresentadas no ponto 1.1, deduzimos que os Programas se referem aos jogos, ainda que não os nomeiem como tal.

Também verificamos que o QEER (Conselho de Europa, 2002:200) aconselha a inclusão de materiais motivadores e adequados aos alunos:

[...] os métodos a serem usados na aprendizagem, ensino e investigação das línguas são aqueles que são considerados mais eficazes no alcançar dos objetivos combinados em função das necessidades dos aprendentes individuais no seu contexto social. A eficácia é subordinada às motivações e características dos aprendentes, assim como à natureza dos recursos humanos e materiais que podem ser ativados. O respeito por estes princípios fundamentais conduz, necessariamente, a uma grande variedade de objetivos e a uma variedade ainda maior de métodos e de materiais. (QEER, Conselho de Europa, 2002:200)

Considerando que o jogo oferece um leque variado de possibilidades e é acompanhado por materiais variados e adaptados, fomentando, assim, a motivação dos alunos, podemos relacionar a afirmação anterior com o jogo.

O QEER (Conselho de Europa, 2002:134) defende, por um lado, que o lúdico possibilita o processo de receção. De facto, verificamos que, através da implementação do jogo, o docente pode desenvolver nos seus discentes as capacidades percetivas, dedutivas,

---

<sup>22</sup> Recordamos as posturas de Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998) e Lorente e Pizarro (2012) apresentadas no ponto 1.1 do primeiro capítulo da segunda parte deste relatório.

motorísticas, imaginativas, de descodificação, de previsão, de leitura em diagonal e de referências cruzadas.

Por outro lado, o QECR (Conselho de Europa, 2002:88) faz claramente referência à componente lúdica no E/A de LE quando distingue o uso estético do uso lúdico da língua.

O uso estético remete para a aplicação da língua de um ponto de vista artístico e criativo enquanto que o uso lúdico corresponde à utilização da língua como um jogo.

Assim, o QECR engloba os jogos em três categorias distintas. Por um lado, destacamos, em primeiro lugar, os jogos sociais, que podem ser orais, escritos, de cartas, de tabuleiros, charadas ou mímicas. Em segundo lugar, salientamos os jogos individuais, nos quais se integram as adivinhas, os enigmas e os jogos mediáticos. Por último, existem os jogos de palavras ou trocadilhos.

Também o Plano Curricular Cervantes (Instituto Cervantes, 2006:cap.1.3), relativamente aos procedimentos de regulação e controlo dos fatores afetivos, preconiza a utilização dos jogos no E/A de E/LE, uma vez que estes fomentam uma atmosfera descontraída e motivadora, diminuindo assim a ansiedade, tal como já referenciámos anteriormente.

Entre os conselhos relacionados com a implementação dos jogos que se dão ao docente no Plano Curricular Cervantes (2006), destacamos os dois seguintes:

- Aproveitar as simulações e os jogos que favoreçam o lúdico para provocar o riso.
- Realizar tarefas cooperativas, nomeadamente *juego de roles*.

Em suma, podemos afirmar que os documentos que regem o ensino do espanhol como língua estrangeira consideram o jogo como uma estratégia válida, reafirmando o nosso propósito de o usar especificamente no ensino da gramática.

## **2. A integração do jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE**

Este segundo capítulo da segunda parte do relatório incide na implementação do jogo no E/A da gramática de E/LE. Neste sentido, fazemos o enquadramento do ensino da gramática e a integração do jogo no mesmo, considerando os documentos educativos orientadores. Assim, num primeiro ponto, abordamos especificamente o ensino da gramática de E/LE. Num segundo ponto, apresentamos as vantagens da implementação do

jogo no ensino/aprendizagem da gramática e, numa última secção, enumeramos algumas propostas de jogos gramaticais existentes na bibliografia.

## **2.1. O ensino da gramática de E/LE**

Apesar das diversas correntes metodológicas que se foram sucedendo ao longo das épocas, um elemento se tem mantido com mais ou menos preponderância: a gramática. Odiada por uns, adorada por outros, encontrar um consenso parece ser, para Martín (2008:30), a atitude mais sensata a adotar.

De facto, é incontestável a necessidade de incluir a gramática no E/A de LE. Sem gramática, é um facto que não se consegue falar, pelo menos, corretamente.

Relativamente à importância da gramática para o domínio de um idioma, Gutiérrez (1994:88) e Coyle (2004:150-151) esclarecem que a instrução gramatical desenvolve o conhecimento explícito da língua e que este aperfeiçoa e acelera o conhecimento implícito e, conseqüentemente, as realizações espontâneas dos aprendentes.

Também Torrego (1994:79-80) é da opinião de que, graças à gramática, o falante sente uma maior confiança e independência no uso da língua, atingindo, deste modo, um conhecimento mais profundo. Kondo (1995:226-227) acrescenta, ainda, que os aspetos nos quais a gramática influi claramente são a sociolinguística e o discurso, tornando-se, desta forma, imprescindível para as aulas E/LE. Moreno (1998:130) vai no mesmo sentido que Kondo (1995) quando defende que a gramática acaba por ajudar ao trabalho do professor e permite alcançar melhores resultados ao nível da expressão.

Santos (1998:384) entende igualmente que a explicitação das regras permite ao discente tornar-se consciente dos elementos da língua dos quais jamais teria consciência se não fosse através da regra.

Referindo-se à importância da gramática de um modo geral, Navarro (2009:96) esclarece que a gramática ultrapassa o contexto de sala de aula pois possibilita o uso da língua na sociedade.

Por sua vez, Ortega (2009:325-347) reforça a ideia de que, graças à instrução gramatical, não só a grau de precisão nas produções linguísticas é maior, bem como o tempo necessário para atingir tal domínio acaba por ser menor.

Por conseguinte, podemos afirmar que trabalhar a gramática em aula é imprescindível e que o seu domínio favorece a comunicação dentro e fora do contexto

escolar. No entanto, a questão é saber, como aponta García (1994:6), que gramática trabalhar e como trabalhá-la.

Assim sendo, para levar a cabo esta tarefa difícil que é ensinar a gramática, importa realçar o que deve ter em conta o docente para que o seu trabalho se desenvolva de modo eficaz.

Atendendo ao que foi referido anteriormente, García (1994:73-74), cita como fatores determinantes na planificação de conteúdos gramaticais de LE, a idade, a formação prévia, os hábitos e os métodos de estudo dos alunos. Gutiérrez (1994:90), por sua vez, acrescenta que o nível cultural dos estudantes deverá determinar igualmente o tipo de gramática que se escolherá.

Segundo Martín (2008:39), o docente deverá planificar a gramática em função de outras variáveis, que são a idade, o nível de língua e a situação. Este autor também nos adverte que se ensina frequentemente a LE como se se estivesse a ensinar a língua materna (LM), o que não está correto.

Gómez<sup>23</sup>, referindo-se ao trabalho de Hulstijn (1995) e indo ao encontro de tudo o que foi exposto anteriormente, conclui que, na hora de programar o ensino da gramática, o docente deve atender às características e objetivos do público-alvo.

Estas considerações sobre a escolha de conteúdos de acordo com as necessidades e interesses dos alunos permitem-nos refletir sobre a forma como se deve planificar as aulas de gramática de E/LE. No entanto, importa-nos realçar que estas reflexões são ideais ou pouco adequadas ao ensino regular português, visto que são os Programas de Espanhol do 3º ciclo do Ensino Básico (Ministério da Educação, 1997) e o QECR (2002) que determinam quais são os conteúdos gramaticais a abordar e as competências a desenvolver, bem como sugerem estratégias a implementar.

Uma vez que abordámos de um modo global a planificação dos aspetos gerais a ter em conta no E/A da gramática, refletimos, seguidamente, sobre as melhores formas de a pôr em prática na sala de aula.

No que se refere as explicações gramaticais, Moreno (1998:119) alerta para a necessidade de se evitar alguns esclarecimentos parciais que, normalmente, conduzem ao erro. No entanto, o que o professor pode fazer é simplificar num primeiro momento para, posteriormente, num nível mais avançado, acrescentar o que faltava na regra.

---

<sup>23</sup> Disponível em

[http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/gramatica/hulstijn03.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/gramatica/hulstijn03.htm) (Data de consulta: 10/01/15)

Em relação ao recurso a regras gramaticais, a mesma autora (2004:4-5) aconselha os docentes a recorrerem a generalizações que não as habitualmente usadas ou as baseadas apenas na intuição. Estas últimas poderão ser demasiado parciais, contraditórias ou mesmo incorretas. As novas regras deverão, contudo, estar fundamentadas em estudos, para evitar as más explicações.

Assim, destacamos uma série de conselhos que ajudam o professor a ensinar corretamente os aspetos formais da língua, tomados de Moreno (2004:7-8), que a seguir se expõem:

- Estar a par do nível do grupo e ensinar elementos cujo nível não deve ser demasiado superior ao dos alunos, para evitar a desmotivação.<sup>24</sup>
- Evitar dominar a comunicação e ser organizado e coerente na apresentação dos conteúdos.
- Relacionar os novos elementos com conteúdos prévios.
- Verificar se os alunos aprenderam.
- Mostrar os erros apenas quando os alunos tenham as competências necessárias para os detetarem e corrigirem.
- Transformar os erros em algo de positivo, como mais uma ferramenta de aprendizagem.
- Não esquecer o contexto comunicativo.

Este último ponto é essencial no ensino/aprendizagem da LE, porque o objetivo central do professor de LE é criar as condições favoráveis para que os alunos consigam comunicar numa língua que não a deles.

De facto, também para autores como García (1994), Torrego (1994) e Martín (2010), é imprescindível que se integre a gramática na comunicação.

Assim, por exemplo, García (1994:69-77) conclui que o nível de complexidade dos conteúdos a abordar dependerá sempre da dificuldade das funções comunicativas que estes acompanham, porque nem todos os elementos gramaticais desempenham a mesma função na comunicação.

Do mesmo modo, para Torrego (1994:81), “la competencia gramatical no es nada si no se adquiere, además, una competencia comunicativa”, sendo evidente que se deve evitar

---

<sup>24</sup> Encontramos esta ideia noutros autores como Krashen (1976:150-151) e Santos Gargallo (2004:27).

o conhecimento demasiado teórico, sendo necessário uni-lo à prática e inserir a gramática num contexto comunicativo.

Para além do mais, tanto a gramática como as funções comunicativas apresentam diversos componentes e graus de complexidade (Bosque, 1994:57) e o processo de aprendizagem de LE é constituído por vários níveis, o que condicionará sempre o seu ensino/aprendizagem.

Tendo em conta os pressupostos apontados acima sobre as explicações e regras gramaticais em sala de aula, importa refletir agora sobre a melhor forma de veicular os conteúdos gramaticais.

Verificamos também que o QECR (Conselho de Europa, 2002:210-212) aconselha o método indutivo, com recurso a posteriores exercícios formais, a explicações metalinguísticas ou comprovação das hipóteses dos alunos.

Sobre o tipo de método a usar em aula, já Torrego (1994:83) havia defendido que o este deveria ser sempre indutivo, partindo-se dos exemplos para chegar à regra, evitando os casos raros e exceções, a memorização e as listagens, bem como o registo coloquial.

Pelo contrário, segundo Martín (2008:36), acaba por ser indiferente se se usa o método indutivo ou dedutivo desde que este alcance uma finalidade comunicativa, porque a gramática não é um fim mas sim o meio para atingir a comunicação. Ainda para este autor (2010:65-66), o facto de se ensinar gramática contribui para a melhoria das realizações dos alunos e para a aproximação à comunicação real.

Giammatteo (2013:1) recomenda, igualmente, o E/A da gramática a partir do léxico de forma a fazer a ponte entre a língua e o mundo.

Por sua vez, García (1994:73-74), analisando os manuais de influência comunicativa, constata que é notória a organização das funções de comunicação pelo princípio da gradação. Podemos, assim, deduzir a partir das considerações de García (1994) que, se a gramática depende das funções comunicativas, também ela deverá ser apresentada gradualmente. Por isso, García (ibidem) acrescenta que a gramática se tornará cada vez mais explícita à medida que o nível é avançado. Na etapa da iniciação, por exemplo, o que se pretende é apenas suprir necessidades básicas de comunicação, logo não haverá tanta necessidade de explicitação de conteúdos.

No mesmo sentido, Torrego (1994:84) fala de hierarquização, aconselhando-nos a dar pequenas doses de gramática de cada vez. A este propósito, Gómez (citando Hulstijn, 1995) refere que o docente deve estar a par da contradição do ensino da gramática, que é

saber que há regras que têm de ser explicitadas e outras não, devendo, assim, evitar posições demasiado rígidas.

Também Santos Gargallo (2004), de um modo geral, aconselha os docentes a planificarem as suas aulas de forma ordenada, partindo das aprendizagens mais simples para chegar às mais complexas.

Relativamente a este aspeto, nas orientações do QECR (2002:193-194), constatamos que está igualmente referida a gradação das aprendizagens:

Em muitas experiências de aprendizagem pode parecer preferível, num ou noutro momento, prestar atenção ao desenvolvimento de estratégias que permitirão levar a cabo um ou outro tipo de tarefa que inclua uma dimensão linguística. Assim, o objetivo é melhorar as estratégias tradicionalmente utilizadas pelo aprendente, tornando-as mais complexas, mais extensas e mais conscientes, procurando adaptá-las a tarefas para as quais elas não tinham sido anteriormente utilizadas. (Conselho de Europa, 2002:193-194)

De acordo com Martín (2010:71-72), apesar de estar sujeito a programas impostos, o professor de E/LE deverá selecionar os conteúdos conforme critérios de utilidade para a comunicação, ou seja, segundo a significação, validade e adequação, critérios esses sempre ajustados às variáveis dos alunos, da situação e do contexto de ensino, aspetos já referidos anteriormente, aos quais se pode acrescentar a rentabilidade, que Moreno (1999:197) já havia citado como “o facto de se conseguir grandes resultados com um mínimo de esforço”.

Ainda para Martín (2010:72-73), o docente de E/LE deverá, para além disso, se tiver liberdade para o fazer distribuir os objetivos e os conteúdos por ano e ordená-los de forma lógica<sup>25</sup>. A sua abordagem deverá ser feita em espiral, sendo os elementos repetidos mas apresentados diferentemente com variantes, contextos e informações novas. De notar que um conteúdo só deverá ser trabalhado na totalidade se for útil para o aluno.

Também a proposta de Giammatteo (2013:1-16) recomenda a gradação e a organização associativa e reflexiva dos conteúdos, indo ao encontro do referido anteriormente.

Desde el punto de vista metodológico, el desarrollo de la propuesta debe ser gradual (de lo más simple a los más complejo), sistemático (organizado, pero no mecánico sino asociativo, basado en redes conceptuales que vayan vinculando los componentes), y sobre todo reflexivo (apoyado en operaciones metacognitivas o de control consciente de las tareas que se ejecutan). (Giammatteo, 2013:7)

---

<sup>25</sup> Recordemos os constrangimentos ou orientações associados à imposição dos programas nacionais.



Assim sendo, e seguindo as diretrizes e conselhos expostos neste ponto, no nosso trabalho, teremos em consideração a opinião de autores como Krashen (1977); García (1994); Gutiérrez (1994); Torrego (1994) ou Martín (2010), sobre aspetos no ensino da gramática a ter em conta, que seguidamente se discriminam:

- O professor deve conhecer a língua meta que ensina.
- O docente deve apresentar atividades que desenvolvam quer o conhecimento explícito quer o implícito segundo Krashen (1977); Gutiérrez (1994); Martín (2010).
- O ensino da gramática tem de ser funcional, por conseguinte esta última deverá estar subordinada à comunicação de acordo com García (1994); Torrego (1994); Martín (2010).
- O professor deve fazer a seleção e apresentação correta e organizada das atividades gramaticais.

Em modo de conclusão, por tudo o que foi aludido neste ponto, são inegáveis a relevância que assume o ensino da gramática para o domínio de uma LE e os cuidados que deve ter o docente quando trabalha estes conteúdos na sala de aula. Tendo em conta os benefícios do jogo, citados no ponto 1.2 deste trabalho, consideramos que é muito importante ensinar a gramática de forma lúdica e, por isso, o ponto que se segue irá incidir no jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE.

## **2.2. O jogo no ensino/aprendizagem da gramática de E/LE**

É indubitável que muitos docentes de LM/LE sentem dificuldades quando devem trabalhar a gramática nas suas aulas. De facto, é recorrente que o professor se confronte com um conteúdo gramatical pouco atrativo, quer para ele, quer para os seus alunos. Assim, questionamo-nos: o que fazer perante esta dificuldade relacionada com o E/A da gramática?

Para Chamorro e Prats (1990:236) e Moreno (1998:129-130), é aconselhável a inclusão regular dos jogos nas atividades letivas não apenas como preenchimento de tempos mortos.

Assim, se a gramática constitui muitas vezes um obstáculo, sendo no entanto necessária, basta criar, a nosso ver, as condições para que se facilite a sua aprendizagem e tornar o que é, à partida, negativo ou difícil em algo positivo.

Propomos, deste modo, e de acordo com as propostas anteriores, facilitar o E/A da gramática de E/LE através do jogo, uma vez que este último apresenta grandes vantagens, que a seguir expomos.

Efetivamente, de acordo com Castañeda (1988:70), o jogo permite trabalhar a gramática de uma forma mais comunicativa.

Concordamos com o exposto anteriormente e julgamos que os jogos permitem recriar as variantes da comunicação real, uma vez que, a nosso ver, o jogo se organiza como uma rede ou uma teia que permite interligar as funções comunicativas e os vários conteúdos, lexicais, gramaticais e as competências.

Nessa teia, a gramática pode ser incluída nas várias competências e nos vários domínios, vendo-a, não como um elemento isolado, mas sim integrado na comunicação, como comprovaremos através da aplicação prática do presente trabalho.<sup>26</sup>

Assim, através do jogo, podemos relacionar os conteúdos gramaticais com as respetivas funções e trabalhá-los em contexto. Se o considerarmos como uma rede, o jogo facilita, igualmente, a gradação das aprendizagens através da criação de tarefas globalizantes em que entra o E/A de todos os conteúdos. Também somos da opinião de que o jogo permite relacionar elementos novos com os conhecimentos prévios dos alunos<sup>27</sup> e, assim, tornar a aula numa sucessão de aprendizagens coerentes. Deste modo, acreditamos que os discentes atribuem mais significado às aprendizagens da gramática. São mais conscientes das mesmas, indo ao encontro do que aconselha o Plano Curricular Cervantes (Instituto Cervantes, 2006), no que respeita aos Procedimentos, como se pode comprovar nas linhas que se seguem:

Esto implica que, cuando se enfrenta a una tarea de aprendizaje, por ejemplo, de la gramática, es capaz de examinar la situación de aprendizaje, planificar sus acciones teniendo en cuenta el impacto que causarán sobre el objetivo que persigue, evaluar su propia actuación para identificar las decisiones que haya podido tomar y realizar los ajustes oportunos. (Plano Curricular Cervantes, Instituto Cervantes, 2006)

---

<sup>26</sup> Veja-se o capítulo 3 da segunda parte deste trabalho.

<sup>27</sup> Vamos assim ao encontro dos conselhos expostos por autores como Moreno (2004) ou Martín (2010) apresentados no ponto 2.1 deste relatório.

Graças à flexibilidade do jogo, também se torna mais fácil aplicar o método indutivo, tal como recomendado no ponto 2.1. Mediante, por exemplo, jogos de averiguação<sup>28</sup>, os discentes chegam num primeiro momento ao elemento gramatical correto, através de tentativas e erros, e só, posteriormente, à regra. O decorrer faseado do jogo permite então ao professor trabalhar o conhecimento implícito da língua dos alunos num primeiro momento e o explícito numa fase posterior, ou ainda, escolher se há lugar ou não a explicitação do conteúdo, de acordo com as prestações dos grupos durante o desenvolvimento da atividade.

Por outro lado, o jogo também pode ser implementado em qualquer momento da aula em que for trabalhada a gramática, a saber: na introdução dos elementos linguísticos, na aprendizagem dos conteúdos, na sua consolidação e revisão e na verificação de resultados.

Constatamos igualmente que, através do lúdico, os aprendentes contactam com as estruturas da língua e com os possíveis erros de uma maneira mais descontraída, havendo lugar a menos inibições e sentimentos negativos relativamente ao erro (Baretta, 2006:2). A motivação relacionada com a diversão é o motor da aula e os alunos constroem o seu conhecimento sendo apenas guiados pelo professor.

Por outro lado, o lúdico contribui favoravelmente para a criação de uma dinâmica de grupo, de colaboração e ajuda mútua, sendo o momento ideal para desenvolver a autonomia através dos trabalhos de grupo, como preconiza o QECR (Conselho de Europa, 2002:202).

Consideramos, assim, que, por integrar vários componentes e ser de aplicação versátil, o jogo é uma ferramenta de grande utilidade para o E/A da gramática de E/LE.

Demonstramos, no presente trabalho, que, através do jogo, o E/A da gramática se faz de uma forma mais natural, mais fácil mas tão séria como se se realizasse através de exercícios formais. Por este motivo, dedicamos o seguinte ponto aos jogos gramaticais para o ensino/aprendizagem de E/LE.

### **2.3. Jogos gramaticais para o ensino/aprendizagem de E/LE**

Atendendo ao exposto, importa agora averiguar quais são os jogos que os autores propõem como alternativa aos tradicionais exercícios.

---

<sup>28</sup> Este tipo de jogos inclui jogos de adivinhar e de procurar/encontrar informação, de acordo com a classificação adotada por nós. Consulte-se para isso o capítulo 1, ponto 1.1 da segunda parte deste trabalho.

Neste ponto, faremos um breve resumo de algumas propostas de jogos educativos aplicáveis ao ensino/aprendizagem da gramática de E/LE, tentando agrupá-los e integrá-los na classificação que adotámos no ponto 1.1.

De referir, ainda, que algumas sugestões que expomos no ponto 1.2 da segunda parte deste relatório respeitavam ao E/A do léxico, no entanto, consideramos que estas são perfeitamente adequadas à gramática, por isso as incluímos no resumo que se segue.

Assim sendo, apresentamos três tabelas-síntese, relativas às propostas de jogos de adivinhar, de procurar/encontrar informação e de simulação.

Estas tabelas estão baseadas nomeadamente nas propostas de Chamorro e Prats (1990), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Nevado (2008), Vázquez (2008), Varela (2010) ou Díaz (2012), e, por esse motivo, na última coluna do lado direito, encontram-se referidos os autores que propõem o tipo de jogo mencionado na primeira coluna do lado esquerdo.

| <b>Designação do jogo</b> | <b>Breve descrição / Material necessário</b>                               | <b>Conteúdos gramaticais</b> | <b>Autores</b>   |
|---------------------------|--|------------------------------|--|
| Bingo                     | Cartões, fichas e bolsa  | Números                      | Miquel e Sans (1992)<br>Nevado (2008)                          |
| Adivinanzas               | Adivinhas  | Variados                     | Miquel e Sans (1992)<br>Díaz (2012)                            |
| Trivial                   | Adivinha - Jogo de tabuleiro com fichas e cartões/cartas coloridos         | Variados                     | Nevado (2008) Vázquez (2008) Varela (2010)                     |
| Un dos tres               | Adivinhas de estruturas com tempo contado                                  | Variados                     | Nevado (2008) Varela (2010)                                    |
| Alta tensión              | Painel com afirmações corretas e incorretas para adivinhar as verdadeiras  | Variados                     | Nevado (2008)  |
| Parchís                   | Adivinhas de estruturas - Jogo de tabuleiro com fichas e cartões/cartas    | Variados                     | Vázquez (2008)   |
| ¿Quién eres tú?           | Cartões de associação  | Verbos gustar e ser          | Carneiro (2008) Varela (2010)                                  |
| Simon Says / Simón dice   | Associação de ordens e ações   | Imperativo                   | Labrador e Morote (2008)<br>Díaz (2012)                        |
| Adivinar                  | Cartões com inícios de frase (“me molesta”...) para imaginar a continuação | Presente de Subjuntivo       | Ledo (2011)  |
| Pictionary                | Adivinhas de objetos e ações - Material de desenho e cartões               | Todos                        | Nevado (2008) Varela (2010) Sánchez Benítez (2010) Díaz (2012) |

Tabela 1: Propostas de jogos de adivinhar aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE  
Criado por: Sílvia Espada

| <b>Designação do jogo</b>                | <b>Breve descrição /Material necessário</b>   | <b>Conteúdos gramaticais</b>        | <b>Autores</b>   |
|--|---|-------------------------------------|--|
| Dominó                                   | Associação de cartões   | Formação do Pretérito Indefinido    | Chamorro e Prats (1990)<br>Varela (2010)                                   |
| Juego de la Oca                          | Jogo de tabuleiro com piões e dados   | Conjugação do Pretérito Indefinido  | Chamorro e Prats (1990)<br>Nevado (2008) Varela (2010)                     |
| Palmada                                  | Associação de cartões com frases e com pessoas gramaticais  | Conjugação do Pretérito Indefinido  | Chamorro e Prats (1990)  |
| ¿Dónde nos encontramos?<br>¿Los vecinos? | Encontrar um local/uma pessoa num mapa / planta / edifício  | Marcadores espaciais                | Chamorro e Prats (1990)<br>Moreno, García Naranjo e García Pimentel (1999) |
| -----                                    | Jogos de pares com cartões  | Variados (condicional, possessivos) | Miquel e Sans (1992)   |
| Puzles                                   | Combinação das várias de um puzzle  | Marcadores espaciais                | Miquel e Sans (1992)   |
| Te veo así                               | Formação de perguntas e respostas aos colegas   | Interrogativa e Presente irregular  | Moreno, García Naranjo e García Pimentel (1999)                            |
| ----                                     | Associação de contrários – Bolsas e fichas  | Nada/Algo Ninguno/ Alguno           | Moreno (2004)  |
| Bingo de identidad                       | Associação de cartões e fichas com fotografias e descrições   | Verbo ser                           | Infante (2005)   |
| Me duele                                 | Associação de imagens e palavras  | Variados                            | Baretta (2006)   |
| ¿Quién soy?                              | Jogo de tabuleiro com fichas e cartões/cartas   | Variados                            | Baretta (2006)   |
| Batalla Naval                            | Jogo de tabuleiro com piões e dados   | Números                             | Baretta (2006)   |
| Variada                                  | Combinação de cartões com palavras, imagens e definições  | Variados                            | Tarrés, Prymak e Carderón (2006)   |
| ¿Quién eres tú?                          | Cartões de associação   | Verbos gustar e ser                 | Carneiro (2008)  |
| Cluedo /<br>¿Quién ha matado a Cristina? | Averiguação de um crime - Jogo de tabuleiro com cartões   | Variados (preposições)              | Leontaridi (2008)<br>Martin Ruiz (2010)                                    |
| ¿Quiere ser millonario?                  | Concurso com perguntas e respostas  | Variados                            | Nevado (2008) Varela (2010)  |
| Bingo de Verbos                          | Associação de cartões e fichas  | Verbos e pronomes                   | Varela (2010)  |
| Ponte las pilas                          | Jogo de tabuleiro com fichas, dado, relógio e cartões. Inclui várias categorias que correspondem a outros jogos | Conjugação verbal                   | Hernández e Sifre (2011)   |

Tabela 2: Propostas de jogos de procurar/encontrar informação aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE

Criado por: Sílvia Espada

| Breve descrição  | Conteúdos gramaticais                 | Autores                                      |
|--|---------------------------------------|--|
| Pequeno <i>juego de roles</i> para identificação de um criminoso e do local do seu testamento                  | Variados                              | Chamorro e Prats (1990)                      |
| <i>Coartada</i> : elaboração de um alibi   | Tempos do passado                     | Chamorro e Prats (1990)<br>Leontaridi (2008) |
| Pequeno <i>juego de roles</i> com cartões de identificação fictícia numa agência de viagens ou num restaurante | Orações relativas /<br>tempos verbais | Prieto (2007)<br>Aguilar e Simarro (2008)    |

Tabela 3: Propostas de jogos de simulação aplicáveis ao E/A da gramática de E/LE  
Criado por: Sílvia Espada

Ao analisarmos estas propostas, verificamos, que existem bastantes jogos que podemos aplicar ao E/A da gramática de E/LE, o que corrobora o que expusemos ao longo deste trabalho. O jogo é versátil, completo e adequa-se a todos os conteúdos.

O que constatamos também é que os recursos lúdicos apresentados são, na sua grande maioria, jogos de tabuleiro, adaptados de jogos de sociedade, nomeadamente, Bingo, Pictionary, Trivial, Cluedo, Dominó, Jogo de pares e Quem quer ser milionário. Muitos apresentam, por isso, cartões, cartas, fichas, dados e tabuleiros.

Partindo destes exemplos, consideramos que estas sugestões acabam por se repetir, sendo quase exepetáveis. Propomo-nos, assim, elaborar jogos inovadores para o E/A da gramática de E/LE, de modo a diversificar as propostas já existentes. Por este motivo, no capítulo seguinte, apresentamos uma proposta didática na qual inserimos o jogo e a gramática. Nesta proposta, fundamentámo-nos nas considerações expostas ao longo dos capítulos 1 e 2 da segunda parte do relatório e considerámos os tipos de jogos apresentados neste ponto, nomeadamente os jogos de adivinhar e procurar/encontrar informação.

### 3. Proposta didática: o jogo e a gramática de E/LE numa visão integradora

Neste capítulo, apresentamos uma proposta didática na qual integramos o jogo e a gramática no E/A de E/LE. Esta proposta foi levado a cabo com alunos de uma turma de 29 alunos de 7º ano, de nível A1, da Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal do AEP de Pombal.

Para a elaboração desta proposta, tivemos em conta as considerações expostas nos capítulos anteriores. Assim, em primeiro lugar, aludimos aos objetivos que quisemos alcançar no âmbito do jogo e da gramática; em segundo lugar, apresentamos a metodologia de trabalho que seguimos, e, finalmente, descrevemos os jogos realizados nas aulas e as atividades desenvolvidas durante os mesmos, acompanhados de comentários críticos.

### 3.1. Objetivos

A proposta de aplicação relativamente ao estudo da gramática na turma onde se realizou a prática pedagógica (7<sup>ª</sup>A) iniciou-se após a análise dos resultados dos primeiros testes de avaliação em que se concluiu que o campo da gramática constituía o domínio menos forte dos alunos. Seguiu-se a aplicação de um primeiro inquérito onde se constatou que a maioria dos discentes julgava que a gramática era difícil e que poucos a consideravam divertida. Observamos, assim, que a opinião dos estudantes vai no sentido do exposto por nós no capítulo anterior deste relatório.

Ao verificar que alguns alunos referiram positivamente um jogo implementado por nós, no início do ano letivo (Anexo I), surgiu a ideia de melhorar a opinião da turma sobre a gramática.

Decidiu-se, desta forma, usar o jogo como uma estratégia para o E/A da gramática de E/LE. Depois de analisar as propostas de jogos que existiam na bibliografia<sup>29</sup> e de constatar que estas poderiam ser demasiado conhecidas pelos aprendentes, decidimos inventar jogos inovadores através de materiais criativos e adaptados às características dos alunos, seguindo o postulado por Nevado (2008:11) e Varela (2010:7).

A nossa proposta didática tem, assim, duas vertentes, uma a incidir no âmbito do jogo e a outra, no campo da gramática, nunca vistas em separado, mas sim como um todo que nos ajuda a cumprir os nossos objetivos didáticos.

Assim, quisemos desconstruir a visão negativa sobre o jogo<sup>30</sup>, mostrando que este possui as seguintes vantagens:<sup>31</sup>

- Levar à construção efetiva e comprovada de conhecimentos, não sendo uma perda de tempo.

---

<sup>29</sup> Veja-se, por isso, o ponto 2.3 da segunda parte do relatório.

<sup>30</sup> A este respeito, recordamos as opiniões de Chamorro e Prats (1990), Lorente e Pizarro (2012) e Iglesias (1998).

<sup>31</sup> Podemos encontrar uma descrição das vantagens do jogo no ponto 1.2 da segunda parte do nosso trabalho.

- Contribuir fortemente para a criação de um ambiente mais motivador e descontraído, onde os alunos têm as mesmas oportunidades de participação e revelam menos receio de errar, porque estão menos inibidos.
- Permitir implementar trabalhos de grupo, visando uma maior organização, autonomia e responsabilidade dos discentes.
- Fomentar o trabalho colaborativo.
- Contribuir para o desenvolvimento do raciocínio e da resolução de problemas.
- Implementar-se em qualquer etapa do desenvolvimento da aula, a saber: introdução, aprendizagem, aplicação, consolidação, revisão e comprovação de resultados;
- Aplicar-se a todas as competências mobilizando saberes de todos os domínios.

Ao mesmo tempo, a nossa atuação visou, igualmente, o ensino/aprendizagem da gramática. Desta forma, propomo-nos os seguintes objetivos:

- Melhorar a motivação dos discentes para o E/A da gramática.
- Mostrar que a gramática pode ser ensinada de uma maneira menos tradicional obtendo resultados comprovadamente satisfatórios.
- Evidenciar que o jogo facilita o processo de E/A da gramática de E/LE.

### **3.2. Metodologia de trabalho**

De forma a poder comprovar os aspetos atrás referidos e inovar no campo do lúdico<sup>32</sup>, decidimos desenvolver o jogo em diferentes conteúdos gramaticais. Também aplicámos, considerando todas as abordagens acerca das metodologias de E/A da gramática, o ensino pela descoberta, utilizando o método indutivo, como recomendado pelo QECR (2002:210-212) e autores como, por exemplo, Torrego (1994:83), com pouca explicitação de regras dado ao nível inicial de língua da turma. Quando houve lugar a mais explicações, estas foram sobretudo induzidas e só posteriormente clarificadas.

Quisemos igualmente, como recomenda o QECR (2002:202), implementar os trabalhos de grupo através do jogo e usar este último numa perspetiva integradora das aprendizagens ao nível dos domínios e das competências. Assim, planificámos atividades que englobassem sempre aprendizagens prévias, partindo dos conhecimentos dos alunos,

---

<sup>32</sup> Recordamos que as propostas da bibliografia consultada eram semelhantes.



de modo a que estes sentissem que tudo que aprendem tem efetivamente uma utilidade, seguindo o aconselhado por Moreno (2004:7-8). Apesar de o nosso objetivo principal ser a gramática, quer os conteúdos do léxico e os comunicativos foram mobilizados, quer as competências da compreensão oral e escrita e expressão oral e escrita foram desenvolvidas. Cada jogo que criámos funciona, como já referimos no ponto 2.2 da segunda parte, como um todo, como uma rede integradora, e por este motivo, é constituído por várias atividades, sendo que ocupa no mínimo uma aula de 50 minutos.

Por fim, associámos aos jogos materiais lúdicos originais e apelativos, pois criativos e inovadores, de modo a fomentar a motivação pelo E/A da gramática de E/LE por parte dos alunos.

Os jogos que propusemos aos discentes para trabalhar a gramática foram o jogo *La caza del objeto*, *Lo veo*, *Conjúgalos bien* e *¿Qué están haciendo?* para abordar as preposições, os pronomes de complemento direto, os verbos com irregularidades vocálicas e um último, mais global, destinado a avaliar os conhecimentos dos aprendentes.

No final do estágio, de modo a validar esta nossa proposta, foi aplicado no mês de maio de 2015 um inquérito aos discentes (Anexo II).

Assim, apresentamos, no ponto seguinte, a descrição dos jogos que foram desenvolvidos com a turma do 7ºA no âmbito do tema monográfico deste relatório.

### **3.3. Descrição da proposta didática**

#### **JOGO 1** – La caza del objeto

**Tipo de jogo segundo a nossa classificação:** educativo, cooperativo e de adivinhar

**Duração:** 1 aula de 50 minutos

**Aprendizagens prévias:** vocabulário da casa

**Conteúdos gramaticais:** preposições e marcadores espaciais

**Conteúdos comunicativos:** descrever um objeto

**Objetivos:** - introduzir as preposições e os marcadores espaciais  
- aplicar o léxico da casa

**Competências:** - compreensão escrita e expressão oral

### **Descrição**

Após se ter esclarecido aos alunos os objetivos da aula e das atividades a desenvolver dentro do jogo, bem como afixado a planta de uma casa, de 1,3m x 0,7m, a turma foi dividida em grupos de dois discentes. A cada um foi distribuído um conjunto de cartões com perguntas e respostas que correspondiam às funções e características de um objeto ou móvel da casa (Anexo III) associados a cartões com as respetivas imagens dos objetos (Anexo IV). Os alunos associaram as respostas às perguntas de forma a adivinharem qual o objeto que lhes tinha sido atribuído.

Seguidamente, com a ajuda de outro conjunto de cartões com indicações espaciais (Anexo V), incluindo propositadamente marcadores variados, os discentes tiveram de adivinhar onde se situava o seu objeto na casa, de modo a ser colocado em cima da planta colada no quadro. Antes, os estudantes tiveram ainda de apresentar, na hora, oralmente, o seu objeto, com as suas respetivas características, funcionalidades e localização na casa, com a ajuda dos cartões correspondentes.

À medida que um elemento do grupo foi apresentando, o outro foi registando todos os marcadores espaciais, presentes nos cartões, numa tabela projetada no quadro, ao lado da planta. Assim, esta tabela, bem como a planta da casa, foram sendo construídas progressivamente graças ao trabalho colaborativo de toda a turma. No final, com a planta já preenchida, os alunos indicaram o nome de cada divisão da casa, aplicando os conteúdos prévios a esta aula.

### **Reflexão crítica**

Com esta atividade globalizante, os alunos contactaram com os marcadores espaciais, tendo conseguido identificá-los e interpretá-los em contexto. Através da atividade das adivinhas dos cartões, os discentes, que, recordamos, são de nível de iniciação, não só criaram oralmente frases a partir de tópicos como também desenvolveram o raciocínio e a resolução de problemas ao tentarem interpretar os dados fornecidos e a planta, tal como aconselhado por Chamorro e Prats (1990), Atienza (1992), Ortiz (2005), Labrador e Morote (2008), Nevado (2008) ou Ledo (2011). Por fim, por se tratar de uma atividade em grupo e de trabalho colaborativo, conseguiu-se que os alunos fossem autónomos, organizados e cooperantes, cumprindo o sugerido pelo QECR (2002) ou autores como por exemplo Chamorro e Prats (1990), Ríos (1994), Iglesias (1998), Salazar Salas (2000), Baretta (2006), Guastalegnanne (2009) e Sánchez-Benítez (2010).

Em suma, através destes jogos de adivinhar, foi possível introduzir-se as preposições e marcadores espaciais de forma natural, sem explicitação por parte do professor e com o trabalho colaborativo de todos os intervenientes.

## **JOGO 2** – Lo veo

**Tipo de jogo segundo a nossa classificação:** educativo, cooperativo e de adivinhar e procurar/encontrar informação

**Duração:** 1 aula de 50 minutos

**Aprendizagens prévias:** as preposições e os marcadores espaciais

**Conteúdos gramaticais:** pronomes de complemento direto (CD) de 3ª pessoa<sup>33</sup>

**Conteúdos comunicativos:** descrever um objeto

**Objetivos:** - ativar a memória visual

- identificar os referentes dos pronomes CD de 3ª pessoa

- induzir e interiorizar a regra de formação e de uso dos pronomes CD de 3ª pessoa

**Competências:** - compreensão escrita e oral

### **Descrição**

Dividiu-se a turma em grupos de três elementos. Num primeiro momento, projetou-se um documento em PowerPoint animado, constituído por quatro fotografias, cada uma acompanhada de três perguntas (Anexo VI). Os discentes observaram cada uma das fotografias durante dez segundos (no fim dos quais a imagem desaparecia) e memorizaram o máximo possível de elementos, com o objetivo de selecionar, de entre as três opções dadas para cada pergunta, a alínea que correspondia ao objeto/à pessoa pedido(a) por nós. Cada conjunto de três perguntas integrava marcadores espaciais (para mobilizar os conhecimentos prévios dos alunos) e remetia para um objeto de género e número diferentes, abarcando, assim, todos os pronomes CD de 3ª pessoa. Deste modo, pronunciámos as frases *Lo veo. Y vosotros, ¿lo veis?*; *La veo. Y vosotros, ¿la veis?*; *Los veo. Y vosotros, ¿los veis?*; *Las veo. Y vosotros, ¿las veis?* para se aplicar cada um dos pronomes (lo/la/los/las).

---

<sup>33</sup> Seguimos a terminologia proposta por Torrego (2011:110).

Após o desaparecimento da fotografia, cada uma das perguntas foi projetada. De seguida, as três opções de resposta surgiam e os grupos tinham oito segundos para refletir, ao cabo dos quais desapareciam as hipóteses. Os alunos tinham, então, de levantar uma raquete de cor (Anexo VII) correspondente a uma das alíneas de resposta (amarela, vermelha e verde para a alínea a), b) e c) respetivamente). A correção foi feita progressivamente, tendo-se recorrido a intensificações e à comunicação não-verbal para ajudar à interiorização das estruturas.

Terminada a atividade, que treinou a memória visual dos alunos bem como introduziu os pronomes CD, o nosso objetivo seguinte consistiu em levar os discentes a inferirem a regra de formação e de uso dos pronomes introduzidos. Para isso, foram colados, no quadro, cartões magnéticos (LO VEO/ LA VEO/ LOS VEO /LAS VEO), sendo que os alunos indicaram quais eram os objetos/pessoas que, na fotografia, correspondiam aos pronomes e fomos colando os cartões correspondentes (Anexo VIII). De seguida, foi distribuída uma ficha de trabalho (Anexo IX) com um esquema semelhante ao do quadro, que os alunos foram preenchendo progressivamente a partir das suas conclusões, às quais chegaram facilmente. Para terminar, os alunos aplicaram os pronomes com um jogo de cartas de vocabulário (Anexos X e XI). Estas últimas eram todas diferentes, havendo no entanto a existência de um par. Ou seja, numa carta do par constava o nome e a imagem de um objeto, bem como outra figura que correspondia à ação praticada com ele e, na outra carta, também havia a imagem do objeto e o verbo correspondente à ação. Cada discente retirou ao acaso uma carta do baralho e formou frases usando os pronomes vistos anteriormente. Exemplificando: um aluno retirou a carta da imagem dos óculos com a palavra *gafas* e a imagem de um livro. Outro retirou uma carta com a mesma imagem dos óculos mas acompanhada da palavra *leer*. Poderiam, desta forma, escrever a frase *Las gafas, las pongo/uso para leer*. No final da atividade, todos os estudantes leram as suas frases de modo a encontrar quem, na turma, tinha o par correspondente.

### **Reflexão crítica**

Com esta atividade globalizante, os alunos contactaram com os pronomes CD de 3ª pessoa, de uma maneira muito intuitiva, tendo conseguido identificar facilmente a especificidade de cada um dos pronomes, bem como a sua posição na frase, usando o método indutivo como postulado por Torrego (1994) e o QECR (2002). Ativámos o conhecimento implícito dos alunos, de acordo com o recomendado por Gutiérrez (1994) ou

Martín (2010), sendo que não foram necessárias muitas explicitações da regra. Através deste jogo de adivinhar, seguindo os conselhos de Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998), Baretta (2006) e Labrador e Morote (2008) também foi possível criar um ambiente descontraído, em que solicitámos a participação de todos.

Indo ao encontro da opinião de Labrador e Morote (2008:77), julgamos que são extremamente importantes as repetições, as intensificações e o recurso aos gestos e ao estímulo visual para que os aprendentes cheguem mais facilmente às conclusões sobre as regras. Por este motivo, decidimos repetir muitas vezes as variantes da estrutura *Lo veo. Y vosotros, ¿lo veis?* para que as interiorizassem num primeiro momento. Foram igualmente usados cartões para que os alunos visualizassem melhor as formas e a sua posição relativamente ao verbo. Foram, assim, mobilizados os sentidos como preconiza Fernández-Marcote (2002:13).

Dos gestos que consideramos importantes, destacamos os de compasso ou de deiticidade, que ajudam o aluno a concentrar-se nas diferenças, aspeto defendido por McNeill (1992:1) citado por Lewis (2006:740).

Mais uma vez, tal como postulam Castañeda (1988), Chamorro e Prats (1990), Nevado (2008), Guastalegnanne (2009) e Varela (2010), graças ao jogo, os alunos aprenderam facilmente, bem como praticaram os pronomes CD de 3ª pessoa de um modo quase intuitivo.

### **Jogo 3** - Conjúgalos bien

**Tipo de jogo segundo a nossa classificação:** educativo, cooperativo e de averiguação

**Duração:** 3 aulas de 50 minutos

**Aprendizagens prévias:** - formação do presente do indicativo dos verbos regulares  
- pronomes pessoais de sujeito  
- léxico da rotina diária

**Conteúdos gramaticais:** formação do presente do indicativo dos verbos com irregularidades vocálicas

**Objetivos:** - induzir a regra de formação dos verbos com irregularidade vocálica no presente do indicativo  
- saber conjugar verbos com irregularidade vocálica no presente do indicativo

## **Descrição**

### **Aula 1**

Foram dispostos no quadro uns cartões magnéticos com imagens representando ações do quotidiano (Anexo XII) e outros com o verbo correspondente no infinitivo (Anexo XIII). Alguns alunos deslocaram-se ao quadro para associar o verbo à imagem correspondente.

Seguidamente, foram colados outros cartões magnéticos com algumas formas verbais conjugadas, correspondentes aos verbos já colados no quadro e foi pedido a alguns alunos que os dispusessem, por ordem, debaixo de cada verbo. De referir que foram deixadas, propositadamente, de parte as formas de *vosotros(as)* e *ellos(as)/ustedes* para que fossem descobertas pelos alunos. Também não fora assinalada a irregularidade no radical dos verbos no infinitivo para que fossem os discentes a deduzirem o fenómeno gramatical (ditongação das vogais e-ie e o-ue).

Num segundo momento, para facilitar o processo de dedução da regra de formação dos verbos com irregularidade vocálica e o preenchimento dos espaços vazios no quadro (relativos às 2ª e 3ª pessoas do plural), colámos em cima das formas, no local onde se produz o fenómeno de ditongação, uma janela verde magnética (Anexo XIV).

Os alunos foram registando os conteúdos numa ficha com os esquemas incompletos para que o registo fosse mais célere (Anexo XV).

Num último momento, a turma foi dividida em grupos de dois/três elementos. Cada grupo teve de sortear um cubo colorido onde constava um verbo com irregularidade vocálica no infinitivo em cada face (Anexo XVI). A cada cubo correspondiam seis cartas de jogo coloridas em que faltavam as formas conjugadas (Anexo XVII). Os grupos, de acordo com o aprendido anteriormente, completaram as cartas (nos retângulos próprios). De referir que, para constituir cada baralho de cartas/cubo por grupo, foram escolhidos verbos com ambos os fenómenos de ditongação e todas as pessoas gramaticais, para que os alunos acabassem por conjugá-las todas.

### **Aula 2**

Considerando que as cartas ainda não estavam todas preenchidas e que nem todos os grupos tinham os mesmos verbos, distribuámos as cartas faltantes do baralho, com os verbos que não tinham sido sorteados pelo grupo. Estes foram projetados no quadro e, em conjunto, completaram-se as conjugações verbais sobre a projeção.

À semelhança da atividade desenvolvida para abordar os fenómenos *e-ie* e *o-ue*, também pretendemos que os alunos inferissem os conhecimentos relativamente a ditongação *e-i* e *u-ue*.

Projetou-se, assim, no quadro uma tabela de conjugação incompleta, em que faltavam o verbo no infinitivo e algumas formas (Anexo XVIII). Uma vez que já haviam desenvolvido o mesmo tipo de raciocínio com os primeiros fenómenos, os discentes facilmente chegaram às conclusões.

Distribuímos de seguida umas cartas incompletas, correspondentes aos verbos vistos inicialmente e a outras com verbos diferentes que apresentavam o mesmo fenómeno (Anexo XIX). Os aprendentes completaram as cartas, aplicando a regra deduzida por eles. Desta forma, cada aluno possuía um baralho completo de 20 cartas e 20 verbos com irregularidade vocálica (e os quatro fenómenos de ditongação) (Anexo XX).

### **Aula 3**

Cada elemento do grupo, usando um dos baralhos e um dado de jogar, à vez, tirava à sorte uma carta, que dava seguidamente ao colega, e fazia rodar o dado. Cada uma das faces deste último correspondia a uma pessoa gramatical (1- *yo* / 2- *tú* / 3- *él-ella-usted* / 4- *nosotros(as)* / 5- *vosotros(as)* / 6- *ellos-ellas-ustedes*). À medida que o jogo foi decorrendo, os alunos registaram se a resposta dada estava correta, colando, para esse efeito, numa ficha de registo (Anexo XXI), autocolantes de cor verde para a resposta correta e vermelha para a incorreta.

### **Reflexão crítica**

O pequeno jogo de associação entre verbos e imagens do quotidiano permitiu aos aprendentes mobilizarem o léxico estudado anteriormente e fazer, assim, uma transição com o próximo conteúdo, dando uma sequência coerente às aprendizagens efetuadas, tal como recomenda Santos Gargallo (2004). Graças ao léxico introduzimos o conteúdo gramatical de acordo com o postulado por Giammatteo (2013). Também a associação verbos no infinitivo/conjugados permitiu, numa fase inicial, uma primeira visualização e interiorização das várias formas conjugadas que podia adquirir cada verbo. Uma vez mais a comunicação não-verbal, as intensificações bem como a movimentação das janelas de uma forma e de um verbo para outros ajudaram à aplicação do método indutivo, sendo este

aconselhado por Torrego (1990) e o QECR (2002) De facto, os alunos chegaram rápida e facilmente às conclusões pretendidas, quer sobre as formas que ditongavam, quer sobre as restantes, regulares.

Graças a este jogo e ao recurso a materiais originais e criativos (cubos e cartas coloridos), foi desenvolvida a motivação dos discentes, como sugerem por exemplo Moreno (1998), o QECR (2002) ou Carneiro (2008). Os estudantes aplicaram os conhecimentos de uma forma lúdica, para além de que variaram o suporte de apontamentos (deixando de ser o tradicional caderno ou livro) e ficaram com um registo duradouro das aprendizagens efetuadas (um baralho de cartas com verbos conjugados, reutilizável).

Uma vez que era nossa intenção comprovar se os discentes tinham efetivamente aprendido como conjugar verbos com irregularidade vocálica, recolhemos as fichas de registo dos grupos.

Ao analisá-las, verificámos os resultados que a seguir apresentamos:

| Grupos       | Aluno A    |              | Aluno B    |              | Aluno C    |              |
|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|
|              | R. correta | R. incorreta | R. correta | R. incorreta | R. correta | R. incorreta |
| 1            | 9          | 1            | 8          | 0            | --         | --           |
| 2            | 10         | 0            | 10         | 0            | --         | --           |
| 3            | 9          | 0            | 9          | 1            | --         | --           |
| 4            | 9          | 0            | 9          | 0            | --         | --           |
| 5            | 15         | 0            | 14         | 2            | --         | --           |
| 6            | 10         | 2            | 11         | 0            | --         | --           |
| 7            | 10         | 1            | 10         | 1            | --         | --           |
| 8            | 10         | 1            | 11         | 0            | --         | --           |
| 9            | 10         | 0            | 8          | 3            | --         | --           |
| 10           | 11         | 1            | 9          | 1            | --         | --           |
| 11           | 7          | 0            | 7          | 0            | --         | --           |
| 12           | 8          | 0            | 8          | 0            | 8          | 0            |
| <b>Total</b> | <b>118</b> | <b>5</b>     | <b>114</b> | <b>8</b>     | <b>8</b>   | <b>0</b>     |

Tabela 4: Respostas (R.) registadas pelos grupos na atividade  
Criado por: Sílvia Espada

Constatamos, assim, que, das 253 respostas dadas, houve apenas 13 incorretas contra 240 corretas, situando-se o sucesso nos 94,86% e o insucesso nos 5,14%. É inegável que os alunos aprenderam e consolidaram a regra de formação dos verbos com irregularidade e que o jogo não tornou as aprendizagens menos sólidas.

Podemos ainda acrescentar que este último jogo facilitou o processo de E/A, pois, indo ao encontro da opinião de Baretta (2006), os alunos nunca estiveram inibidos em qualquer etapa desta atividade, melhorando claramente a sua autoconfiança perante um



conteúdo gramatical, como veremos mais adiante na análise dos inquéritos finais preenchidos pela turma.

#### **Jogo 4** -¿Qué están haciendo?

**Tipo de jogo segundo a nossa classificação:** educativo, cooperativo e de averiguação (puzzle)

**Duração:** 2 aulas de 50 minutos

**Aprendizagens prévias:** - preposições e marcadores espaciais

- pronomes CD de 3ª pessoa
- formação do presente do indicativo dos verbos com irregularidade vocálica
- estrutura estar + gerúndio
- léxico dos passatempos

**Conteúdos comunicativos:** saber localizar, caracterizar uma pessoa e descrever suas ações, gostos e preferências

**Objetivos:** - aplicar todos os conteúdos gramaticais estudados anteriormente

**Competências:** compreensão escrita e expressão escrita e oral

#### **Descrição**

##### **Aula 1**

Expusemos um cartaz (Anexo XXII), que fora cortado em doze peças de um puzzle, cada uma correspondendo a um passatempo, sendo que essas doze partes foram igualmente cortadas em doze peças, formando outro puzzle (Anexo XXIII). Cada grupo sorteou ao acaso um puzzle desmontado.

Pretendia-se que cada grupo juntasse as peças até formar o seu puzzle para que, posteriormente, se juntassem todos os puzzles da turma e se completasse o cartaz inicial.

Assim, depois de todos os grupos terem escolhido um puzzle desmontado, distribuímos, a cada um, um conjunto de cartões de perguntas gramaticais e de respostas (Anexo XXIV). Um elemento do grupo, à vez, respondeu a cada uma das doze perguntas relacionadas com os conteúdos atrás referidos, tendo registado a sua resposta no cartão, enquanto o parceiro verificava a resposta nos cartões de resposta. Se o aluno acertasse, ganhava a peça do puzzle correspondente à pergunta. No final, os alunos montaram o

puzzle e descobriram qual era a parte do cartaz que lhe fora atribuído, mas sem revelar nada aos colegas, visto que estes, no segundo momento do jogo, tinham de adivinhar qual era a personagem e o passatempo de cada grupo.

## **Aula 2**

Na segunda parte do jogo, o objetivo era levar os alunos a escreverem um pequeno texto aplicando todos os conteúdos gramaticais acima referenciados. Para tal, cada grupo respondeu às perguntas orientadoras constantes de uma rifa, de modo a apresentar a sua personagem e a sua atividade de ócio (Anexo XXV). Uma vez o processo de escrita terminado, cada grupo deslocou-se ao quadro, onde ainda se encontrava o cartaz, para ler a sua descrição e os colegas identificarem o passatempo.

Finalmente, os discentes juntaram os seus puzzles, no placar de cortiça da sala, reconstituindo, assim, o cartaz original e, em cartões vazios, escreveram a legenda de cada um dos passatempos (Anexo XXVI).

## **Reflexão crítica**

Através deste jogo globalizante de averiguação (com fases de adivinhar e procurar e encontrar a informação), alcançámos os seguintes objetivos educativos:

- Mobilizar e comprovar os conhecimentos dos alunos, nomeadamente os gramaticais, adquiridos anteriormente, por isso solicitámos um registo escrito das produções dos alunos (Anexo XXV).
- Conferir à gramática um uso orientado à comunicação, seguindo, assim, as propostas de García (1994), Torrego (1994), Moreno (2004) e Martín (2010).
- Motivar os discentes para o E/A da gramática, através de materiais e atividades surpreendentes, tal como aconselhado por Moreno (1998) ou Carneiro (2008).
- Aumentar nos aprendentes a autonomia e a capacidade de resolver problemas linguísticos, seguindo o exposto por Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998), Baretta (2006) e Labrador e Morote (2008), tendo sido criado um ambiente descontraído, em que todos colaboraram para a consecução do objetivo do jogo.

Importa referir que todos os jogos propostos foram adaptados à turma de 7ºA, seguindo as sugestões de Nevado (2008:11) e Varela (2010:7). Neste grupo de alunos, não houve necessidade de controlar a honestidade das respostas dadas, portanto consideramos válido o material produzido pelos discentes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na primeira parte deste relatório procedemos à contextualização da prática pedagógica e à análise crítica do trabalho desenvolvido durante a mesma. Na segunda parte, apresentámos a fundamentação teórica do estudo sobre a integração do jogo no E/A da gramática de E/LE, tema sobre o qual versou este trabalho, bem como a descrição da proposta didática aplicada numa turma de nível A1, que contribuiu para comprovar empiricamente as nossas observações.

Indo ao encontro do postulado pelo QECR (2002) ou por autores como Moreno (1998) ou Carneiro (2008), julgamos que a motivação deve ser o motor da aula de E/LE. No entanto, quer docentes quer alunos debatem-se ao quotidiano com um conteúdo que não lhes é aliciante: a gramática. Como captar o interesse dos discentes perante algo que, muito frequentemente, lhes parece aborrecido, mas que é, segundo García (1994), Gutiérrez (1994), Torrego (1994), Moreno (1998), Coyle (2004), Martín (2008, 2010), Navarro (2009) e Ortega (2009), essencial e indissociável da aula de línguas?

Foram estas considerações e a opinião dos alunos da turma do 7ºA da Escola Básica 2, 3 Marquês de Pombal que nos levaram a querer encontrar soluções a este problema, tão recorrente em contexto de E/A de LE ou LM.

Neste sentido, a prática pedagógica permitiu-nos refletir sobre este aspeto, dirigir os nossos esforços para colmatar essa falha que é a falta de motivação dos aprendentes perante conteúdos gramaticais e encontrar a solução, que é a implementação do jogo.

Cada jogo desenvolvido com a turma acabou por transformar-se num espaço de confiança e de cumplicidade e em momentos de aprendizagem para todos. Todo o trabalho teórico e prático envolvido na aplicação didática durante o estágio foi, assim, indubitavelmente enriquecedor.

Por conseguinte, segundo a nossa perspetiva e o exposto por Castañeda (1988), Chamorro e Prats (1990), Iglesias (1998), Ortiz (2005), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Guastalegnanne (2009) e Ledo (2011), o jogo é a estratégia ideal para veicular a gramática nas aulas de E/LE.

O trabalho realizado com a turma permitiu-nos comprovar as nossas ilações iniciais, chegando às seguintes conclusões:

1. O jogo é flexível, completo e globalizante, na medida em que permite trabalhar conteúdos e competências diversos, em diferentes momentos da aula, articulando

as novas aprendizagens e as prévias. Efetivamente, conseguimos criar jogos que interligassem conteúdos lexicais (a casa / a rotina / os passatempos) com preposições de lugar, verbos com irregularidades vocálicas, os pronomes CD de 3ª pessoa. Desenvolvemos igualmente, através do jogo, todas as competências. De facto, na associação de perguntas/respostas, de verbos conjugados com o seu infinitivo e de diversos cartões magnéticos, os aprendentes tiveram de interpretar o que estava escrito ou o que lhes era perguntado, melhorando, assim, a sua compreensão. Também, através dos jogos de adivinhar, segundo a nossa classificação, os discentes, que, recordamos, são de nível de iniciação, não só criaram oralmente frases a partir de tópicos, como também as escreveram, desenvolvendo, desta forma, a competência da expressão.

2. Os jogos que apelidámos de averiguação contribuem fortemente para o desenvolvimento da atenção/concentração, do raciocínio e da resolução de problemas, tal como defendem Chamorro e Prats (1990), Atienza (1992), Ortiz (2005), Labrador e Morote (2008), Nevado (2008) ou Ledo (2011). Com efeito, os alunos foram confrontados com adivinhas ou enigmas que tiveram de desvendar, revelando capacidade de superação de dificuldades e um grande esforço mental. A aprendizagem efetuada é pela descoberta, sendo esta compatível com o método indutivo, aconselhado para o E/A da gramática por autores como Torrego (1994) ou pelo QECR (2002).
3. O jogo é motivador, introduzindo um elemento de surpresa à aula, captando, assim, a atenção dos estudantes, como sugere Moreno (2004) ou Carneiro (2008). Este aspeto foi referido pelos alunos no inquérito aplicado no mês de maio, comprovando claramente esta nossa afirmação. Efetivamente, 70% dos alunos assinalaram que as atividades realizadas haviam sido surpreendentes. À questão *Gostei das aulas porque...* 95% dos discentes indicaram *aprendi de forma diferente* e 86% *eram divertidas*.
4. O jogo possibilita a cooperação e a participação de todos, fomenta a autonomia, e diminui a ansiedade, tal como defendem Chamorro e Prats (1990), Ríos (1994), Iglesias (1998), Baretta (2006), Labrador e Morote (2008), Guastalgnanne (2009) ou o QECR (2002). No último inquérito, 76% dos estudantes referiram que

gostava das aulas porque tinham trabalhado em grupo, sendo que esta resposta está em consonância com os objetivos que quisemos levar a cabo e com o defendido nomeadamente pelo QECR (2002), Moreno (2004) ou Baretta (2006). Para além do mais, metade dos discentes referiu que tinha participado mais nas aulas, validando a nossa afirmação.

5. O jogo mobiliza os sentidos, como sustenta Fernández-Marcote (2002), através dos materiais diversificados, que os alunos podem manusear à vontade. À questão *Gostei das aulas porque...* 76% assinalou *os materiais foram diferentes das outras aulas*, sendo que esta resposta comprova a nossa conclusão.
6. O jogo é, assim, de forma inegável, uma estratégia válida para o E/A da gramática. Esta última pode ser trabalhada de maneira mais intuitiva, mais natural, através do método indutivo e em contexto, a par de outros conteúdos, sejam comunicativos – descrever ou localizar uma pessoa ou um objeto - sejam lexicais (casa/passatempos/rotina).

Perante todas estas conclusões, afirmamos que os objetivos que nos propusemos ao longo da proposta didática que aqui apresentámos foram alcançados com sucesso.

Os resultados são incontestáveis e estão à vista no inquérito final e nas produções escritas dos alunos que, recordamos, são iniciantes. Por um lado, os erros registados são pouco numerosos, pouco significativos e não impedem a comunicação, vejam-se os resultados do jogo *Conjúgalos bien*, com um sucesso de 95%, que mostram que esta turma aprendeu, efetivamente, gramática através do jogo. Por outro lado, verificamos que conseguimos motivar os estudantes para o E/A da gramática. De facto, no primeiro inquérito, apenas dois alunos referiram que a gramática era divertida. No questionário final, observamos um aumento de 900%, uma vez que foram dezasseis os discentes que responderam desta forma. Em janeiro, dois elementos consideravam a gramática fácil enquanto que, em maio, nove assinalaram a hipótese, constatando-se também um aumento, desta vez de 500%.

É, assim, notória a melhoria da opinião dos alunos e acreditamos que, graças ao jogo, conseguimos inverter a situação: a gramática não é aborrecida, nem previsível. E julgamos que o trabalho desenvolvido na aula de E/LE irá ter consequências diretas na forma como os discentes irão encarar a gramática doravante, quer nas aulas de LE quer nas de LM.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, A, e Simarro, M. (2008): “Dramatizando la gramática”. Barrientos, A. (coord.) *El profesor de español L2/LE: Actas del XIX congreso internacional de ASELE*, Cáceres, (vol.2), pp.891-901. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/19/19\\_0891.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/19/19_0891.pdf) (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Andreu, M.A. e García, M. (2000): “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”. *I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*, pp.121-125. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf) (Data de consulta: 23 de abril de 2015)
- Aragón, P. (2009): “Motivación y clases de español como lengua extranjera: análisis y propuesta didáctica”. [em linha] Disponível em <http://www.eduinnova.es/mar09/motivacion.pdf> (Data de consulta: 10 de julho de 2015)
- Atienza, J. L. (1992): “Las tareas lúdicas como una forma de investigación en el aula”. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (n.º5), pp.1-29. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2327744>. (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Baretta, D. (2006): “Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE”. *RedELE*, (n.º7). [em linha] Disponível em [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2006\\_07/2006\\_redELE\\_7\\_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df) (Data de consulta: 20 de fevereiro de 2015)

- Bosque, I. (1994): “La enseñanza de la gramática (II)”. Sánchez Lobato, J., Santos Gargallo, I. (coord.) *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera: Actas del IV congreso internacional de ASELE*, pp.63-68. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_iv.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_iv.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Brime, M.E. (2008): “El componente lúdico en la clase de E/LE”. *Biblioteca virtual RedELE*, pp.65-77. [em linha] Disponível em <http://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/76289/00820093006397.pdf?sequence=1> (Data de consulta: 10 de maio de 2015)
- Cabral, A. (1990): *A teoria do jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Cabral, A. (2002): *O mundo fascinante do jogo*. Lisboa: Editorial Notícias.
- Caillois, R. (1990): *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia.
- Cañeque, H. (1991): *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Carneiro, A. (2008): “El aprendizaje de español a través de juegos y dinámicas”. I Congreso Nordeste de Espanhol, pp.2297-2304. [em linha] Disponível em <http://docs4shared.com/doc-file/el-aprendizaje-de-espa241ol-a-trav233s-de-juegos-y-din225micas> (Data de consulta: 15 de junho de 2015)
- Castañeda, A. (1988): “Enseñanza comunicativa de la gramática del español: actividades para el aula”. *El Español como Lengua Extranjero: Aspectos Generales: Actas del I congreso internacional de ASELE*, Granada, pp.67-78. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_i.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_i.htm) (Data de consulta: 10 de fevereiro de 2015)
- Chamorro, D. e Prats, N. (1990): “La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera”. *Español para Extranjeros: Didáctica e Investigación: Actas del II congreso internacional de ASELE*, Madrid, pp.235-245. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_ii.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_ii.htm) (Data de consulta: 10 de janeiro de 2015)

Château, J. (1954): *L'enfant et le jeu*. Paris: Editions du Scarabée.

Château, J. (1968): *Autour de l'élève*. Paris: Editions du Scarabée.

Conselho de Europa (2002): *Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas: Aprendizagem, Ensino e Avaliação*. Estrasburgo: Departamento de Política Linguística, Porto: Edições Asa.

Coyle, Y. (2005): “El papel de la gramática en la enseñanza-aprendizaje inicial de la lengua extranjera”. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (nº.3), pp.147-159. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1153789> (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)

Díaz, I. (2012): “El juego lingüístico: una herramienta pedagógica en las clases de idiomas”. *Revista de lingüística y lenguas aplicadas*, (vol.7), pp.97-102 [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4778757> (Data de consulta: 10 de junho de 2015).

Escribá, A. (1998): *Los juegos sensoriales y psicomotores en educación física. Propuesta de unidades didácticas y fichas de clase*. Madrid: Gymnos, S.L.

Escribá, A. (2002): “La utilización del juego sensorial en el ámbito educativo”. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales*, (n.º6), pp.13-22. [em linha] Disponível em <http://www.uruguayeduca.edu.uy/Userfiles/P0001/File/6articulo2.pdf> (Data de consulta: 15 de junho de 2015)

Garaigordobil, M. (2008): “Importancia del juego infantil en el desarrollo humano”. Bañeres, D. (coord.) *El juego como estrategia en clase*, pp. 1-5. [em linha] Disponível em <http://www.terras.edu.ar/cursos/154/biblio/154Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf> (Data de consulta: 20 de junho de 2015)



- García, J. (1994): “¿Qué gramática?”. Sánchez Lobato, J., Santos Gargallo, I. (coord.) *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera: Actas del IV congreso internacional de ASELE*, pp.69-77. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_iv.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_iv.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Giammatteo, M. (2013): “¿Por qué y para qué enseñar gramática? La gramática en la formación de habilidades cognitivo-lingüísticas”. *Signos ELE: Revista de Español como Lengua Extranjera*, (n.º7), pp.1-16. [em linha] Disponível em <http://p3.usal.edu.ar/index.php/ele/article/view/2003> (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Gómez, M. (sd): “No todas las reglas de gramática son iguales: asignándose a la instrucción gramatical el lugar que le corresponde en la enseñanza de lenguas extranjeras de J. H. Hulstijn”. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/gramatica/hulstijn03.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/gramatica/hulstijn03.htm) (data de consulta: 10 de janeiro de 2015)
- Guastalegnanne, H. (2009): “Juegos para trabajar gramática y vocabulario en la clase ELE”. *MarcoELE: Revista de didáctica*, (n.º9). pp.1-6
- Gutiérrez, M. (1994): “La enseñanza de la gramática (V)”. Sánchez Lobato, J., Santos Gargallo, I. (coord.) *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera: Actas del IV congreso internacional de ASELE*, pp.87-93. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_iv.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_iv.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Hadfield, J. (1987): *Elementary Communicative Games*. London: Nelson.
- Hall, S. (1904): *Adolescence*. Nova Iorque: Appleton.
- Hernández, M.P. e Sifre, M.V. (2011): “¿Ponte las pilas!”. *Foro de Profesores de E/LE*, (n.º7), pp.1-12. [em linha] Disponível em <http://foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/141/138> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)

- Hulstijn, J. H. (1995): “Not all grammar rules are equal: giving grammar instruction its proper place in foreign language teaching”. Schmidt, R. (ed.) *Attention and awareness in foreign language learning*. Honolulu: University of Hawaii, pp.359-386.
- Hendrick, J. (1993): *L'enfant*. Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Huizinga, J. (2000): *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- Iglesias, I., (1998): “Recreando el mundo en el aula: Reflexiones sobre la naturaleza, objetivos y eficacia de las actividades lúdicas en el enfoque comunicativo”. Losada, M., Márquez, J., Jiménez, T., (coord.) *Español como Lengua Extranjera: Enfoque Comunicativo y Gramática: Actas del IX congreso internacional de ASELE*, pp.403-410. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_ix.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_ix.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Infante, A. (2005): “¿Puede la gramática ser divertida? Un ejemplo de actividad de gramática lúdica para niveles iniciales”. *RedELE*, (n.º4). [em linha] Disponível em: [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2005\\_04/2005\\_redELE\\_4\\_06Infante.pdf?documentId=0901e72b80e00249](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2005_04/2005_redELE_4_06Infante.pdf?documentId=0901e72b80e00249) (Data de consulta: 10 de janeiro de 2015)
- Kondo, C. (1995): “La gramática como componente de la competencia comunicativa”. *Tendencias Actuales en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera II: Actas del VI congreso internacional de ASELE*, León, pp.225-231. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_vi.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_vi.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Krashen, S. (1976): “Formal and informal linguistic environments in language acquisitions and language learning”. *TESOL Quarterly*, 10.1, pp.150-168.
- Labrador M.J., Morote, P. (2008): “El juego en la enseñanza de ELE”. *Glosas Didácticas: Revista Electrónica Internacional*, (n.º17). pp.71-84.
- Lambert, M. (2001): *Cómo ser más creativo*. Bizcaia: Mensajero.

- Ledo, C. (2011): “Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera”. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, Vol. 3, (nº28). [em linha] Disponível em <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm> (Data de consulta: 23 de abril de 2015)
- Leontaridi, E. (2008): “Sacando el as de manga a la hora de hablar: el componente lúdico en la clase de E/LE”. Martí, J. (coord.) *Actas del II Congreso Internacional de Lengua, Literatura y Cultura de E/LE*, Valencia, pp.183-202. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2702613> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Lorente, P. e Pizarro, M. (2012): “El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas”. *Revista Electrónica de Estudios Filológicos*, Vol.I, (n.º23). [em linha] Disponível em <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/821/554>
- Martín, M. (2008): “El papel de la gramática en la enseñanza-aprendizaje de ELE”. *Ogigia: Revista Electrónica de Estudios Hispánicos*, (nº3), pp.29-41. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2510392> (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Martín, M. (2010): “Apuntes a la historia de la enseñanza de lenguas extranjeras: la enseñanza de la gramática”. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, (n.º8), pp.59-76.
- Martin Ruiz, G. (2010): “Han asesinado al alcalde: un juego para la clase de E/LE”. *RedELE*, (n.º19), pp.1-21. [em linha] Disponível em [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2006\\_07/2006\\_redELE\\_7\\_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2006_07/2006_redELE_7_02Baretta.pdf?documentId=0901e72b80df93df) (Data de consulta: 10 de maio de 2015)
- McCann, C.D. e Higgins, E.T. (1988): “Motivation and affect in interpersonal relations: The role of personal orientations and discrepancies”. L. Donohew, H.E. Sypher y E.T. Higgins (ed.) *Communication, social cognition and affect*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp.53-79.

Menchén, F. (1998): *Descubrir la creatividad*. Madrid: Pirámide.

Menchén, F. (2012): “Atrévete a ser creativo: pasos para ser creativos”. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, (vol.10, n.º2), pp.249-263.

Miquel, L. e Sans, N. (1992): *De dos en dos – Actividades interactivas de producción oral*. Madrid: Difusión.

Ministério da Educação (1997): *Programa de Língua Estrangeira – Espanhol 3ºCiclo*. Lisboa: Ministério da Educação.

Moreno, C. (1998): “Gramática para hablar”. Losada, M., Márquez, J., Jiménez, T., (coord.) *Español como lengua extranjera, enfoque comunicativo y gramática: Actas del IX congreso internacional de ASELE*, Santiago de Compostela, pp.117-132. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_ix.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_ix.htm) (Data de consulta: 10 de janeiro de 2015)

Moreno, C., García Naranjo, F., García Pimentel, R. (1999): “Las reglas del juego”. *Nuevas Perspectivas en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera: Actas del X congreso internacional de ASELE*, Cádiz, pp.979-990. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_x.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_x.htm) (Data de consulta: 10 de maio de 2015)

Moreno, C. (2004): “El componente lúdico y la creatividad en la enseñanza de la gramática”. *RedELE*, (n.º0). [em linha] Disponível em [http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2004\\_00/2004\\_redELE\\_0\\_23Moreno.pdf?documentId=0901e72b80e0c8db](http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Revista/2004_00/2004_redELE_0_23Moreno.pdf?documentId=0901e72b80e0c8db) (Data de consulta: 20 de fevereiro de 2015)

Moreno Murcia, J.A. e Rodríguez, P.L. (2010): “El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil”. (cap.4), Murcia: Universidad de Murcia, pp.69-103 [em linha] Disponível em <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf> (Data de consulta: 15 de junho de 2015)

- Muñoz-Valenzuela, C. e Valenzuela, J. (2014): “Escala de motivación por el juego (EMJ): estudio del uso del juego en contextos educativos”. *Relieve: Revista ELección de Investigación y EValuación Educativa*, (vol. 20), (nº.1), pp.1-15. [em linha] <https://ojs.uv.es/index.php/RELIEVE/article/view/3878/3552> (Data de consulta: 15 de junho de 2015)
- Navarro, P. (2009): “Descomplicando la gramática: Atención a la forma y al significado”. *TINKUY*, (n.º11), pp. 95-102.
- Nevado, C. (2008): “El componente lúdico en las clases de ELE”. *MarcoELE: Revista de didáctica*, (n.º7), pp.6-14. [em linha] Disponível em [http://marcoele.com/descargas/7/nevado\\_juego.pdf](http://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf) (Data de consulta: 23 de abril de 2015)
- Ortega, J. (2009): “Algunas consideraciones sobre el lugar de la gramática en el aprendizaje del español/LE”. *RILCE: Revista de Filología Hispánica*, (n.º4), Pamplona: Universidad de Navarra, pp.325-347. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/antologia\\_didactica/gramatica/ortega07.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/antologia_didactica/gramatica/ortega07.htm) (Data de consulta: 10 de janeiro de 2015)
- Ortiz (2005): *Didáctica lúdica: Jugando también se aprende*. [em linha] Disponível em Monografias.com: <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>
- Piaget, J. (1978): *La formation du symbole chez l'enfant*. Neuchâtel: Delachaux et Niestlé. [em linha] Disponível em [http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45\\_FdS\\_chap5.pdf](http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf) (Data de consulta: 10 de maio de 2015)
- Piccolo, G.M. (2008): “O universo lúdico proposto por Caillois”. *Revista Digital*, Buenos Aires, (nº 127). [em linha] Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm> (Data de consulta: 01 de abril de 2015)

- Prieto, M. (2007): “La dramatización: una técnica lúdica de aprendizaje”. *Boletín de la Asociación para la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera*, (nº. 36), pp. 11-26. Disponível em <http://www.aselered.org/pdfs/boletin36.pdf> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Ríos, M. (1994): “Los juegos sensibilizadores: una herramienta de integración social”. *Revista Apunts*, Bloque 3, (nº38), pp.93-98 [em linha] Disponível em <http://www.revista-apunts.com/es/hemeroteca?article=872> (Data de consulta: 15 de junho de 2015)
- Salazar, V. (2006): “Gramática y enseñanza comunicativa del español-lengua extranjera”. *MarcoELE: Revista de didáctica*, (n.º3). pp.1-34. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2015802> (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Salazar Salas, C. (2000): “Juegos: tipos y características”. *Revista Educación*, (n.º24). pp. 165-174.
- Sánchez, J.; Gargallo, I. (coords.) (2004): *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua/lengua extranjera*. Madrid: SGEL.
- Sánchez Benítez, G. (2010): “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”. *MarcoELE: Revista de Didáctica*, (n.º11), pp.23-29. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3708153> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Santos, A.L. (1998): “Nuevas aportaciones a una didáctica de la gramática del español como lengua extranjera para lusohablantes”. Losada, M., Márquez, J., Jiménez, T., (coord.) *Español como Lengua Extranjera: Enfoque Comunicativo y Gramática: Actas del IX congreso internacional de ASELE*, pp.383-392. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_ix.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_ix.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Stern, H.H. (1999): *Issues and options in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.

- Tarrés, I., Prymak, S. e Carderón, A. (2006): *Vocabulario en movimiento, Manual de léxico con tarjetas*. Madrid: Editorial Edinumen.
- Tavakoli, M. (2011): *Le jeu chez l'enfant*. Paris : Société des Ecrivains.
- Torrego, L. (1994): “La enseñanza de la gramática (IV)”. Sánchez Lobato, J., Santos Gargallo, I. (coord.) *Problemas y métodos en la enseñanza del español como lengua extranjera: Actas del IV congreso internacional de ASELE*, pp.79-85. [em linha] Disponível em [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/asele\\_iv.htm](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_iv.htm) (Data de consulta: 23 de janeiro de 2015)
- Torrego, L. (2011): *Gramática Didáctica del español*. Madrid: Ediciones SM.
- Varela, P., (2010): “El aspecto lúdico en la enseñanza del E/LE”. *MarcoELE: Revista de Didáctica*, (n.º11), pp.1-10. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3707991> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- Vásquez, I. (2008): “Aprendizaje lúdico: el juego en la clase de español. Una propuesta didáctica a partir de un trivial adaptado a la clase de ELE”. *Foro de profesores de E/LE*, (n.º4), pp.1-7. [em linha] Disponível em <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4896450> (Data de consulta: 10 de junho de 2015)
- VV. AA. (2006): *Plan Curricular del Instituto Cervantes. La enseñanza del español como lengua extranjera*. Instituto Cervantes.

## REPOSITÓRIO DE IMAGENS

### Anexo IV

[https://www.google.pt/search?q=alfombra&tbm=isch&source=ln&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=UFHfVNzxI8L9UIf9g8AM&ved=0CBQQpwU&dpr=1.05&biw=1286&bih=612#imgdii=\\_&imgrc=jV3DgAvjseP13M%253A%3B0zMXmUIQbkCSuM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifss.com%252Fhogar%252Falfombras%252Falfombra-animada-02.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifss.com%252Fhogar%252Falfombras%252Findex2.htm%3B248%3B128](https://www.google.pt/search?q=alfombra&tbm=isch&source=ln&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=UFHfVNzxI8L9UIf9g8AM&ved=0CBQQpwU&dpr=1.05&biw=1286&bih=612#imgdii=_&imgrc=jV3DgAvjseP13M%253A%3B0zMXmUIQbkCSuM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifss.com%252Fhogar%252Falfombras%252Falfombra-animada-02.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifss.com%252Fhogar%252Falfombras%252Findex2.htm%3B248%3B128) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=1%C3%A1mpara+de+dormitorio&oq=1%C3%A1mpara+de+dormitorio&gs\\_l=img.3...115637.128069.0.128420.21.18.0.3.3.0.147.1389.16j2.18.0.msedr...0...1c.1.61.img..10.11.769.ridt6ZVRcOY#imgdii=\\_&imgrc=DSSaw-YgLVfdlM%253A%3BgbIO9S595-NH2M%3Bhttp%253A%252F%252Fo.quizlet.com%252Fi%252FsjOLPZP4niDftB-nh\\_TPKQ\\_m.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fquizlet.com%252F12059983%252Fla-casa-cosas-del-dormitorio-flash-cards%252F%3B240%3B237](https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=1%C3%A1mpara+de+dormitorio&oq=1%C3%A1mpara+de+dormitorio&gs_l=img.3...115637.128069.0.128420.21.18.0.3.3.0.147.1389.16j2.18.0.msedr...0...1c.1.61.img..10.11.769.ridt6ZVRcOY#imgdii=_&imgrc=DSSaw-YgLVfdlM%253A%3BgbIO9S595-NH2M%3Bhttp%253A%252F%252Fo.quizlet.com%252Fi%252FsjOLPZP4niDftB-nh_TPKQ_m.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fquizlet.com%252F12059983%252Fla-casa-cosas-del-dormitorio-flash-cards%252F%3B240%3B237) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=lavadora&oq=lavadora&gs\\_l=img.3..0110.221355.222818.0.223716.8.8.0.0.0.104.681.6j2.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.672.jnMQm6N3mGM#imgdii=\\_&imgrc=qonsN3-Qw0L7bM%253A%3Bg-pvDjvyo8B11M%3Bhttp%253A%252F%252Fi1141.photobucket.com%252Falbuns%252Fn593%252FSurfriderAsturias%252FLavadora.jpg%3Bhttps%253A%252F%252Fsurfriderasturias.wordpress.com%252F2011%252F01%252F11%252Fmas-detergente-del-necesario-en-la-lavadora%252F%3B380%3B380](https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=lavadora&oq=lavadora&gs_l=img.3..0110.221355.222818.0.223716.8.8.0.0.0.104.681.6j2.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.672.jnMQm6N3mGM#imgdii=_&imgrc=qonsN3-Qw0L7bM%253A%3Bg-pvDjvyo8B11M%3Bhttp%253A%252F%252Fi1141.photobucket.com%252Falbuns%252Fn593%252FSurfriderAsturias%252FLavadora.jpg%3Bhttps%253A%252F%252Fsurfriderasturias.wordpress.com%252F2011%252F01%252F11%252Fmas-detergente-del-necesario-en-la-lavadora%252F%3B380%3B380)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACf0TqEeAMn60Ijg3G5kqg7yY6yXQ1Kc-XO7q8IhIGIO-gVfaUxLbcOKa2wcQsnZpYBwsdRiGnzo0J9OONtNs\\_1xj9\\_1SoSCTcbmSqDvJjrEQTIF5nnYbMcKhIJdDUpz5c7uoRTHemfRcNcv4qEgnwiGUaU76BVxHQliRwZk-m-yoSCdpTEttw4prbEd0-\\_1mUweV01KhIJBxCydmlgHCwR2-\\_1sPlXefa0qEgl1GIafOjQn0xGJfSHPS6FP8SoSCY4202z\\_1GP39Ec9jvX8zwOeS&q=equipo%20de%20m%C3%BAsica&ei=f1PfvLieD8n1UraTgZgL&ved=0CAkQ9C8wAA#imgdii=\\_&imgrc=WNCBcskQ6WT41M%253A%3BIPFt9Q-fxsoxUM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg3.colorearjunior.com%252Fequipo-de-sonido-de-alta-\\_522eef7d9b1a6-p.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.colorearjunior.com%252Fdibujos-para-colorear-de-musica.html%3B300%3B250](https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACf0TqEeAMn60Ijg3G5kqg7yY6yXQ1Kc-XO7q8IhIGIO-gVfaUxLbcOKa2wcQsnZpYBwsdRiGnzo0J9OONtNs_1xj9_1SoSCTcbmSqDvJjrEQTIF5nnYbMcKhIJdDUpz5c7uoRTHemfRcNcv4qEgnwiGUaU76BVxHQliRwZk-m-yoSCdpTEttw4prbEd0-_1mUweV01KhIJBxCydmlgHCwR2-_1sPlXefa0qEgl1GIafOjQn0xGJfSHPS6FP8SoSCY4202z_1GP39Ec9jvX8zwOeS&q=equipo%20de%20m%C3%BAsica&ei=f1PfvLieD8n1UraTgZgL&ved=0CAkQ9C8wAA#imgdii=_&imgrc=WNCBcskQ6WT41M%253A%3BIPFt9Q-fxsoxUM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg3.colorearjunior.com%252Fequipo-de-sonido-de-alta-_522eef7d9b1a6-p.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.colorearjunior.com%252Fdibujos-para-colorear-de-musica.html%3B300%3B250) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=sillas&oq=sillas&gs\\_l=img.3..0j0i2419.62320.63344.0.65983.6.6.0.0.0.90.495.6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.6.486.ZwRhKCQZFB0#imgdii=\\_&imgrc=bRtZFPICRjmKdM%253A%3BtHXymHb6ebohM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.micasarevista.com%252Fvar%252Fdecoracion%252Fstorage%252Fimages%252Fmi-casa%252Fsalones%252Fsillas-de-estilo-clasico%252Funa-silla-muy-femenina%252F94431-1-esl-ES%252Funa-silla-muy-femenina\\_galeria\\_portrait.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.micasarevista.com%252Fsalones%252Fsillas-de-estilo-clasico%252Fsillas-rosas%3B462%3B578](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=sillas&oq=sillas&gs_l=img.3..0j0i2419.62320.63344.0.65983.6.6.0.0.0.90.495.6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.6.486.ZwRhKCQZFB0#imgdii=_&imgrc=bRtZFPICRjmKdM%253A%3BtHXymHb6ebohM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.micasarevista.com%252Fvar%252Fdecoracion%252Fstorage%252Fimages%252Fmi-casa%252Fsalones%252Fsillas-de-estilo-clasico%252Funa-silla-muy-femenina%252F94431-1-esl-ES%252Funa-silla-muy-femenina_galeria_portrait.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.micasarevista.com%252Fsalones%252Fsillas-de-estilo-clasico%252Fsillas-rosas%3B462%3B578) (Data de consulta: 20/02/15)



[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=cajonera&oq=cajonera&gs\\_l=img.3..0i19110.131382.132728.0.134617.8.8.0.0.0.93.651.8.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.643.0YmgjFVz88g#imgdii=\\_&imgrc=xsyBbxWePyYYM%253A%3BzzzV9Hj1V5E0rM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg.archiexpo.es%252Fimages\\_ae%252Fphoto-g%252Fcajonera-moderna-madera-68679-1635985.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.archiexpo.es%252Fprod%252Fgitane-workshop%252Fcajoneras-modernas-madera-68679-649382.html%3B403%3B555](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=cajonera&oq=cajonera&gs_l=img.3..0i19110.131382.132728.0.134617.8.8.0.0.0.93.651.8.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.643.0YmgjFVz88g#imgdii=_&imgrc=xsyBbxWePyYYM%253A%3BzzzV9Hj1V5E0rM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg.archiexpo.es%252Fimages_ae%252Fphoto-g%252Fcajonera-moderna-madera-68679-1635985.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.archiexpo.es%252Fprod%252Fgitane-workshop%252Fcajoneras-modernas-madera-68679-649382.html%3B403%3B555) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=escritorio&oq=escritorio&gs\\_l=img.3..0i10.80434.82479.0.82855.10.9.0.1.1.0.90.738.9.9.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.10.741.XbKiYNNzpSg#imgdii=TL3ZBDgMyIdkMM%3A%3BUGWX8hK5yawdgm%3BTL3ZBDgMyIdkMM%3A&imgrc=TL3ZBDgMyIdkMM%253A%3B143c4vz0wW439M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.muebleseducativos.com.ar%252Fmuebles\\_oficina%252Fescritorio\\_base\\_metalica.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.taringa.net%252Fcomunidades%252Favirgobanda2%252F8496589%252Fte-muestro-mi-escritorio-papa.html%3B510%3B301](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=escritorio&oq=escritorio&gs_l=img.3..0i10.80434.82479.0.82855.10.9.0.1.1.0.90.738.9.9.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.10.741.XbKiYNNzpSg#imgdii=TL3ZBDgMyIdkMM%3A%3BUGWX8hK5yawdgm%3BTL3ZBDgMyIdkMM%3A&imgrc=TL3ZBDgMyIdkMM%253A%3B143c4vz0wW439M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.muebleseducativos.com.ar%252Fmuebles_oficina%252Fescritorio_base_metalica.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.taringa.net%252Fcomunidades%252Favirgobanda2%252F8496589%252Fte-muestro-mi-escritorio-papa.html%3B510%3B301) (Data de consulta: 20/02/15)

<https://www.google.pt/search?tbm=isch&q=armario+desenho&revid=164615441&sa=X&ei=UFbfVOelIletU6exgZAK&ved=0CCEQ1QIoAA#imgdii=tSORza-tDGmGKM%3A%3Bg41Gzkr9d4r3tM%3BtSORza-tDGmGKM%3A&imgrc=tSORza-tDGmGKM%253A%3Bfc49QagjSlaiGM%3Bhttp%253A%252F%252Fgartic.com.br%252Fimgs%252Fmural%252Fro%252Frosy%252F1233690223.png%3Bhttp%253A%252F%252Fgartic.com.br%252Fdesenhos%252Fguarda-roupa%3B321%3B304> (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=bombilla&oq=bombilla&gs\\_l=img.3..0j0i2419.85766.87312.0.88743.8.8.0.0.0.84.645.8.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.636.\\_Xhj5f3CuJA#imgdii=\\_&imgrc=C2Kdl9UExo6EfM%253A%3B\\_Ti11s0aknujM%3Bhttp%253A%252F%252Fadivinaadivinzas.com%252Fwp-content%252Fuploads%252F2012%252F08%252FBombilla.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fadivinaadivinzas.com%252Facertijos-de-interruptores-y-bombilla%3B500%3B500](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=bombilla&oq=bombilla&gs_l=img.3..0j0i2419.85766.87312.0.88743.8.8.0.0.0.84.645.8.8.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.8.636._Xhj5f3CuJA#imgdii=_&imgrc=C2Kdl9UExo6EfM%253A%3B_Ti11s0aknujM%3Bhttp%253A%252F%252Fadivinaadivinzas.com%252Fwp-content%252Fuploads%252F2012%252F08%252FBombilla.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fadivinaadivinzas.com%252Facertijos-de-interruptores-y-bombilla%3B500%3B500) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=calefacci%C3%B3n&oq=calefacci%C3%B3n&gs\\_l=img.3..0i19.37796.41503.0.54953.11.9.0.2.2.0.90.712.9.9.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.11.719.YCGhJE8MAp0#imgdii=\\_&imgrc=LGdd7fZGphQg2M%253A%3BUEVumXbFZLhNCM%3Bhttp%253A%252F%252Fstatic.flickr.com%252F5130%252F5238393635\\_ece71f868e.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.arkigrafico.com%252Fventajas-de-la-calefaccion-electrica%252F%3B240%3B313](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=calefacci%C3%B3n&oq=calefacci%C3%B3n&gs_l=img.3..0i19.37796.41503.0.54953.11.9.0.2.2.0.90.712.9.9.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.11.719.YCGhJE8MAp0#imgdii=_&imgrc=LGdd7fZGphQg2M%253A%3BUEVumXbFZLhNCM%3Bhttp%253A%252F%252Fstatic.flickr.com%252F5130%252F5238393635_ece71f868e.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.arkigrafico.com%252Fventajas-de-la-calefaccion-electrica%252F%3B240%3B313) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=sill%C3%B3n+dibujo&oq=sill%C3%B3n+dibujo&gs\\_l=img.3..0i19.28184.31075.0.31369.7.7.0.0.0.79.503.7.7.0.msedr...0...1c.1.61.img..4.3.225.pquQD2hUITw#imgdii=\\_&imgrc=DjB82JlQkp14JM%253A%3BNBHz4TrB5JUYPm%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252FEI%252Fdiibujos%252FA%252520color%252FEelementos%252520de%252520casa%252Fimages%252FSillon.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252FEI%252Fdiibujos%252FA%252520color%252FEelementos%252520de%252520casa%252FDibujo%252FSillon.asp%3B232%3B229](https://www.google.pt/search?tbm=isch&sa=1&q=sill%C3%B3n+dibujo&oq=sill%C3%B3n+dibujo&gs_l=img.3..0i19.28184.31075.0.31369.7.7.0.0.0.79.503.7.7.0.msedr...0...1c.1.61.img..4.3.225.pquQD2hUITw#imgdii=_&imgrc=DjB82JlQkp14JM%253A%3BNBHz4TrB5JUYPm%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252FEI%252Fdiibujos%252FA%252520color%252FEelementos%252520de%252520casa%252Fimages%252FSillon.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252FEI%252Fdiibujos%252FA%252520color%252FEelementos%252520de%252520casa%252FDibujo%252FSillon.asp%3B232%3B229) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACQrwGAqUkrCZIJireFEjj-iNfc-BehsWG-A3IpoZNBuHqWCWm4O939vAAWIHuZxsAnYiMuCQzT3FqWRq\\_1FKt18GUrCoSCat4USOP6I0VERJGrr6\\_1OnCIKhIJz4F6GxYb4DcRjj3CrZiHBJ8qEgkimhk1tQerABHJSH3w0Gt48yoSCZabg73f28ABEQ40eKykNinOKhIJaUe5nGwCdiIRIYw4ONirhQUqEgky4JDNPcWpZBH8cfgUFzdorioSCWr8Uq3XwZSsEQr\\_1MX0c1-Al&q=inodoro%20dibujo&ei=-FffVPjjMYT2UNXmgNAB&ved=0CAkQ9C8wAA#imgdii=\\_&imgrc=aUe5nGwCdiLL-M%253A%3B8CPKZrYZ9Sp4dM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.pecsimages.com%252Fimages%252Fbath%252Ftoilet.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.pecsimages.com%252Fpictures%252Fpictures-bathroom.html%3B283%3B283](https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACQrwGAqUkrCZIJireFEjj-iNfc-BehsWG-A3IpoZNBuHqWCWm4O939vAAWIHuZxsAnYiMuCQzT3FqWRq_1FKt18GUrCoSCat4USOP6I0VERJGrr6_1OnCIKhIJz4F6GxYb4DcRjj3CrZiHBJ8qEgkimhk1tQerABHJSH3w0Gt48yoSCZabg73f28ABEQ40eKykNinOKhIJaUe5nGwCdiIRIYw4ONirhQUqEgky4JDNPcWpZBH8cfgUFzdorioSCWr8Uq3XwZSsEQr_1MX0c1-Al&q=inodoro%20dibujo&ei=-FffVPjjMYT2UNXmgNAB&ved=0CAkQ9C8wAA#imgdii=_&imgrc=aUe5nGwCdiLL-M%253A%3B8CPKZrYZ9Sp4dM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.pecsimages.com%252Fimages%252Fbath%252Ftoilet.gif%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.pecsimages.com%252Fpictures%252Fpictures-bathroom.html%3B283%3B283) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=estanter%C3%ADa+dibujo&oq=estanter%C3%ADa+dibujo&gs\\_l=img.3..0i19.62896.65328.0.65656.7.7.0.0.0.188.609.6j1.7.0.msedr...0...1c.1.61.img..4.3.214.7S3tgSXn6gM#imgdii=OLGOGTrIIytwM%3A%3BStDGI0K8KnlzhM%3BOLGOGTrIIytwM%3A&imgrc=OLGOGTrIIytwM%253A%3Bs\\_NSIYMDrcDOEM%3Bhttp%253A%252F%252Fcd1.dibujos.net%252Fdibujos%252Fpintados%252F201243%252Flibreria-colegio-pintado-por-ivancito-9777534.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fgaleria.dibujos.net%252Fcolegio%252Flibreria-pintado-por-ivancito-9777534.html%3B600%3B470](https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=estanter%C3%ADa+dibujo&oq=estanter%C3%ADa+dibujo&gs_l=img.3..0i19.62896.65328.0.65656.7.7.0.0.0.188.609.6j1.7.0.msedr...0...1c.1.61.img..4.3.214.7S3tgSXn6gM#imgdii=OLGOGTrIIytwM%3A%3BStDGI0K8KnlzhM%3BOLGOGTrIIytwM%3A&imgrc=OLGOGTrIIytwM%253A%3Bs_NSIYMDrcDOEM%3Bhttp%253A%252F%252Fcd1.dibujos.net%252Fdibujos%252Fpintados%252F201243%252Flibreria-colegio-pintado-por-ivancito-9777534.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fgaleria.dibujos.net%252Fcolegio%252Flibreria-pintado-por-ivancito-9777534.html%3B600%3B470) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=espejo+de+pared+dibujo&oq=espejo+de+pared+dibujo&gs\\_l=img.3...136053.142564.0.143302.19.17.2.0.0.106.1121.16j1.17.0.msedr...0...1c.1.61.img..14.5.334.rlrC2ihdVI#imgdii=\\_&imgrc=T2LSP0fP\\_PYnZM%253A%3BGtrdDKvKQRYsCM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.todohabitat.es%252Fimg%252Fempresas%252F52689\\_espejo-de-pared-rectangular-con-marco-en-madera-de-fresno-y-abedul.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.todohabitat.es%252Ffotos%252Fespejo-de-pared-rectangular-con-marco-en-madera-de-fresno-y-abedul\\_52689.html%3B300%3B400](https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=espejo+de+pared+dibujo&oq=espejo+de+pared+dibujo&gs_l=img.3...136053.142564.0.143302.19.17.2.0.0.106.1121.16j1.17.0.msedr...0...1c.1.61.img..14.5.334.rlrC2ihdVI#imgdii=_&imgrc=T2LSP0fP_PYnZM%253A%3BGtrdDKvKQRYsCM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.todohabitat.es%252Fimg%252Fempresas%252F52689_espejo-de-pared-rectangular-con-marco-en-madera-de-fresno-y-abedul.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.todohabitat.es%252Ffotos%252Fespejo-de-pared-rectangular-con-marco-en-madera-de-fresno-y-abedul_52689.html%3B300%3B400) (Data de consulta: 20/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=maceta+dibujo&oq=maceta+dibujo&gs\\_l=img.3..0i1912.68034.68840.0.69197.6.6.0.0.0.69.391.6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..3.3.201.S9Cm3TNHfgk#imgdii=\\_&imgrc=LpMCxsFY\\_qwSoM%253A%3BepnmZPMh4g-M0M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252Ffei%252Fdibujos%252FA%252520color%252FElementos%252520de%252520casa%252Fimages%252FMaceta.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252Ffei%252Fdibujos%252FA%252520color%252FElementos%252520de%252520casa%252FDibujo%252FMaceta.asp%3B170%3B217](https://www.google.pt/search?biw=1286&bih=612&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=maceta+dibujo&oq=maceta+dibujo&gs_l=img.3..0i1912.68034.68840.0.69197.6.6.0.0.0.69.391.6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..3.3.201.S9Cm3TNHfgk#imgdii=_&imgrc=LpMCxsFY_qwSoM%253A%3BepnmZPMh4g-M0M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252Ffei%252Fdibujos%252FA%252520color%252FElementos%252520de%252520casa%252Fimages%252FMaceta.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.educacioninicial.com%252Ffei%252Fdibujos%252FA%252520color%252FElementos%252520de%252520casa%252FDibujo%252FMaceta.asp%3B170%3B217) (Data de consulta: 20/02/15)

## Anexo VI

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1286&bih=612&q=fotos+de+familia+natal&oq=fotos+de+familia+natal&gs\\_l=img.3...2657.122443.0.122753.22.11.0.11.11.0.175.1231.1j9.10.0.msedr...0...1ac.1.61.img..5.17.1306.QO1iUiLuV4s#imgdii=\\_&imgrc=U6gMSKiDv5IJ-M%253A%253Bnr\\_r6e5rOBIKLM%253Bhttp%253A%252F%252Fs1.feminina.pt%252Ffoto%252Fdicas-para-organizar-uma-festa-de-natal-em-familia\\_bg.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fwww.feminina.pt%252F6-dicas-para-organizar-uma-festa-de-natal-em-familia%252F%253B600%253B399](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1286&bih=612&q=fotos+de+familia+natal&oq=fotos+de+familia+natal&gs_l=img.3...2657.122443.0.122753.22.11.0.11.11.0.175.1231.1j9.10.0.msedr...0...1ac.1.61.img..5.17.1306.QO1iUiLuV4s#imgdii=_&imgrc=U6gMSKiDv5IJ-M%253A%253Bnr_r6e5rOBIKLM%253Bhttp%253A%252F%252Fs1.feminina.pt%252Ffoto%252Fdicas-para-organizar-uma-festa-de-natal-em-familia_bg.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fwww.feminina.pt%252F6-dicas-para-organizar-uma-festa-de-natal-em-familia%252F%253B600%253B399) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1286&bih=612&site=imghp&tbm=isch&sa=1&q=fotos+oficiais+familia+real+espa%C3%B1ola&oq=fotos+oficiais+familia+real+espa%C3%B1ola&gs\\_l=img.3...209505.211746.0.212036.10.10.0.0.0.85.650.10.10.0.msedr...0...1c.1.61.img..10.0.0.AQJz8ido194#imgdii=\\_&imgrc=IUOF09oV-tsxXM%253A%253B3DzmjSjqc-64gM%253Bhttp%253A%252F%252Fi.huffpost.com%252Fgen%252F1748911%252Fthumbs%252Fo-FAMILIA-REAL-facebook.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fwww.huffingtonpost.es%252F2014%252F04%252F20%252Ffamilia-real-pascua\\_n\\_5182097.html%253B2000%253B1000](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1286&bih=612&site=imghp&tbm=isch&sa=1&q=fotos+oficiais+familia+real+espa%C3%B1ola&oq=fotos+oficiais+familia+real+espa%C3%B1ola&gs_l=img.3...209505.211746.0.212036.10.10.0.0.0.85.650.10.10.0.msedr...0...1c.1.61.img..10.0.0.AQJz8ido194#imgdii=_&imgrc=IUOF09oV-tsxXM%253A%253B3DzmjSjqc-64gM%253Bhttp%253A%252F%252Fi.huffpost.com%252Fgen%252F1748911%252Fthumbs%252Fo-FAMILIA-REAL-facebook.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fwww.huffingtonpost.es%252F2014%252F04%252F20%252Ffamilia-real-pascua_n_5182097.html%253B2000%253B1000) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&biw=1286&bih=612&site=imghp&tbm=isch&sa=1&q=fotos+de+escola&oq=fotos+de+escola&gs\\_l=img.3..0j0i24I9.325167.326768.0.326941.6.6.0.0.0.119.691.0j6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.6.685.qyZv8-egZaQ#imgdii=\\_&imgrc=12TzCkUMxkWmJM%253A%253Bi6IQ7FuFfeC8KM%253Bhttp%253A%252F%252Fsergioricardorochoa.com.br%252Fwp-content%252Fuploads%252F2011%252F11%252FVendas-Escolas-Cursos.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fsergioricardorochoa.com.br%252Faumentar-as-vendas-nas-escolas-e-cursos%252F%253B528%253B307](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&biw=1286&bih=612&site=imghp&tbm=isch&sa=1&q=fotos+de+escola&oq=fotos+de+escola&gs_l=img.3..0j0i24I9.325167.326768.0.326941.6.6.0.0.0.119.691.0j6.6.0.msedr...0...1c.1.61.img..0.6.685.qyZv8-egZaQ#imgdii=_&imgrc=12TzCkUMxkWmJM%253A%253Bi6IQ7FuFfeC8KM%253Bhttp%253A%252F%252Fsergioricardorochoa.com.br%252Fwp-content%252Fuploads%252F2011%252F11%252FVendas-Escolas-Cursos.jpg%253Bhttp%253A%252F%252Fsergioricardorochoa.com.br%252Faumentar-as-vendas-nas-escolas-e-cursos%252F%253B528%253B307) (Data de consulta: 27/02/15)

## Anexo X

<https://www.google.pt/search?q=gafas&espv=2&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ved=0CBMQpwVqFQoTCIWEtcaiyscCFUJyFAodMFkDsw&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgrc=rWA9TOtvLqBU4M%253A> (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%253Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=oso&oq=oso&gs\\_l=img.3..014j0i10j013j0i30i2.279924.280511.0.281255.3.3.0.0.0.258.519.0j2j1.3.0...0...1c.1.64.img..0.3.519.HBnID1y1Kms#imgrc=crLBVUAGqc5bLM%253A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%253Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=oso&oq=oso&gs_l=img.3..014j0i10j013j0i30i2.279924.280511.0.281255.3.3.0.0.0.258.519.0j2j1.3.0...0...1c.1.64.img..0.3.519.HBnID1y1Kms#imgrc=crLBVUAGqc5bLM%253A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%253Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=pelo&oq=pelo&gs\\_l=img.3..0110.29400.29910.0.30567.4.4.0.0.0.132.517.0j4.4.0...0...1c.1.64.img..0.4.517.mq0ONohvPdo#imgrc=Lay3zx42opsnzM%253A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%253Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=pelo&oq=pelo&gs_l=img.3..0110.29400.29910.0.30567.4.4.0.0.0.132.517.0j4.4.0...0...1c.1.64.img..0.4.517.mq0ONohvPdo#imgrc=Lay3zx42opsnzM%253A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=bocadillo&oq=bocadillo&gs\\_l=img.3...29922.31430.0.32214.9.8.0.0.0.0.0.0.0.0....0...1c.1.64.img..9.0.0.YPWDz9XiPo4#imgcr=Vqjyzpd0r3WdZM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=bocadillo&oq=bocadillo&gs_l=img.3...29922.31430.0.32214.9.8.0.0.0.0.0.0.0.0....0...1c.1.64.img..9.0.0.YPWDz9XiPo4#imgcr=Vqjyzpd0r3WdZM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=golosinas&oq=golosinas&gs\\_l=img.3..0j0i3019.35918.38347.0.39056.9.7.0.2.2.0.132.830.0j7.7.0....0...1c.1.64.img..0.9.830.jB4\\_QANryDM#imgcr=vbQAsdps6XmPEM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=golosinas&oq=golosinas&gs_l=img.3..0j0i3019.35918.38347.0.39056.9.7.0.2.2.0.132.830.0j7.7.0....0...1c.1.64.img..0.9.830.jB4_QANryDM#imgcr=vbQAsdps6XmPEM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=molho+de+tomate&oq=molho+de+tomate&gs\\_l=img.3..016j0i3014.3037.6388.0.7100.15.8.0.7.7.0.193.1093.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..0.15.1139.T\\_s9m-TcQDA#imgcr=ZTJ7XjpprTGINM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=molho+de+tomate&oq=molho+de+tomate&gs_l=img.3..016j0i3014.3037.6388.0.7100.15.8.0.7.7.0.193.1093.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..0.15.1139.T_s9m-TcQDA#imgcr=ZTJ7XjpprTGINM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=sumo+de+laranja&oq=sumo+de+laranja&gs\\_l=img.3..012j0i10j0i5i30j0i10i2412j0i2413.3883.6401.0.7074.11.11.0.0.0.0.144.1240.0j10.10.0....0...1c.1.64.img..1.10.1240.1837sXWhEaw#imgcr=TeSQVqdJ3UWmvM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=sumo+de+laranja&oq=sumo+de+laranja&gs_l=img.3..012j0i10j0i5i30j0i10i2412j0i2413.3883.6401.0.7074.11.11.0.0.0.0.144.1240.0j10.10.0....0...1c.1.64.img..1.10.1240.1837sXWhEaw#imgcr=TeSQVqdJ3UWmvM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=cafeter%3%ADa&oq=cafeter%3%ADa&gs\\_l=img.3..0i1912j0i30i1918.30581.33908.0.34695.9.8.0.0.0.0.227.624.0j3j1.4.0....0...1c.1.64.img..5.4.624.bKB\\_VMih-M8#imgcr=iB9Imikx2coxfM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=cafeter%3%ADa&oq=cafeter%3%ADa&gs_l=img.3..0i1912j0i30i1918.30581.33908.0.34695.9.8.0.0.0.0.227.624.0j3j1.4.0....0...1c.1.64.img..5.4.624.bKB_VMih-M8#imgcr=iB9Imikx2coxfM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=firma&oq=firma&gs\\_l=img.3..014j0i3016.400300.401036.0.401713.5.5.0.0.0.0.154.652.1j4.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.652.m5969Hz0bGY#imgcr=G8R\\_g20TrHKkJM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=firma&oq=firma&gs_l=img.3..014j0i3016.400300.401036.0.401713.5.5.0.0.0.0.154.652.1j4.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.652.m5969Hz0bGY#imgcr=G8R_g20TrHKkJM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=DNI&oq=DNI&gs\\_l=img.3..0110.55165.55798.0.56112.3.3.0.0.0.0.130.377.0j3.3.0....0...1c.1.64.img..0.3.377.A22zCx1wUio#imgcr=ASCfl4cs4Tf5rM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=DNI&oq=DNI&gs_l=img.3..0110.55165.55798.0.56112.3.3.0.0.0.0.130.377.0j3.3.0....0...1c.1.64.img..0.3.377.A22zCx1wUio#imgcr=ASCfl4cs4Tf5rM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=gateau+d%27anniversaire&oq=gateau+&gs\\_l=img.1.1.0110.93146.95977.0.97926.9.7.1.1.1.0.149.765.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..1.8.749.4yi28tSzP-k#imgdii=tu44kB5SlSsQH6M%3A%3Btu44kB5SlSsQH6M%3A%3B7j2vkw4-erc0JM%3A&imgcr=tu44kB5SlSsQH6M%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=gateau+d%27anniversaire&oq=gateau+&gs_l=img.1.1.0110.93146.95977.0.97926.9.7.1.1.1.0.149.765.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..1.8.749.4yi28tSzP-k#imgdii=tu44kB5SlSsQH6M%3A%3Btu44kB5SlSsQH6M%3A%3B7j2vkw4-erc0JM%3A&imgcr=tu44kB5SlSsQH6M%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=biblioteca&oq=biblioteca&gs\\_l=img.3..0110.209232.211595.0.212424.10.5.0.5.5.0.139.612.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.10.628.OF-HD4ojup0#imgcr=uDN2NO8qkHiwVM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=biblioteca&oq=biblioteca&gs_l=img.3..0110.209232.211595.0.212424.10.5.0.5.5.0.139.612.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.10.628.OF-HD4ojup0#imgcr=uDN2NO8qkHiwVM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=ordenador&oq=ordenador&gs\\_l=img.3..0i19110.31339.32909.0.33982.9.9.0.0.0.128.953.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..1.8.950.YNzzw59Mptg#imgdii=g9z\\_a8\\_2CVW7FM%3A%3Bg9z\\_a8\\_2CVW7FM%3A%3BOfTVEvM3cHdupM%3A&imgcr=g9z\\_a8\\_2CVW7FM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=ordenador&oq=ordenador&gs_l=img.3..0i19110.31339.32909.0.33982.9.9.0.0.0.128.953.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..1.8.950.YNzzw59Mptg#imgdii=g9z_a8_2CVW7FM%3A%3Bg9z_a8_2CVW7FM%3A%3BOfTVEvM3cHdupM%3A&imgcr=g9z_a8_2CVW7FM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=pieds&oq=pieds&gs\\_l=img.3..0j0i3019.55525.56378.0.57133.5.5.0.0.0.136.605.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.605.X56txCN-ILI#imgcr=lhUKkwri\\_qdpwM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=pieds&oq=pieds&gs_l=img.3..0j0i3019.55525.56378.0.57133.5.5.0.0.0.136.605.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.605.X56txCN-ILI#imgcr=lhUKkwri_qdpwM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=manos&oq=manos&gs\\_l=img.3..0i10.216246.216718.0.216925.5.5.0.0.0.190.190.0j1.1.0....0...1c.1.64.img..4.1.190.FLGCEJZ0os8#imgcr=rNs7if76W78zFM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=manos&oq=manos&gs_l=img.3..0i10.216246.216718.0.216925.5.5.0.0.0.190.190.0j1.1.0....0...1c.1.64.img..4.1.190.FLGCEJZ0os8#imgcr=rNs7if76W78zFM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=lavadora&oq=lavadora&gs\\_l=img.3..0i10.88871.90204.0.90856.8.8.0.0.0.155.750.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..2.6.747.UXyJqCyDIFE#imgcr=AaF3ylXmYmZA6M%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=lavadora&oq=lavadora&gs_l=img.3..0i10.88871.90204.0.90856.8.8.0.0.0.155.750.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..2.6.747.UXyJqCyDIFE#imgcr=AaF3ylXmYmZA6M%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=lavar+roupa&oq=lavar+roupa&gs\\_l=img.3..0i6j0i5i3014.104416.105941.0.106129.7.7.0.0.0.135.873.0j7.7.0....0...1c.1.64.img..0.7.869.EhNpqP1sKZg#imgcr=IqaWw1Uan3J\\_DM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=lavar+roupa&oq=lavar+roupa&gs_l=img.3..0i6j0i5i3014.104416.105941.0.106129.7.7.0.0.0.135.873.0j7.7.0....0...1c.1.64.img..0.7.869.EhNpqP1sKZg#imgcr=IqaWw1Uan3J_DM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=escribir&oq=escribir&gs\\_l=img.3..0i19110.26070.27388.0.27655.8.8.0.0.0.190.1011.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..0.8.1007.PBcAc0r\\_b8I#imgcr=-TfrNmMWZVsFTM%3A](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipt&tbm=isch&sa=1&q=escribir&oq=escribir&gs_l=img.3..0i19110.26070.27388.0.27655.8.8.0.0.0.190.1011.0j8.8.0....0...1c.1.64.img..0.8.1007.PBcAc0r_b8I#imgcr=-TfrNmMWZVsFTM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACbsTL1ZeHpHXIjhoTgcZ9Ns6CzLoYq-C\\_1SEuXipM6ojJGog\\_1N9g7RnZ9ZAqwBm-DVATc7TzQSbBZDF3265WOEm9d2ioSCWhOBxn02zoLEb0gOFJWRq3YKhIJMuhir4L9IS4RpKvkyO7zIXoqEgleKkzqiMkaiBEmHb2qzBntDioSCT832DtGdn1kEaSr5Mju8yF6KhIJCrAGb4NUBNwRyvMxX2kQWKIqEgntPNBJSfkMXRHK8zFfaRBYoioSCfbrlY4Sb13aETnbh22FwUT&q=coche&ei=45jfVfKBNYv9UoLhtpgF&ved=0CAkQ9C8wAGoVChMIsv-rlbHKxwIVi74UCh2CsA1T&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgcr=2hC8Tu-OzSJF8M%3A](https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACbsTL1ZeHpHXIjhoTgcZ9Ns6CzLoYq-C_1SEuXipM6ojJGog_1N9g7RnZ9ZAqwBm-DVATc7TzQSbBZDF3265WOEm9d2ioSCWhOBxn02zoLEb0gOFJWRq3YKhIJMuhir4L9IS4RpKvkyO7zIXoqEgleKkzqiMkaiBEmHb2qzBntDioSCT832DtGdn1kEaSr5Mju8yF6KhIJCrAGb4NUBNwRyvMxX2kQWKIqEgntPNBJSfkMXRHK8zFfaRBYoioSCfbrlY4Sb13aETnbh22FwUT&q=coche&ei=45jfVfKBNYv9UoLhtpgF&ved=0CAkQ9C8wAGoVChMIsv-rlbHKxwIVi74UCh2CsA1T&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgcr=2hC8Tu-OzSJF8M%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACRmDvfvXdlT0IjghEuwrkkPZShRiZltKczSIFUQdvZdMQzwZOeG\\_18\\_1mytsa3z-k9qEOVIHaYkN9tQyqKlkypyQDBuSoSCSES7BGSQ9IKEW1CM2vz6iU1KhIJFGJmW0pzNIgRdyfUVMrt9UqEgkVRB29I0xDPBGEf842fncWPCoSCRk54b\\_1z-bK2EdOZrv2gk9yjKhIJxrfP6T2oQ5URRbm4gEgUqWQqEgkgdpiQ321DKhHaD83Dj0llgyoSCYqWTKnJAMG5EUfWM-GJgQHg&q=taller%20mecanico&ei=bZrfVa3bMoH\\_UoGQkuAC&ved=0CAkQ9C8wAGoVChMI7cWZ0bLKxwIVgb8UCh0BiAQs&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgcr=GYO9-9d2VPQm-M%3A](https://www.google.pt/search?tbm=isch&tbs=rimg%3ACRmDvfvXdlT0IjghEuwrkkPZShRiZltKczSIFUQdvZdMQzwZOeG_18_1mytsa3z-k9qEOVIHaYkN9tQyqKlkypyQDBuSoSCSES7BGSQ9IKEW1CM2vz6iU1KhIJFGJmW0pzNIgRdyfUVMrt9UqEgkVRB29I0xDPBGEf842fncWPCoSCRk54b_1z-bK2EdOZrv2gk9yjKhIJxrfP6T2oQ5URRbm4gEgUqWQqEgkgdpiQ321DKhHaD83Dj0llgyoSCYqWTKnJAMG5EUfWM-GJgQHg&q=taller%20mecanico&ei=bZrfVa3bMoH_UoGQkuAC&ved=0CAkQ9C8wAGoVChMI7cWZ0bLKxwIVgb8UCh0BiAQs&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgcr=GYO9-9d2VPQm-M%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?q=escaleras&tbs=isch&source=ln&tbs=itp:clipart&sa=X&ved=0CBMQpwVqFQoTCOGmmoOzyscCFcrpFAodqikHyQ&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgrc=GmfC\\_tx9Q7BGVM%3A](https://www.google.pt/search?q=escaleras&tbs=isch&source=ln&tbs=itp:clipart&sa=X&ved=0CBMQpwVqFQoTCOGmmoOzyscCFcrpFAodqikHyQ&dpr=1&biw=1366&bih=667#imgrc=GmfC_tx9Q7BGVM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=subir&oq=subir&gs\\_l=img.3..018j0i3012.69628.70637.0.72397.5.5.0.0.0.126.598.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.598.2g10IUOQBU4#imgrc=AbzHzNpwsy6uLM%3A](https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=subir&oq=subir&gs_l=img.3..018j0i3012.69628.70637.0.72397.5.5.0.0.0.126.598.0j5.5.0....0...1c.1.64.img..0.5.598.2g10IUOQBU4#imgrc=AbzHzNpwsy6uLM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=zoo&oq=zoo&gs\\_l=img.3..0110.78610.78992.0.79751.3.3.0.0.0.138.377.0j3.3.0....0...1c.1.64.img..0.3.377.w3G7YyayX2M#imgrc=nR9CFYKxXiECmM%3A](https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=zoo&oq=zoo&gs_l=img.3..0110.78610.78992.0.79751.3.3.0.0.0.138.377.0j3.3.0....0...1c.1.64.img..0.3.377.w3G7YyayX2M#imgrc=nR9CFYKxXiECmM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=leer&oq=leer&gs\\_l=img.3..017j0i3013.99591.100118.0.100783.4.4.0.0.0.139.459.1j3.4.0....0...1c.1.64.img..0.4.459.\\_31GqG9pHCI#imgrc=asreVGQqNXPkxM%3A](https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=leer&oq=leer&gs_l=img.3..017j0i3013.99591.100118.0.100783.4.4.0.0.0.139.459.1j3.4.0....0...1c.1.64.img..0.4.459._31GqG9pHCI#imgrc=asreVGQqNXPkxM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=deberes&oq=deberes&gs\\_l=img.3..0i19110.78013.78723.0.79491.7.7.0.0.0.236.742.0j2j2.4.0....0...1c.1.64.img..3.4.742.Y2nbhaAV560#imgrc=qBxSo3WfWWjXSM%3A](https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=deberes&oq=deberes&gs_l=img.3..0i19110.78013.78723.0.79491.7.7.0.0.0.236.742.0j2j2.4.0....0...1c.1.64.img..3.4.742.Y2nbhaAV560#imgrc=qBxSo3WfWWjXSM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

[https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=casa&oq=casa&gs\\_l=img.3..0110.37704.37977.0.38354.4.4.0.0.0.242.242.2-1.1.0....0...1c.1.64.img..3.1.242.JQsDjOcDr6s#imgdii=f6G2IsV1NFo5rM%3A%3Bf6G2IsV1NFo5rM%3A%3BGfOTUmEnAXDr9M%3A&imgrc=f6G2IsV1NFo5rM%3A](https://www.google.pt/search?biw=1366&bih=667&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=casa&oq=casa&gs_l=img.3..0110.37704.37977.0.38354.4.4.0.0.0.242.242.2-1.1.0....0...1c.1.64.img..3.1.242.JQsDjOcDr6s#imgdii=f6G2IsV1NFo5rM%3A%3Bf6G2IsV1NFo5rM%3A%3BGfOTUmEnAXDr9M%3A&imgrc=f6G2IsV1NFo5rM%3A) (Data de consulta: 27/02/15)

## Anexo XII

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1283&bih=612&site=img&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=acostarse&oq=acostarse&gs\\_l=img.3..0i19110.113747.115145.0.116425.9.8.0.1.1.0.89.661.8.8.0.msedr...0...1c.1.62.img..0.9.667.s8g5pzeVKxw#imgdii=\\_&imgrc=64D4AoXGrq456M%253A%3B0EhWCOSL3fK-OM%3Bhttp%253A%252F%252Fo.quizlet.com%252FUhWk9zKSY6YotlFJ.sMhYw\\_m.jp%252F%253A%252F%252Fquizlet.com%252F42737831%252Factividades-cotidianas-flash-cards%252F%3B240%3B240](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1283&bih=612&site=img&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=acostarse&oq=acostarse&gs_l=img.3..0i19110.113747.115145.0.116425.9.8.0.1.1.0.89.661.8.8.0.msedr...0...1c.1.62.img..0.9.667.s8g5pzeVKxw#imgdii=_&imgrc=64D4AoXGrq456M%253A%3B0EhWCOSL3fK-OM%3Bhttp%253A%252F%252Fo.quizlet.com%252FUhWk9zKSY6YotlFJ.sMhYw_m.jp%252F%253A%252F%252Fquizlet.com%252F42737831%252Factividades-cotidianas-flash-cards%252F%3B240%3B240) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&biw=1283&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=voltar+a+casa&oq=voltar+a+casa&gs\\_l=img.3..0i2413.6361.8457.0.10731.2.2.0.0.0.71.132.2.2.0.msedr...0...1c.1.62.img..1.1.71.q1fTk-aZqnw#imgrc=PijsEJEJ5O-m3M%253A%3BnD8mUi9VU\\_vHwM%3Bhttp%253A%252F%252F1.bp.blogspot.com%252F\\_24HaQsvBr-Y%252FTEHGQZ0MIAI%252FAAAAAAAAAASA%252FE5Gv1VH0Bro%252Fs1600%252Fflar-doce-lar.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fbah-blabla.blogspot.com%252F%3B511%3B366](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&biw=1283&bih=612&tbs=itp%3Aclipart&tbs=isch&sa=1&q=voltar+a+casa&oq=voltar+a+casa&gs_l=img.3..0i2413.6361.8457.0.10731.2.2.0.0.0.71.132.2.2.0.msedr...0...1c.1.62.img..1.1.71.q1fTk-aZqnw#imgrc=PijsEJEJ5O-m3M%253A%3BnD8mUi9VU_vHwM%3Bhttp%253A%252F%252F1.bp.blogspot.com%252F_24HaQsvBr-Y%252FTEHGQZ0MIAI%252FAAAAAAAAAASA%252FE5Gv1VH0Bro%252Fs1600%252Fflar-doce-lar.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fbah-blabla.blogspot.com%252F%3B511%3B366) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1283&bih=612&q=despertarse&oq=despertarse&gs\\_l=img.3..0i1913j0i10i19j0i1916.2445.4081.0.5333.11.10.0.1.1.0.163.873.9j1.10.0.msedr...0...1ac.1.62.img..0.11.872.6L2NmrsG0U#imgdii=Xf\\_lzMu-EDNivM%3A%3BP2gP-qWDVwXDFM%3BXf\\_lzMu-EDNivM%3A&imgrc=Xf\\_lzMu-EDNivM%253A%3Bx1ykqDKfNlknM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Factividades%252Fdespertarse%252Fgifs-animados-despertarse-1627327.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Fdespertarse%252F%3B290%3B236](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&site=imghp&tbm=isch&source=hp&biw=1283&bih=612&q=despertarse&oq=despertarse&gs_l=img.3..0i1913j0i10i19j0i1916.2445.4081.0.5333.11.10.0.1.1.0.163.873.9j1.10.0.msedr...0...1ac.1.62.img..0.11.872.6L2NmrsG0U#imgdii=Xf_lzMu-EDNivM%3A%3BP2gP-qWDVwXDFM%3BXf_lzMu-EDNivM%3A&imgrc=Xf_lzMu-EDNivM%253A%3Bx1ykqDKfNlknM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Factividades%252Fdespertarse%252Fgifs-animados-despertarse-1627327.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Fdespertarse%252F%3B290%3B236) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?q=cerrar+la+puerta&hl=pt-PT&authuser=0&site=imghp&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=Ci4EVZ-SPML1UIOBgVg&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=\\_&imgrc=cycKAh3C-fycGM%253A%3Br7s-sh5NQgHMRM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.grandesimágenes.com%252Fimágenes05%252Fcerrar-la-puerta-6.png%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.grandesimágenes.com%252Fcerrar-la-puerta%252F%3B500%3B500](https://www.google.pt/search?q=cerrar+la+puerta&hl=pt-PT&authuser=0&site=imghp&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=Ci4EVZ-SPML1UIOBgVg&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=_&imgrc=cycKAh3C-fycGM%253A%3Br7s-sh5NQgHMRM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.grandesimágenes.com%252Fimágenes05%252Fcerrar-la-puerta-6.png%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.grandesimágenes.com%252Fcerrar-la-puerta%252F%3B500%3B500) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?q=dormir&hl=pt-PT&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=0zEEVdKUHMBkUvbygdAN&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=\\_&imgrc=DTEbgbdSgo8KbM%253A%3BUxkfEz3KBGt0qM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Factividades%252Fdormir%252Fgifs-animados-dormir-523515.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fpixshark.com%252Fdormir-clipart.htm%3B495%3B310](https://www.google.pt/search?q=dormir&hl=pt-PT&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=0zEEVdKUHMBkUvbygdAN&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=_&imgrc=DTEbgbdSgo8KbM%253A%3BUxkfEz3KBGt0qM%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.gifs-animados.es%252Fclip-art%252Factividades%252Fdormir%252Fgifs-animados-dormir-523515.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fpixshark.com%252Fdormir-clipart.htm%3B495%3B310) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1283&bih=612&site=imghp&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=gouter&oq=gouter&gs\\_l=img.3..0i19110.20267.21784.0.22115.6.6.0.0.0.0.87.492.6.6.0.msedr...0...1c.1.62.img..0.6.486.wkD\\_d5mXcQQ#imgdii=\\_&imgrc=4vtvOdPp1IKLqM%253A%3B9CW0hOwhJNuJWM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg1.aujourd'hui.com%252Fusers%252F42529%252F05bis\\_-1.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fblog.aujourd'hui.com%252Foriannezeguet%252F1953895%252Fet-si-vous-preniez-un-gouter.html%3B400%3B338](https://www.google.pt/search?hl=pt-PT&authuser=0&biw=1283&bih=612&site=imghp&tbs=itp%3Aclipart&tbm=isch&sa=1&q=gouter&oq=gouter&gs_l=img.3..0i19110.20267.21784.0.22115.6.6.0.0.0.0.87.492.6.6.0.msedr...0...1c.1.62.img..0.6.486.wkD_d5mXcQQ#imgdii=_&imgrc=4vtvOdPp1IKLqM%253A%3B9CW0hOwhJNuJWM%3Bhttp%253A%252F%252Fimg1.aujourd'hui.com%252Fusers%252F42529%252F05bis_-1.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fblog.aujourd'hui.com%252Foriannezeguet%252F1953895%252Fet-si-vous-preniez-un-gouter.html%3B400%3B338) (Data de consulta: 02/04/15)

[https://www.google.pt/search?q=so%3Blar&hl=pt-PT&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=3jIEVY6OMYHTUeCXgrAL&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=\\_&imgrc=f-LGdl117R4I\\_M%253A%3BQymtvYYucUsY8M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.hello-world.com%252FlangResource%252Fvoc%252FV203.png%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.hello-world.com%252Fspanish%252Fwords.php%253Fword%253Dso%2525C3%2525Blar%3B200%3B200](https://www.google.pt/search?q=so%3Blar&hl=pt-PT&tbm=isch&source=Int&tbs=itp:clipart&sa=X&ei=3jIEVY6OMYHTUeCXgrAL&ved=0CBMQpwU&dpr=1.05&biw=1283&bih=612#imgdii=_&imgrc=f-LGdl117R4I_M%253A%3BQymtvYYucUsY8M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.hello-world.com%252FlangResource%252Fvoc%252FV203.png%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.hello-world.com%252Fspanish%252Fwords.php%253Fword%253Dso%2525C3%2525Blar%3B200%3B200) (Data de consulta: 02/04/15)

## **Anexo XXII**

PACHECO, L.; TAGLIAVINI, G. (2012). *Magie des mots – Cahier d’activités, Francês 7º ano, Nível 1*. Porto: Areal Editores, p.46.

## **Anexo XXIV**

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&sa=1&q=gatos&oq=gatos&gs\\_l=img.3..0l10.857315.858056.0.858761.5.5.0.0.0.124.461.0j4.4.0.msedr...0..1c.1.64.img..1.4.461.fDSfahOm66U#imgrc=cOTiVbYEEkA39M%253A%3BPK9QpUjXAjsn5M%3Bhttp%253A%252F%252Ffotosdegatos.com%252Fgaleria%252Fgatos-005.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.fotosdegatos.com%252F%3B1024%3B768](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&sa=1&q=gatos&oq=gatos&gs_l=img.3..0l10.857315.858056.0.858761.5.5.0.0.0.124.461.0j4.4.0.msedr...0..1c.1.64.img..1.4.461.fDSfahOm66U#imgrc=cOTiVbYEEkA39M%253A%3BPK9QpUjXAjsn5M%3Bhttp%253A%252F%252Ffotosdegatos.com%252Fgaleria%252Fgatos-005.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.fotosdegatos.com%252F%3B1024%3B768)  
(Data de consulta: 17/04/15)

[https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&sa=1&q=gatos&oq=gatos&gs\\_l=img.3..0l10.857315.858056.0.858761.5.5.0.0.0.124.461.0j4.4.0.msedr...0..1c.1.64.img..1.4.461.fDSfahOm66U#imgrc=AYa82U5Sce6D4M%253A%3BW2hQ1wYShMuIZM%3Bhttp%253A%252F%252F3.bp.blogspot.com%252F-EDw6et4SZlg%252FUbTFO7e3nwI%252FAAAAAAAAAAGBE%252Fz\\_D3tkRtFY%252Fs1600%252Fgatos.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.minhaposia.net%252F2013%252F06%252Fgatos-podem-ajudar-na-crise-confirme.html%3B1024%3B768](https://www.google.pt/search?espv=2&biw=1366&bih=623&tbm=isch&sa=1&q=gatos&oq=gatos&gs_l=img.3..0l10.857315.858056.0.858761.5.5.0.0.0.124.461.0j4.4.0.msedr...0..1c.1.64.img..1.4.461.fDSfahOm66U#imgrc=AYa82U5Sce6D4M%253A%3BW2hQ1wYShMuIZM%3Bhttp%253A%252F%252F3.bp.blogspot.com%252F-EDw6et4SZlg%252FUbTFO7e3nwI%252FAAAAAAAAAAGBE%252Fz_D3tkRtFY%252Fs1600%252Fgatos.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.minhaposia.net%252F2013%252F06%252Fgatos-podem-ajudar-na-crise-confirme.html%3B1024%3B768) (Data de consulta: 17/04/15)



## **ANEXOS**

**Questionário inicial ao aluno sobre gramática**

**Questionário inicial ao aluno**

Este primeiro questionário faz parte integrante do relatório de mestrado da tua professora estagiária.

Trata-se de um inquérito anónimo. Não há respostas certas ou erradas.

Pretende-se apenas conhecer a tua opinião pessoal. Tenta responder o mais séria e sinceramente possível.

Lê todas as perguntas e escolhe a(s) opção(ões), preenchendo o(s) círculo(s) ○.

Sexo: Masculino ○ Feminino

Pergunta 1: Os teus professores costumam avisar-te que vais estudar gramática na aula? (escolhe apenas uma resposta)

Nunca ○ Por vezes ○ Frequentemente ○ Sempre

Pergunta 2: Os teus professores costumam dedicar uma aula inteira à gramática? (escolhe apenas uma resposta)

Nunca ○ Por vezes ○ Frequentemente  Sempre ○

Pergunta 3: Quando descobres que a aula é sobre gramática, como reages? (escolhe apenas uma resposta)

Ficas zangado ○  
 Ficas indiferente   
 Ficas assustado ○  
 Ficas entusiasmado ○

Pergunta 4: Que tipo(s) de exercícios costumam fazer nas aulas de gramática? (podes escolher várias respostas)

Completar espaços ○  
 Selecionar a opção correta ○  
 Associar duas colunas / opções   
 Repetir palavras/frases seguindo um modelo ○  
 Preencher palavras cruzadas / sopas de letras   
 Traduzir   
 Outros. Quais? exercícios na   
folha.....

Pergunta 5: Que materiais são usados nas tuas aulas de gramática? (podes escolher várias respostas)

Exercícios do caderno de atividades / manual ○  
 Exercícios no quadro parecidos com o manual   
 Fichas de trabalho extra ○  
 Exercícios interativos   
 Outros. Quais? ..... ○

Pergunta 6: Quanto às regras de gramática... (podes escolher até duas respostas)

- O teu professor não dá as regras. Só fazes exercícios.
- O teu professor pede-te que descubras as regras.
- Só fazes exercícios depois de te darem a regra.
- Fazes exercícios primeiro e depois dão-te a regra.
- Copias as regras que o teu professor escreve. Mais nada.

Pergunta 7: Para ti, a gramática é... (apenas podes escolher até duas respostas)

- interessante
- aborrecida
- divertida  *esta não é*
- difícil
- fácil
- um desafio
- repetitiva
- necessária
- não é importante

Pergunta 8: Consideras que estudas demasiada gramática? (escolhe apenas uma resposta)

- Sim  Não

O inquérito chegou ao fim!

Obrigado pela tua colaboração!

Material criado por Sílvia Espada

### Questionário final ao aluno sobre jogo e gramática

**Questionário final ao aluno**

Este último questionário faz parte integrante do relatório de mestrado da tua professora estagiária.

Trata-se de um inquérito anónimo. Não há respostas certas ou erradas.

Pretende-se apenas conhecer a tua opinião pessoal. Tenta responder o mais séria e sinceramente possível.

Lê todas as perguntas e escolhe a(s) opção(ões), preenchendo o(s) círculo(s) .

Sexo: Masculino  Feminino

Pergunta 1: Para ti, jogar na aula é... (escolhe apenas uma resposta)

|                               |                                  |
|-------------------------------|----------------------------------|
| apenas brincar                | <input type="radio"/>            |
| aprender pouco                | <input type="radio"/>            |
| aprender de maneira divertida | <input checked="" type="radio"/> |

Pergunta 2: O jogo, para ti, é uma atividade... (podes escolher várias respostas)

|  |                                  |
|--|----------------------------------|
| onde apenas se brinca                    | <input type="radio"/>            |
| onde se pode aplicar conteúdos das aulas | <input checked="" type="radio"/> |
| que não serve para nada                  | <input type="radio"/>            |
| que é aborrecida                         | <input type="radio"/>            |
| que é confusa                            | <input type="radio"/>            |
| que é divertida                          | <input checked="" type="radio"/> |

Pergunta 3: Ao longo das aulas com a professora estagiária, as atividades realizadas foram... (podes escolher várias respostas)

|                |                                  |
|----------------|----------------------------------|
| surpreendentes | <input checked="" type="radio"/> |
| confusas       | <input type="radio"/>            |
| divertidas     | <input checked="" type="radio"/> |
| normais        | <input type="radio"/>            |
| aborrecidas    | <input type="radio"/>            |

Pergunta 4: Gostaste das aulas da professora estagiária?... (apenas podes escolher uma resposta)

Sim  (se respondeste sim, responde à pergunta 4.1)

Não  (se respondeste não, responde à pergunta 4.2)



Pergunta 4.1. Gostei das aulas porque... (podes escolher várias respostas)

- |   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| os materiais foram diferentes das outras aulas. | <input checked="" type="checkbox"/> |
| usei menos o manual.                            | <input type="checkbox"/>            |
| aprendi de forma diferente.                     | <input checked="" type="checkbox"/> |
| as aulas passavam rápido.                       | <input type="checkbox"/>            |
| trabalhei em grupo.                             | <input checked="" type="checkbox"/> |
| eram divertidas.                                | <input checked="" type="checkbox"/> |
| trabalhei de forma mais autónoma.               | <input type="checkbox"/>            |
| participei mais nas aulas.                      | <input type="checkbox"/>            |
| fui mais responsável/organizado.                | <input type="checkbox"/>            |

Pergunta 4.2. Não gostei das aulas porque... (podes escolher várias respostas)

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| os materiais eram habituais.             | <input type="checkbox"/> |
| prefiro usar mais o manual.              | <input type="checkbox"/> |
| sinto que não aprendi.                   | <input type="checkbox"/> |
| as aulas passavam devagar.               | <input type="checkbox"/> |
| não gosto de trabalhar em grupo.         | <input type="checkbox"/> |
| me senti perdido.                        | <input type="checkbox"/> |
| fui pouco orientado.                     | <input type="checkbox"/> |
| participei pouco nas aulas.              | <input type="checkbox"/> |
| tive de ser mais responsável/organizado. | <input type="checkbox"/> |

Pergunta 5: Agora, para ti, aprender a gramática é principalmente... (apenas podes escolher até duas respostas)

- |                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| interessante     | <input type="checkbox"/>            |
| aborrecido       | <input type="checkbox"/>            |
| divertido        | <input checked="" type="checkbox"/> |
| difícil          | <input type="checkbox"/>            |
| fácil            | <input checked="" type="checkbox"/> |
| um desafio       | <input type="checkbox"/>            |
| repetitivo       | <input type="checkbox"/>            |
| necessário       | <input type="checkbox"/>            |
| não é importante | <input type="checkbox"/>            |

O inquérito chegou ao fim!

Obrigado pela tua colaboração!

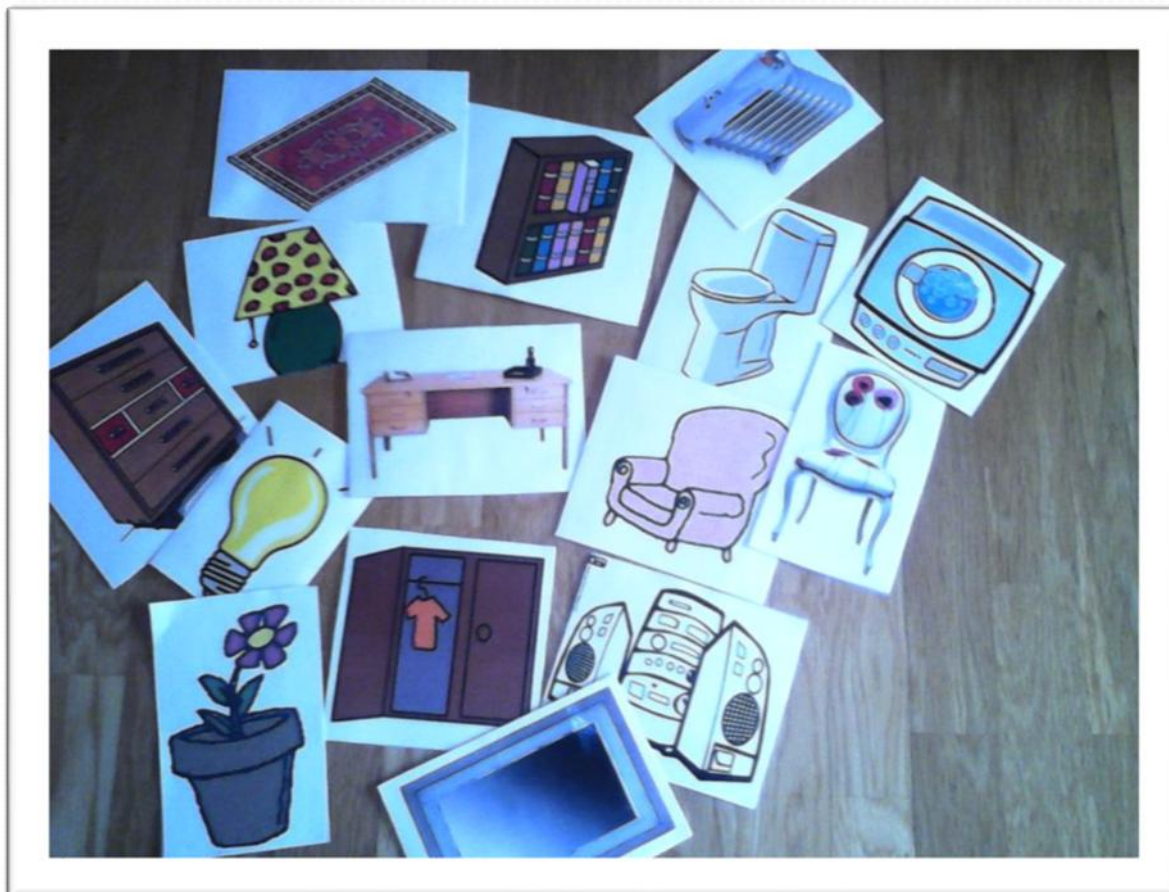
Anexo III

Fotografia ilustrativa dos cartões de perguntas e respostas



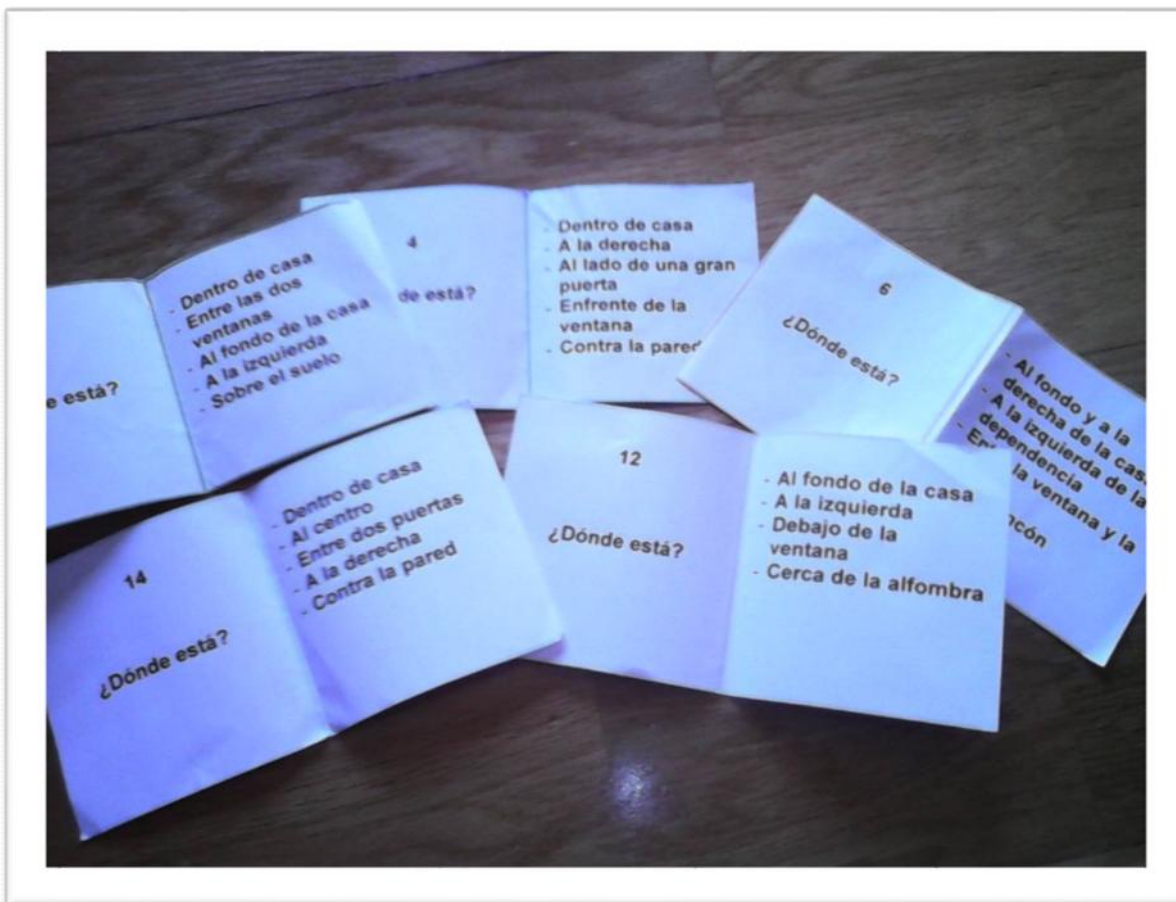
Material criado por Sílvia Espada

**Fotografia ilustrativa dos cartões magnéticos de objetos**



Material criado por Sílvia Espada

**Fotografia ilustrativa dos cartões com indicações espaciais**



Material criado por Sílvia Espada



Diapositivos do PowerPoint

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Lo veo.</b></p> <p><b>Y vosotros, ¿lo veis?</b></p>  | <p>Fin</p>   |
| <p><b>Lo veo. Y vosotros, ¿lo veis?</b></p> <p>Lo veo... por detrás de las personas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) el árbol.</li><li>b) la chimenea.</li><li>c) el gato.</li></ul> <p>Fin</p>           | <p><b>Lo veo. Y vosotros, ¿lo veis?</b></p> <p>Lo veo... sobre la mesa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) el vaso de agua.</li><li>b) el plato de comida.</li><li>c) el regalo.</li></ul> <p>Fin</p>        |
| <p><b>Lo veo. Y vosotros, ¿lo veis?</b></p> <p>Lo veo... en las manos de los invitados</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) el regalo.</li><li>b) el vaso.</li><li>c) el agua.</li></ul> <p>Fin</p>            | <p>Fin</p>   |
| <p><b>La veo. Y vosotros, ¿la veis?</b></p> <p>La veo... entre los mayores.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) una niña.</li><li>b) la Reina Letizia.</li><li>c) la hermana del Rey.</li></ul> <p>Fin</p>    | <p><b>La veo. Y vosotros, ¿la veis?</b></p> <p>La veo... a la izquierda.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) la Reina Sofía.</li><li>b) la hermana del Rey.</li><li>c) la Reina Letizia.</li></ul> <p>Fin</p> |
| <p><b>La veo. Y vosotros, ¿la veis?</b></p> <p>La veo... lejos de la Reina Letizia.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) la televisión.</li><li>b) la Reina Sofía.</li><li>c) la policía.</li></ul> <p>Fin</p> | <p>Fin</p>   |

|   |  |
|---|--|
| <p><b>Los veo. Y vosotros, ¿los veis?</b></p> <p>Los veo... al fondo de la clase.</p> <p>a) los alumnos.<br/>b) los ordenadores.<br/>c) los armarios.</p> <p>Fin</p>  | <p><b>Los veo. Y vosotros, ¿los veis?</b></p> <p>Los veo... delante de los alumnos.</p> <p>a) las mochilas.<br/>b) los estuches.<br/>c) los armarios.</p> <p>Fin</p> |
| <p><b>Los veo. Y vosotros, ¿los veis?</b></p> <p>Los veo... encima de las mesas.</p> <p>a) los cuadernos.<br/>b) las botellas.<br/>c) los ordenadores.</p> <p>Fin</p> | <p>Fin</p>   |
| <p><b>Las veo. Y vosotros, ¿las veis?</b></p> <p>Las veo... a la derecha.</p> <p>a) las sillas.<br/>b) unas macetas.<br/>c) la vajilla.</p> <p>Fin</p>                | <p><b>Las veo. Y vosotros, ¿las veis?</b></p> <p>Las veo... al lado de los armarios.</p> <p>a) las ventanas.<br/>b) las sillas.<br/>c) las personas.</p> <p>Fin</p>  |
| <p><b>Las veo. Y vosotros, ¿las veis?</b></p> <p>Las veo... contra las ventanas.</p> <p>a) las macetas.<br/>b) las cortinas.<br/>c) las persianas.</p> <p>Fin</p>     |  |

Material criado por Sílvia Espada

**Anexo VII**

**Fotografias ilustrativas das raquetes de resposta**

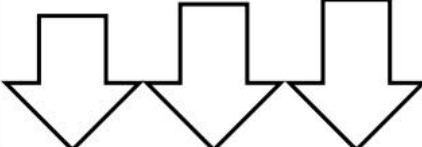
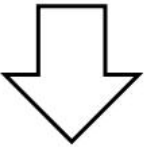


Material criado por Sílvia Espada



Exemplos de cartões magnéticos

|                                  |                               |                          |
|----------------------------------|-------------------------------|--------------------------|
| <b>VERBO<br/>CONJUGA-<br/>DO</b> | <b>el plato de<br/>comida</b> | <b>los<br/>cuadernos</b> |
| <b>una niña</b>                  | <b>los estuches</b>           | <b>la policía</b>        |
| <b>los<br/>armarios</b>          | <b>la Reina<br/>Letizia</b>   | <b>unas<br/>macetas</b>  |

|                      |   |                       |
|----------------------|---|-----------------------|
| <b>el vaso</b>       | <b>las persianas</b>  | <b>el árbol</b>       |
|                      | <b>las ventanas</b>   |                       |
| <b><u>LO</u> VEO</b> |  | <b><u>LOS</u> VEO</b> |
| <b><u>LA</u> VEO</b> |  | <b><u>LAS</u> VEO</b> |

Ficha de registo

Parte 2 Unidad 2 En casa  
Ficha de sistematización

Vamos a aprender a usar los pronombres de complemento directo.

Recuerda la actividad de la adivinanza y completa el esquema a continuación:

| <u>LO</u> VEO                         | <u>LA</u> VEO      | <u>LOS</u> VEO     | <u>LAS</u> VEO     |
|---------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| ↓                                     | ↓                  | ↓                  | ↓                  |
| _____                                 | _____              | _____              | _____              |
| _____                                 | _____              | _____              | _____              |
| _____                                 | _____              | _____              | _____              |
| }                                     |                    | }                  |                    |
| _____                                 | _____              | _____              | _____              |
| Sustituye palabras                    | Sustituye palabras | Sustituye palabras | Sustituye palabras |
| ↙                                     | ↓                  | ↓                  | ↘                  |
| _____ / _____ / _____ / _____ + _____ |                    |                    |                    |

Cartas de vocabulário

|  |   |  |
|--|---|--|
|  <p>salsa</p>          |  <p>bocadillos</p>    |  <p>zumo</p>         |
|  <p>golosinas</p>   |  <p>firma</p>       |  <p>ordenador</p>  |
|  <p>alfombras</p>  |  <p>lavadora</p>  |  <p>manos</p>    |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  <p><b>coche</b></p>   |  <p><b>escaleras</b></p>  |  <p><b>gafas</b></p>      |
|  <p><b>pelo</b></p>  |  <p><b>osos</b></p>     |  <p><b>deberes</b></p>  |
|  <p><b>poner en la comida</b></p>   |  <p><b>comer en la cafetería</b></p>   |  <p><b>beber a la hora de la comida</b></p>  |

|   |  |   |
|---|--|---|
|  <p><b>comer en<br/>nuestro<br/>cumpleaños</b></p> |  <p><b>tener en nuestro<br/>DNI</b></p> |  <p><b>usar en la<br/>biblioteca</b></p> |
|  <p><b>poner los pies</b></p>                      |  <p><b>lavar la ropa</b></p>            |  <p><b>escribir</b></p>                  |
|  <p><b>dejar en el taller</b></p>                |  <p><b>subir</b></p>                  |  <p><b>leer</b></p>                    |

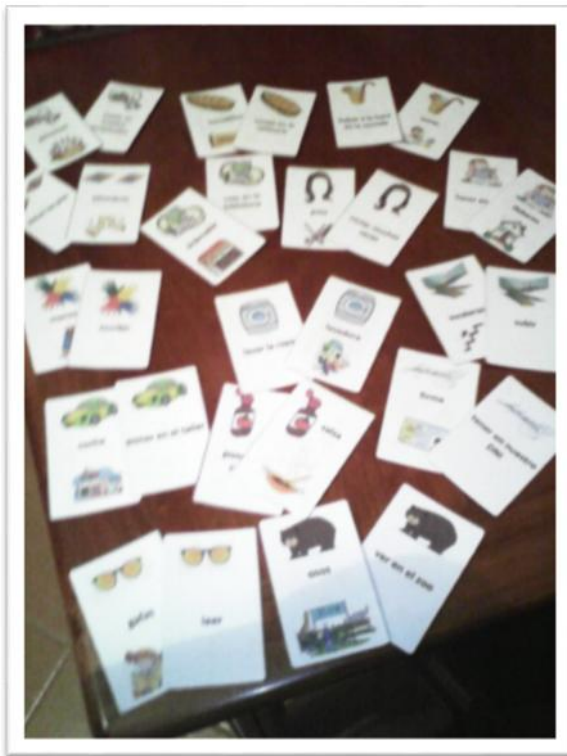


|   |   |   |
|---|---|---|
|  <p><b>cortar muchas<br/>veces</b></p> |  <p><b>ver en el zoo</b></p> |  <p><b>hacer en casa</b></p> |
|---|---|---|

Material criado por Sílvia Espada

Anexo XI

Fotografias ilustrativas das 30 cartas de vocabulário



Material criado por Sílvia Espada

Anexo XII

Exemplos de imagens magnéticas



Imagem 1 - Acostarse



Imagem 2 - Volver



Imagen 8 - Soñar

**Fotografia ilustrativa dos cartões magnéticos**



Material criado por Sílvia Espada



Exemplos de cartões magnéticos de verbos

|                    |               |                 |
|--------------------|---------------|-----------------|
| <b>despertarse</b> | <b>cerrar</b> | <b>dormir</b>   |
| <b>acostarse</b>   | <b>soñar</b>  | <b>volver</b>   |
| <b>merendar</b>    | <b>16:00</b>  | <b>almorzar</b> |
| <b>8:30</b>        | <b>16:30</b>  | <b>23:00</b>    |

|                      |                  |                 |
|----------------------|------------------|-----------------|
| <b>me despierto</b>  | <b>cierro</b>    | <b>duermo</b>   |
| <b>me acuesto</b>    | <b>sueño</b>     | <b>vuelvo</b>   |
| <b>meriendo</b>      | <b>meriendas</b> | <b>almuerzo</b> |
| <b>te despiertas</b> |                  | <b>duermes</b>  |

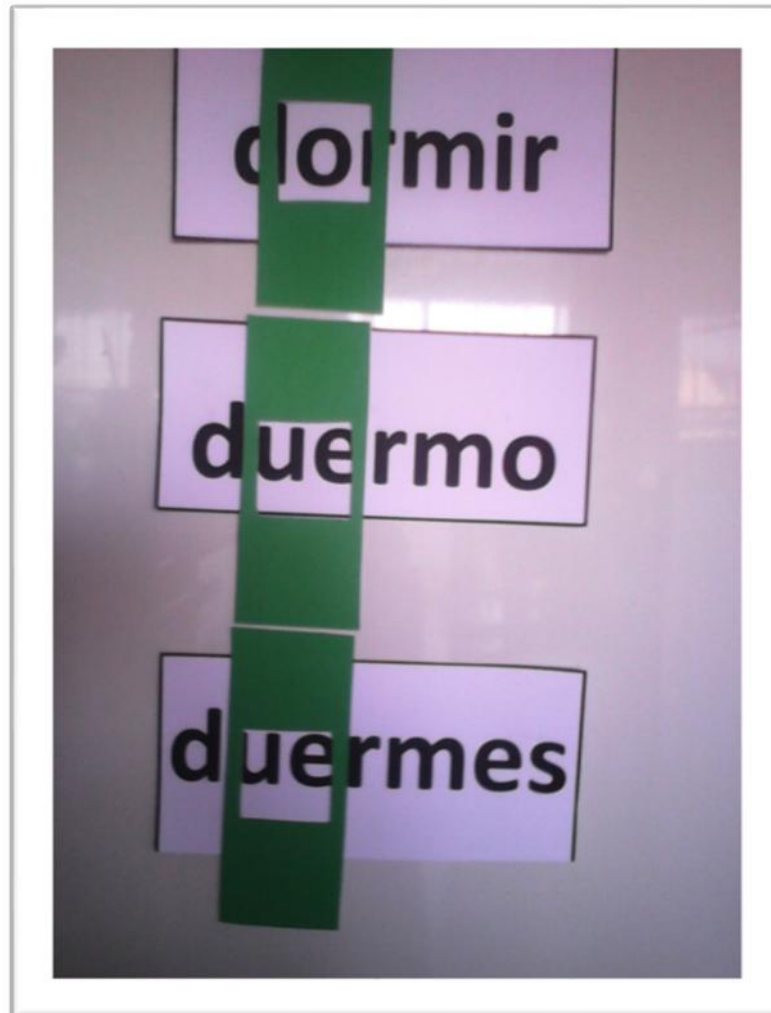
|              |          |           |
|--------------|----------|-----------|
| te acuestas  | cierras  | almuerzas |
| se acuesta   | sueñas   | vuelves   |
| merienda     | almuerza | vuelve    |
| se despierta |          | duerme    |

Material criado por Sílvia Espada

**Fotografia ilustrativa do quadro após a realização da atividade**



**Janela magnética**



Material criado por Sílvia Espada

Ficha de registo

Ficha de sistematización  
Verbos de cambio vocálico e – ie / o - ue

Vamos a aprender la formación de los verbos de cambio vocálico.

Recuerda el juego y completa el esquema a continuación:

|                 | despertarse | cerrar | almorzar | volver | merendar | acostarse | dormir | soñar |
|-----------------|-------------|--------|----------|--------|----------|-----------|--------|-------|
| Yo              |             |        |          |        |          |           |        |       |
| Tú              |             |        |          |        |          |           |        |       |
| Nosotros/<br>as |             |        |          |        |          |           |        |       |
|                 |             |        |          |        |          |           |        |       |
|                 |             |        |          |        |          |           |        |       |

Conclusión:

---



---

Fuente: creación de la profesora en prácticas



**Anexo XVI**

**Fotografias ilustrativas dos 14 cubos coloridos**



Material criado por Sílvia Espada

**Anexo XVII**

**Fotografias ilustrativas dos 14 baralhos de cartas coloridos**



Material criado por Sílvia Espada

**Tabela incompleta de verbos irregulares**

**¿De qué verbos estamos hablando?**

| _____   | _____  |
|---------|--------|
| _____   | Juego  |
| Pides   | _____  |
| _____   | Juega  |
| Pedimos | _____  |
| _____   | Jugáis |
| Piden   | Juegan |

**¿Cómo se conjugan estos verbos?**

| REPETIR | VESTIR(SE) |
|---------|------------|
| _____   | _____      |
| _____   | _____      |
| _____   | _____      |
| _____   | _____      |
| _____   | _____      |
| _____   | _____      |

**¿Cómo se conjugan estos verbos?**

| SERVIR | COMPETIR |
|--------|----------|
| _____  | _____    |
| _____  | _____    |
| _____  | _____    |
| _____  | _____    |
| _____  | _____    |
| _____  | _____    |

**Cartas incompletas de verbos irregulares**

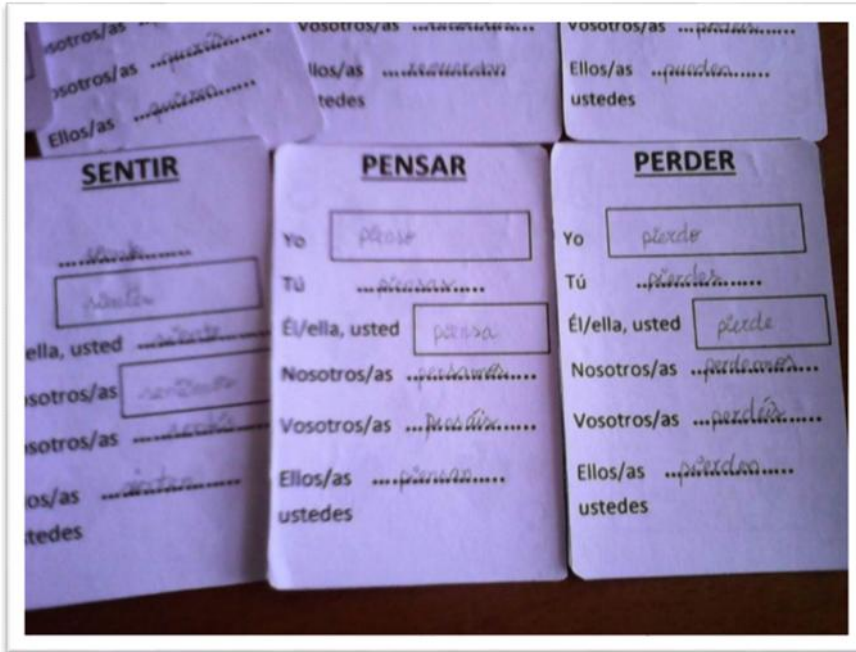
|                      |                          |                        |
|----------------------|--------------------------|------------------------|
| <b><u>PEDIR</u></b>  | <b><u>VESTIR(SE)</u></b> | <b><u>REPETIR</u></b>  |
| Yo .....             | Yo .....                 | Yo .....               |
| Tú .....             | Tú .....                 | Tú .....               |
| Él/ella, usted ..... | Él/ella, usted .....     | Él/ella, usted .....   |
| Nosotros/as .....    | Nosotros/as .....        | Nosotros/as .....      |
| Vosotros/as .....    | Vosotros/as .....        | Vosotros/as .....      |
| Ellos/as .....       | Ellos/as .....           | Ellos/as .....         |
| ustedes              | ustedes                  | ustedes                |
| <b><u>SERVIR</u></b> | <b><u>JUGAR</u></b>      | <b><u>COMPETIR</u></b> |
| Yo .....             | Yo .....                 | Yo .....               |
| Tú .....             | Tú .....                 | Tú .....               |
| Él/ella, usted ..... | Él/ella, usted .....     | Él/ella, usted .....   |
| Nosotros/as .....    | Nosotros/as .....        | Nosotros/as .....      |
| Vosotros/as .....    | Vosotros/as .....        | Vosotros/as .....      |
| Ellos/as .....       | Ellos/as .....           | Ellos/as .....         |
| ustedes              | ustedes                  | ustedes                |

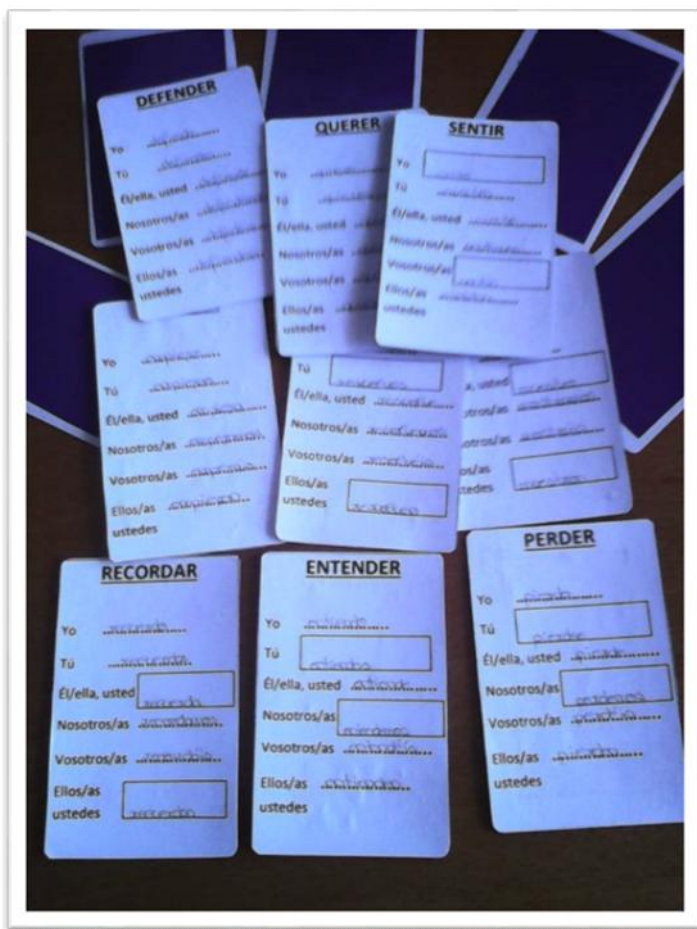
Material criado por Sílvia Espada



Anexo XX

Fotografias ilustrativas dos baralhos de cartas completos





Material criado por Sílvia Espada

**Ficha de registo do jogo de cartas**



**¿Sabes conjugar bien?**

Registra en la tabla las respuestas de los elementos de tu grupo pegando una pegatina verde (para una respuesta correcta) o roja (para una respuesta incorrecta):

| <b>Verbos</b> | <b>Alumno A:</b> | <b>Alumno B:</b> |
|---------------|------------------|------------------|
| Atender       |                  |                  |
| Competir      |                  |                  |
| Contar        |                  |                  |
| Defender      |                  |                  |
| Empezar       |                  |                  |
| Entender      |                  |                  |
| Jugar         |                  |                  |
| Mostrar       |                  |                  |
| Mover         |                  |                  |
| Pedir         |                  |                  |
| Pensar        |                  |                  |
| Perder        |                  |                  |
| Poder         |                  |                  |
| Querer        |                  |                  |
| Recordar      |                  |                  |
| Repetir       |                  |                  |
| Resolver      |                  |                  |
| Sentir        |                  |                  |
| Servir        |                  |                  |
| Vestir(se)    |                  |                  |

**Exemplo de ficha preenchida com autocolantes**



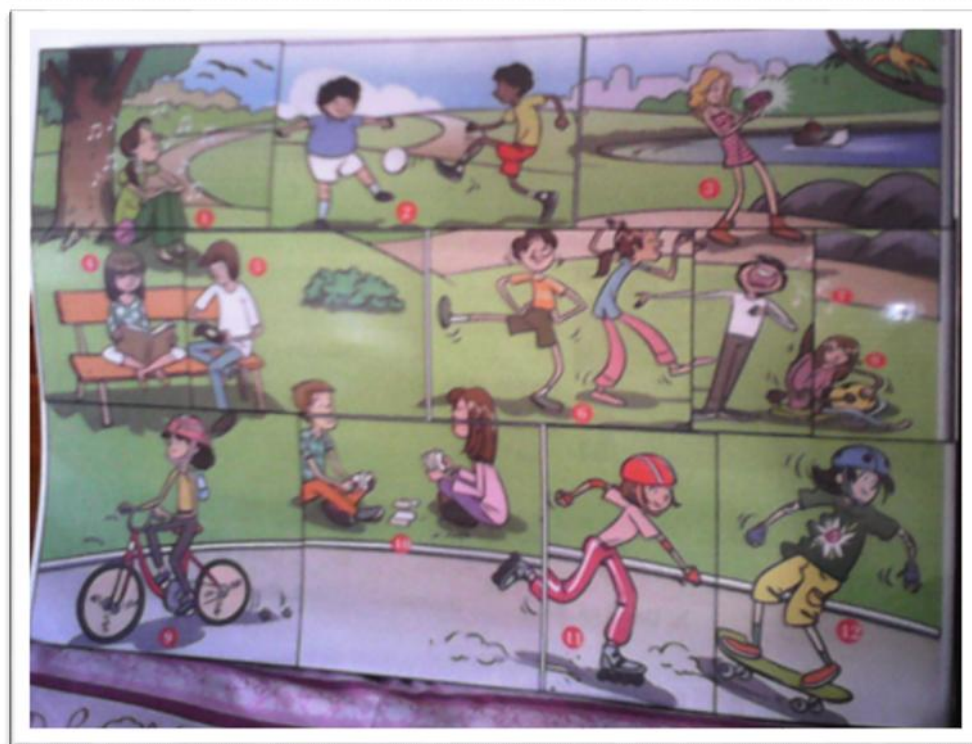
**¿Sabes conjugar bien?**

Registra en la tabla las respuestas de los elementos de tu grupo pegando una pegatina verde (para una respuesta correcta) o roja (para una respuesta incorrecta):

| Verbos     | Alumno A:<br><i>Francisco</i> | Alumno B:<br><i>Mariana Mateus</i> |
|------------|-------------------------------|------------------------------------|
| Atender    |                               |                                    |
| Competir   |                               |                                    |
| Contar     |                               |                                    |
| Defender   |                               |                                    |
| Empezar    |                               |                                    |
| Entender   |                               |                                    |
| Jugar      |                               |                                    |
| Mostrar    |                               |                                    |
| Mover      |                               |                                    |
| Pedir      |                               |                                    |
| Pensar     |                               |                                    |
| Perder     |                               |                                    |
| Poder      |                               |                                    |
| Querer     |                               |                                    |
| Recordar   |                               |                                    |
| Repetir    |                               |                                    |
| Resolver   |                               |                                    |
| Sentir     |                               |                                    |
| Servir     |                               |                                    |
| Vestir(se) |                               |                                    |



Fotografias ilustrativas do cartaz projetado



Material criado por Sílvia Espada

Anexo XXIII











Fotografia ilustrativa do puzzle desmontado



Material criado por Sílvia Espada

Anexo XXIV

Exemplos dos cartões de perguntas e respostas

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Pregunta 1</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "defender" en la 2.<sup>a</sup> persona del singular en presente de indicativo?</p>  <p>1: _____<br/>2: _____</p> | <p><b>Respuesta 1</b></p> <p>Tú <b>defiendes</b></p>                     |
| <p><b>Pregunta 2</b></p> <p>Sustituye la expresión subrayada por un pronombre de objeto directo: "Yo veo mucho <u>la tele</u>".</p>  <p>1: _____<br/>2: _____</p>       | <p><b>Respuesta 2</b></p> <p>Yo <b>la</b> veo mucho.</p>                 |
| <p><b>Pregunta 3</b></p> <p>¿Cuál es el contrario de "<u>detrás de</u>"?</p>  <p>1: _____<br/>2: _____</p>  | <p><b>Respuesta 3</b></p> <p><b>delante de.</b></p>                    |
| <p><b>Pregunta 4</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "servir" en la 3.<sup>a</sup> persona del singular en presente de indicativo?</p>  <p>1: _____<br/>2: _____</p> | <p><b>Respuesta 4</b></p> <p>Él /Ella/Usted <b>sirve</b></p>           |
| <p><b>Pregunta 5</b></p> <p>¿Cómo se forma el gerundio de los verbos regulares terminados en -er?</p>  <p>1: _____<br/>2: _____</p>                                   | <p><b>Respuesta 5</b></p> <p>Los verbos terminan en <b>-iendo</b></p>  |

Material criado por Sílvia Espada



Exemplos de cartões preenchidos pelos alunos

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Pregunta 1</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "defender" en la 2.<sup>a</sup> persona del singular en presente de indicativo?</p>  <p>1: <u>tú defendes</u><br/>2: _____</p>   | <p><b>Pregunta 2</b></p> <p>Sustituye la expresión subrayada por un pronombre de objeto directo: "Yo veo mucho <u>la tele</u>".</p>  <p>1: <u>Yo la veo mucho</u><br/>2: _____</p>   |
| <p><b>Pregunta 3</b></p> <p>¿Cuál es contrario de "<u>detrás de</u>"?</p>  <p>1: <u>a frente de</u><br/>2: <u>delante de</u></p>   | <p><b>Pregunta 4</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "servir" en la 3.<sup>a</sup> persona del singular en presente de indicativo?</p>  <p>1: <u>él sirve</u><br/>2: _____</p>  |
| <p><b>Pregunta 5</b></p> <p>¿Cómo se forma el gerundio de los verbos regulares terminados en -er?</p>  <p>1: <u>-iendo</u><br/>2: _____</p>  |  <p><b>Pregunta 6</b></p> <p>¿Dónde está el gato en relación con los patos?</p>  <p>1: <u>a la izquierda</u><br/>2: <u>a la derecha</u></p> |
| <p><b>Pregunta 7</b></p> <p>Sustituye la expresión subrayada por un pronombre de objeto directo: "Tú tienes <u>el libro de español</u> en la estantería".</p>  <p>1: <u>tú lo tienes en la estantería</u><br/>2: _____</p> | <p><b>Pregunta 8</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "dormir" en la 2.<sup>a</sup> persona del plural en presente de indicativo?</p>  <p>1: <u>tú dormís</u><br/>2: <u>ustedes duermen</u></p>                                |
|  <p><b>Pregunta 9</b></p> <p>¿Dónde está el gato en relación con la taza?</p>  <p>1: <u>dentro de</u><br/>2: _____</p>                  | <p><b>Pregunta 10</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "querer" en la 1.<sup>a</sup> persona del singular en presente de indicativo?</p>  <p>1: <u>yo quiero</u><br/>2: _____</p>  |
| <p><b>Pregunta 11</b></p> <p>¿Cómo se conjuga el verbo "jugar" en la 3.<sup>a</sup> persona del plural en presente de indicativo?</p>  <p>1: <u>Ella juegan</u><br/>2: _____</p>   | <p><b>Pregunta 12</b></p> <p>Sustituye la expresión subrayada por un pronombre de objeto directo: "Ellas dan a la profesora <u>las respuestas</u>".</p>  <p>1: <u>Ellas las dan</u><br/>2: _____</p>                           |

### Fotografia ilustrativa dos cartões



Material criado por Sílvia Espada



Exemplos dos textos produzidos pelos alunos

|             |   |  |             |
|-------------|---|--|-------------|
| PERSONAJE 1 | <p>LEE LAS PISTAS Y ESCRIBE TU PEQUEÑO TEXTO A LA DERECHA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Di si se trata de un chico o de una chica. Dale un nombre.</li> <li>2 - Di dónde está sentada la chica (<i>lejos de / cerca del árbol / del chico, etc.</i>).</li> <li>3 - Di qué hace con sus ojos (usa el verbo <i>cerrar</i>).</li> <li>4 - Di qué hace con la música todos los días (usa un pronombre de objeto directo <i>lo/la/los/las</i> - no puedes decir la palabra <i>música</i>).</li> <li>5 - Di qué está haciendo.</li> </ol>  | <p>¿QUIÉN ES? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?</p> <p>Yo soy una chica. Me llamo Francisca. Estoy sentada cerca del árbol. Mis ojos están cerrados. Yo la escucho. Ahora mismo, yo estoy escuchando música.</p>                                     | PERSONAJE 1 |
| PERSONAJE 7 | <p>LEE LAS PISTAS Y ESCRIBE TU PEQUEÑO TEXTO A LA DERECHA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Di si se trata de un chico o de una chica. Dale un nombre.</li> <li>2 - Di dónde está el chico con relación a sus compañeros (<i>lejos de / a la derecha / a la izquierda / entre</i>).</li> <li>3 - Explica cómo se siente (usa el verbo <i>sentirse</i>).</li> <li>4 - Di cómo tiene su boca (usa un pronombre de objeto directo <i>lo/la/los/las</i> - no puedes decir la palabra <i>boca</i>).</li> <li>5 - Di qué está haciendo.</li> </ol>   | <p>¿QUIÉN ES? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?</p> <p>Yo soy un chico y me llamo Pablo. Estoy entre dos chicas y me siento feliz. La tengo abierta y estoy cantando porque me gusta mucha música. ¿Quién soy yo?</p>                                | PERSONAJE 7 |
| PERSONAJE 9 | <p>LEE LAS PISTAS Y ESCRIBE TU PEQUEÑO TEXTO A LA DERECHA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Di si se trata de un chico o de una chica. Dale un nombre.</li> <li>2 - Di por qué le gusta moverse por el parque. Usa el verbo <i>moverse</i>.</li> <li>3 - Di dónde se sitúa en relación con el banco (<i>lejos de / delante de / detrás de / cerca de</i>).</li> <li>4 - Di dónde tiene su casco (usa un pronombre de objeto directo <i>lo/la/los/las</i> - no puedes decir la palabra <i>casco</i>).</li> <li>5 - Di qué está haciendo.</li> </ol>   | <p>¿QUIÉN ES? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?</p> <p>Yo soy Jacca y me gusta moverme por el parque porque es un espacio muy limpio y agradable. Yo estoy detrás del banco. Lo tengo en la cabeza y estoy hablando en bici. ¿Cuál es el número?</p> | PERSONAJE 9 |
| PERSONAJE 2 | <p>LEE LAS PISTAS Y ESCRIBE TU PEQUEÑO TEXTO A LA DERECHA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Di si se trata de una persona o de dos. Dale un nombre.</li> <li>2 - Di dónde están en el parque (<i>lejos / cerca de... / al fondo</i>).</li> <li>3 - Di algunas características psicológicas (si son activos, enérgicos...).</li> <li>4 - Di qué hacen todos los días (usa el verbo <i>jugar</i>).</li> <li>5 - Di qué están haciendo.</li> </ol>  | <p>¿QUIÉN ES? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?</p> <p>Nosotros estamos cerca del lago. Somos muy activos y jugamos esto todos los días. Estamos jugando a la pelota. Nosotras nos llamamos Pablo y Antonio.</p>                                     | PERSONAJE 2 |
| PERSONAJE 5 | <p>LEE LAS PISTAS Y ESCRIBE TU PEQUEÑO TEXTO A LA DERECHA</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 - Di si se trata de un chico o de una chica. Dale un nombre.</li> <li>2 - Di dónde siempre se sienta (<i>lejos de / sobre / al lado de / dentro del banco</i>). Usa el verbo <i>sentarse</i>.</li> <li>3 - Di dónde se sitúa en relación con la compañera (<i>lejos de / a la derecha / a la izquierda / cerca de</i>).</li> <li>4 - Di dónde tiene su objeto (usa un pronombre de objeto directo <i>lo/la/los/las</i> - no puedes decir la palabra <i>consola</i>).</li> <li>5 - Di qué está haciendo.</li> </ol> | <p>¿QUIÉN ES? ¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?</p> <p>Se trata de un chico, que se llama Pablo. Se sienta en cima de un banco. Está a la izquierda de la compañera. El objeto tiene la consola. Él está jugando.</p>                                | PERSONAJE 5 |

Anexo XXVI

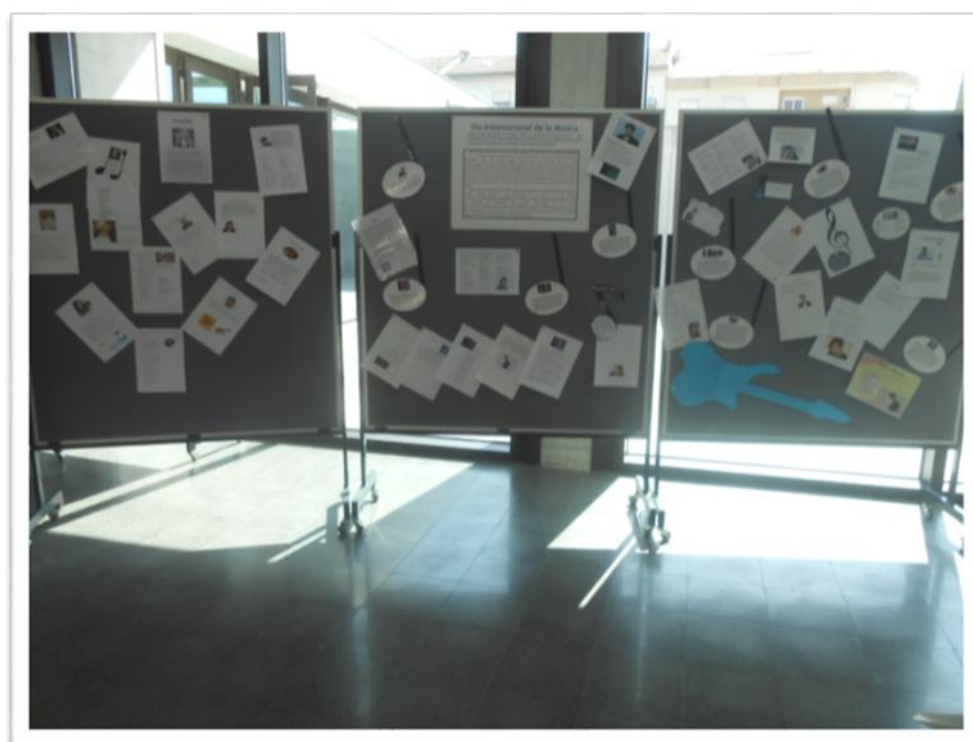
Fotografias ilustrativas do puzzle legendado







## Dia Mundial da Música



Dia da Hispanidad



Dia dos Mortos



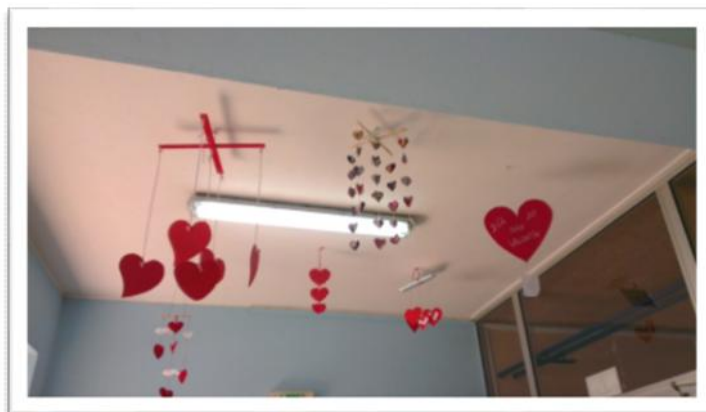




### Celebração do Natal e do Dia de Reis



Dia de São Valentim





Dia Aberto e Dia do Livro

