

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS

JULIANA SILVA DE OLIVEIRA

O USO DO JOGO COMO APOIO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA  
ESTRANGEIRA

Porto Alegre  
2009

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS

JULIANA SILVA DE OLIVEIRA

O USO DO JOGO COMO APOIO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE LÍNGUA  
ESTRANGEIRA

Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Letras, sob orientação da Profa. Dra. Ingrid Finger.

Porto Alegre  
2009

## **DEDICATÓRIA**

Ao Lucas, porque este trabalho foi feito para a realização do nosso sonho. Nós, mais do que ninguém, desejamos a conclusão dele para começarmos a agir em prol do nosso futuro.

Aos meus pais, pelo sempre grande esforço e incentivo para que minha educação fosse boa e de qualidade. Este trabalho é a prova final de toda a batalha da vida deles.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos amigos e colegas de faculdade, que sempre me ajudaram de uma forma ou de outra.

A professora Ingrid Finger, pelo incentivo, auxílio e apoio desde o início do projeto de estágio até a conclusão desta monografia.

A Nalla, por todo amor incondicional.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Johan Huizinga

## **RESUMO**

Apesar de muitas pessoas pensarem que jogar e brincar são somente passatempos, assumo, aqui, uma abordagem teórica que sirva de fundamentação para que o jogo seja visto como um aliado tanto para professores quanto para os alunos. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo analisar o jogo como ferramenta de apoio a professores e alunos para solucionar dificuldades relacionadas à falta de motivação na sala de aula de língua estrangeira. Para isso, relato e analiso minha experiência de prática de ensino ao cursar a disciplina de Estágio de Docência em Língua Inglesa, que foi realizada através de cinco oficinas ministradas no Programa Mais Educação, na Escola Estadual Martins Costa Júnior, em Porto Alegre, RS, durante o mês de julho do corrente ano.

## **ABSTRACT**

*Although the games children play are seen as hobbies by many people, I adopt here a theoretical approach that may be useful as a basis so that games can be seen as an ally for both teachers and students. Accordingly, this work aims to analyze games as a support tool for teachers and students in order to solve problems related to the lack of motivation in a foreign language classroom. To do so, I report and analyze my experience of teaching practice when attending the subject Estágio de Docência em Língua Inglesa, which was performed by five workshops taught in the Programa Mais Educação at Escola Estadual Martins Costa Júnior, in Porto Alegre, RS, during the month of July of this year.*

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1. Jogo, cultura e ensino.....	11
2.2. Papel do jogo no desenvolvimento intelectual.....	12
2.3. O jogo como recurso didático.....	14
2.4. O lúdico na aprendizagem de uma língua estrangeira.....	15
3. O RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA.....	17
3.1. Objetivos do Projeto de Estágio.....	17
3.2. A escola.....	17
3.3. Programa Mais Educação.....	18
3.4. Participantes.....	18
3.5. Cronograma e Tarefas.....	19
3.6. Relato das aulas.....	22
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
5. REFERÊNCIAS.....	28
ANEXOS.....	29

## 1. INTRODUÇÃO

Observando crianças de diferentes idades e realidades sociais, vendo como elas aprendem, vemos o seu encanto natural pelo brincar, e percebemos que essa ludicidade é tão séria e importante para elas como o trabalho é para o adulto. Ao brincar, ela imita gestos e atitudes do mundo adulto, descobre o mundo, vivencia leis, regras e, experimenta sensações.

Durante a brincadeira, a criança se defronta com desafios e problemas, necessitando constantemente buscar soluções para as situações a ela colocadas. A brincadeira ajuda a criança a criar uma imagem de respeito de si mesma, manifestar gestos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos e hábitos. Através do brincar, a criança consegue expressar suas necessidades, seu desejo de criar, de ser aceita, protegida, de se reunir e conviver com outros. Brincar é mais do que uma atividade lúdica, é contribuir para que a criança adquira vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, permitir.

Brincando, as crianças alternam pontos de vista, o que as leva a observar os acontecimentos de diferentes maneiras. A relação com o outro, portanto, permite que haja um avanço maior na organização do pensamento e estimule a competitividade. Todos esses aspectos são essenciais para que a criança aprenda a qualquer tempo, dentro e fora da escola.

É com base nessa visão que desenvolvi meu projeto de estágio, que serviu de inspiração para este trabalho de conclusão de curso. O objetivo deste ensaio, portanto, é analisar o jogo como grande ferramenta de apoio a professores e alunos para solucionar problemas de falta de motivação na sala de aula, tornando a língua estrangeira mais próxima e mais palpável para os alunos. Para isso, relato e analiso minha experiência de prática de ensino ao cursar a disciplina de Estágio de Docência em Língua Inglesa, que foi realizada através de cinco oficinas ministradas no Programa Mais Educação na Escola Estadual Martins Costa Júnior, em Porto Alegre, RS, durante o mês de julho do corrente ano.

Meu projeto para este estágio surgiu durante o período do primeiro estágio em língua inglesa, enquanto eu e mais dois colegas conversávamos com a professora sobre a dificuldade de conseguirmos motivar os alunos durante as aulas. Conversávamos sobre o assunto porque estávamos quase acabando a prática e parecíamos exaustos por estarmos com essa dificuldade diante de nós.

Durante a primeira experiência de estágio, percebi a grande dificuldade em manter os alunos interessados, ao passar das aulas, notei que as crianças pareciam exaustas. Dei-me

conta de que elas haviam assistido às aulas durante a manhã toda, almoçaram na própria escola, e em seguida já estavam em sala de aula novamente.

Em conversas com os colegas e com a professora da disciplina, expressei minha preocupação de encontrar um tema para a realização do segundo estágio que fosse ao mesmo tempo motivador pudesse auxiliar no ensino da língua inglesa. Foi então que surgiu a idéia de desenvolver um projeto com o tema central: o jogo como ferramenta de motivação no ensino de língua estrangeira.

O presente trabalho de conclusão de curso possui a seguinte estrutura. No Capítulo 1, temos esta Introdução, cujo objetivo é apresentar este trabalho. No Capítulo 2, será introduzido o Referencial Teórico, no qual discutirei o papel do jogo na cultura e ensino, bem como sua influência no desenvolvimento intelectual da criança. Também neste capítulo, abordo o jogo como recurso didático e sua utilidade como ferramenta de apoio no ensino de língua estrangeira. A seguir, no Capítulo 3, relato minha experiência de prática de ensino em língua inglesa, que foca no jogo como elemento motivador em sala de aula. Finalmente, as Considerações Finais trazem um último pensamento sobre a importância do jogo como auxílio no ensino e no desenvolvimento do aluno.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresento as teorias que serviram de base para este trabalho, que trazem maior consistência e aprofundamento sobre o seu tema principal: o jogo como ferramenta motivadora para o ensino de língua estrangeira.

### 2.1. Jogo, cultura e ensino

Esta seção traz uma abordagem teórica que relaciona o jogo com a cultura. Apresentarei, também, a sua utilização como ferramenta de auxílio na educação.

O jogo é um elemento cultural com muitas manifestações e sentidos que variam de acordo com a época, a cultura ou o contexto. A atividade de criança é o que caracteriza uma situação de jogo: sua vontade de brincar e a apresentação de regras. O jogo, segundo Huizinga, no seu livro *Homo Ludens* (2004) é mais primitivo do que a cultura, pois faz parte de coisas em comum que o homem partilha com os animais.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo (p.3).

Huizinga compara a idéia geral de brincar dos humanos à dos animais dando o exemplo de como se comportam filhotes de cachorros, que ao brincar, fingem, tomam cuidado com a violência, e principalmente, seguem regras.

Os animais brincam tal qual os homens. Bastará observarmos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de gestos. Respeitam a regra que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isso, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas Brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. Existem outras formas muito mais complexas, verdadeiras competições, belas representações destinadas a um público (Huizinga 2004, p.04)

A introdução de jogos como auxílio na educação foi fortemente influenciada pelas idéias de Froebel. Este filósofo foi o primeiro a pensar o uso de jogos para a educação das crianças. Segundo Froebel:

Viver de acordo com sua natureza, tratada corretamente, e deixada livre, para que use todo seu poder. [...] A criança precisa aprender cedo como encontrar por si mesmo o centro de todos os seus poderes e membros, para agarrar e pegar com suas próprias mãos, andar com seus próprios pés, encontrar e observar com seus próprios olhos (Froebel,1912 APUD Pinto,2008).

Em sua teoria, o autor considera o brincar como atividade livre e espontânea da criança e um suporte de ensino, permitindo a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada. A atividade livre ocorre de maneira natural, no qual a criança sozinha ou em grupos decide a brincadeira sem a interferência do professor. Um exemplo disso é a brincadeira de casinha, em que as situações ocorrem com a vontade e acordo entre as crianças. Elas conversam até entrarem em um acordo para que a brincadeira possa começar.

Em brincadeiras conduzidas em uma sala de aula, o professor deve ser o mediador, proporcionando a socialização, integração e participação geral do grupo. Cabe a ele estimular e favorecer atitudes de respeito, aceitação, confiança e conhecimento da realidade social e cultural. Além disso, deve oportunizar situações de aprendizagens específicas e aquisição de novos conhecimentos.

Segundo Nunes (2004), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

Assim, cabe ao professor desenvolver atividades que motivem os alunos, adaptando-as e modificando-as, se necessário, para que seus objetivos sejam alcançados com melhor proveito e satisfação, sem que haja uma massificação de conteúdos.

## 2.2. Papel do jogo no desenvolvimento intelectual

O aprimoramento do jogo nos estágios de desenvolvimento da inteligência é abordado nesta seção, assim como seu papel no ponto de vista psicológico.

Ao estudar o desenvolvimento da inteligência, Jean Piaget (1983) defendeu como imprescindíveis as atividades com jogos na busca do conhecimento pelo sujeito. O autor

analisou o desenvolvimento intelectual da criança em fases caracterizadas pela contínua complexidade e maior conexão dos modelos de pensamento, ou seja: até os dois anos de idade: período sensório-motor; de dois a quatro anos: período pré-operacional; de quatro a sete anos: período intuitivo; de sete aos 14 anos: período operacional concreto; a partir dessa idade: período operacional abstrato.

Piaget (1983), ao estudar o aperfeiçoamento do jogo para o desenvolvimento, verificou uma tendência ao lúdico nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida, predomina o jogo simbólico, e a etapa seguinte é o jogo de regras praticado pela criança. Essas três atividades lúdicas caracterizam-se na evolução do jogo na criança, de acordo com a fase de seu desenvolvimento. Piaget estrutura o jogo em três categorias, a saber: (a) o jogo de exercício; (b) o jogo simbólico; e (c) o jogo de regra. Os três tipos de jogos serão descritos a seguir.

O jogo de exercício, cujo propósito é exercitar-se conforme o próprio prazer, primeiramente aparece na forma de exercícios motores com finalidade prazerosa, com o objetivo de explorar e exercitar os movimentos do seu próprio corpo. Por outro lado, o jogo simbólico é aquele em que o indivíduo coloca-se, independente das características do objeto, funcionando em esquema de assimilação. Esse é o jogo de faz-de-conta, cujo objetivo é utilizado para simbolizar ou representar situações não percebidas no momento. Ocorre dos dois aos seis anos, onde o espírito lúdico é voltado para o jogo de ficção ou imaginação e de imitação. De acordo com Piaget, esse tipo de atividade consiste em satisfazer o eu, por meio de uma modificação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a a sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade com a ficção. Finalmente, Piaget cita o jogo de regra, no qual está implícita uma relação inter-individual. Nesse tipo de jogo, a atividade lúdica implica o uso de regras através das quais são estabelecidas relações sociais ou individuais e nas quais deve aparecer a cooperação. Os jogos de regra começam a se desenvolver dos quatro aos sete anos e se intensificam durante toda a vida da pessoa.

Para Piaget, a origem do jogo está na ação que surge da percepção reflexa, ou seja, imitar significa representar um objeto na presença do mesmo. Em suas pesquisas, Piaget mostra que, com o passar do tempo, a criança é capaz de representar um objeto na ausência do mesmo. Quando isso ocorre, significa que há uma evocação simbólica de realidade ausente. Segundo ele, “o símbolo nada mais é do que um meio de agregar o real aos desejos e interesses da criança”. (PIAGET, 1987 apud ROSA, 2001, p.177)

O jogo traz oportunidades para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando pequena, é o objeto que determina a ação da criança: uma escada faz com que ela suba, uma porta faz com que ela seja aberta, a roda é para ser rodada e assim por diante.

Sob o ponto de vista do desenvolvimento da criança, o jogo e a brincadeira trazem vantagens sociais cognitivas e afetivas (VYGOTSKY, 2007). Do ponto de vista psicológico, Vygotsky atribui à brincadeira um papel importante: preencher uma atividade básica da criança, ela é um motivo para a ação.

O jogo tornou-se, nos últimos tempos, objeto de interesse de um grande número de psicólogos, educadores e pesquisadores como decorrência de sua importância para a criança e a partir da constatação de que é uma prática que auxilia no desenvolvimento infantil. Tais argumentos têm servido para fortalecer a concepção segundo a qual se aprende, no caso da língua estrangeira, brincando.

### 2.3. O jogo como recurso didático

Nesta seção, tratarei do jogo como recurso pedagógico em sala de aula de língua estrangeira e discuto como sua utilização pode vir a facilitar o aprendizado, quando utilizado de forma planejada, não somente como algo prazeroso, mas também com finalidade educativa.

A criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades lúdicas. Não existe nada que a criança precise saber que ela não possa aprender brincando. As atividades de brincar e jogar deverão ter objetivos didático-pedagógicos para então propiciar o desenvolvimento integral do educando.

Muitas vezes, os jogos, brinquedos e materiais didáticos são utilizados sem um propósito adequado nas atividades pedagógicas, ou seja, muitas vezes os professores realizam atividades envolvendo jogos de forma livre, sem que sejam traçadas finalidades mais claras ou quaisquer objetivos determinados a serem atingidos. É o jogo pelo jogo, tomado como puro divertimento, o que, obviamente, não é ruim para as crianças, mas certamente não resulta em aprendizagem específica nas diversas áreas do conhecimento.

O jogo como estratégia didática facilita a aprendizagem quando as situações são planejadas e orientadas visando o aprender de alguma habilidade. Dessa forma, o jogo cumpre uma dupla função: lúdica e educativa, alimentando as finalidades de divertimento e prazer, desenvolvimento afetivo, cognitivo social e moral (MACEDO, 2000 apud SILVA, 2007, p.

09). Pois é necessário transformar o dia-a-dia em sala de aula mais prazeroso e significativo no que se refere à aquisição do conhecimento. Nesse contexto, as brincadeiras e os jogos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino-aprendizagem.

Vygotsky afirma que, através do lúdico, a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações, estimular a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. O uso de jogos e curiosidades no ensino de língua estrangeira tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno.

Os jogos podem ser utilizados para introduzir, amadurecer conteúdos e preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados. O professor pode utilizá-los como facilitadores, para trabalhar as dificuldades que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos da língua estrangeira.

Para a aprendizagem, é preciso que o aluno tenha certo nível de desenvolvimento. As circunstâncias de jogo são consideradas parte das atividades pedagógicas, exatamente por serem elementos estimuladores do desenvolvimento. É esse raciocínio de que as pessoas aprendem através dos jogos que nos leva a utilizá-los em sala de aula.

Segundo as teorias do pesquisador Brown (2001 apud CHAGURI, 2005), a linguagem se desenvolve com mais eficácia durante a infância. Por essa razão, quanto mais cedo a criança venha a ter o contato com a língua estrangeira, melhor será a assimilação da língua alvo, acumulando um conhecimento maior e mais sólido.

#### 2.4. O lúdico na aprendizagem de uma língua estrangeira

Nesta seção, abordo o jogo como fator motivador para o ensino de língua estrangeira e discuto de que forma sua inclusão no planejamento de ensino pode servir de estímulo para maior sucesso no aprendizado.

A maior motivação para o ensino de língua estrangeira é a curiosidade, a descoberta do desconhecido. Quanto mais lúdicas forem as aulas, maiores as oportunidades de interação e de uso da língua e mais estímulo terão os alunos para expressarem-se na nova língua. À medida que a língua estrangeira é apresentada como divertimento, as crianças passam a ter uma grande capacidade de concentração. Ao jogar e brincar, elas começam a perceber o objetivo, um motivo para aprender coisas novas. Segundo Nunes (2004):

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais. Ademais, a ludicidade não influencia apenas as crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos, os quais adoram aprender algo ao mesmo tempo em que se distraem.

Ainda com base nos apontamentos de Nunes (2004), podemos ver que:

As atividades lúdicas, geralmente, são mais empregadas no ensino da matemática, contudo, elas devem ser inseridas na prática de outras disciplinas, como é o caso da língua estrangeira. Pois assim, ela facilitará o aprendizado das mesmas e motivará, tanto crianças como adultos a aprenderem. Desse modo, percebe-se o quão é importante a ludicidade no contexto escolar, visto que ela proporciona uma maior interação entre o estudante e o aprendizado, fazendo com que os conteúdos fiquem mais fáceis aos olhos dos alunos, os quais ficam mais interessados em assistir à aula.

A meu ver, o objetivo principal do jogo na educação deve ser o de tornar mais interessante a apreensão do conhecimento, podendo, na maioria das vezes, preparar o aluno para ir além do que foi ensinado, pois também em uma aula de língua estrangeira o jogo não é um produto final, mas um processo. Nesse sentido, o jogo pode desencadear situações significativas durante as aulas de línguas, e servir de auxílio ao docente para as dificuldades em relação à motivação encontradas em sala de aula.

Assim, vejo nas atividades lúdicas um importante apoio para aulas de língua estrangeira que necessitem de motivação, pois além de estimularem os aprendizes a aprender, são essenciais para as etapas normais de desenvolvimento.

### 3. O RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA

O objetivo deste trabalho é abordar a importância do jogo como apoio pedagógico motivador em uma sala de aula de língua estrangeira. Para isso, relato, aqui, minha experiência de estágio de docência, na qual procurei demonstrar que a inserção de elementos lúdicos em sala de aula poderia auxiliar na motivação dos alunos. Essa experiência foi única, já que foi realizada na forma de oficinas, e não em aulas regulares de língua estrangeira na escola. Entretanto, defendo que experiências semelhantes podem ser desenvolvidas em outros contextos, principalmente o de escola pública regular, nos quais os jogos sejam utilizados concomitantemente com atividades regulares de sala de aula.

#### 3.1. Objetivos do Projeto de Estágio

O objetivo principal do Projeto de Estágio (Anexo I) desenvolvido foi o de introduzir a língua inglesa de forma lúdica, através de jogos, considerando o nível básico de conhecimento prévio da língua pelos alunos. Com o intuito de aproximar a nova língua de suas realidades, desenvolvi um projeto visando trabalhar com jogos, não enfatizando o conteúdo através de aulas tradicionais de gramática, mas, sim, a fim de propiciar a utilização da língua no dia-a-dia para que os alunos percebessem a possibilidade do seu uso na vida real. Através de tópicos e conteúdos básicos, a meta era que considerassem o uso da língua como algo útil. Na última aula, os alunos estavam aptos a produzir seus próprios jogos, desenvolvendo suas próprias instruções e regras em inglês.

#### 3.2. A escola

O estágio ocorreu na Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Martins Costa Júnior, localizada em um bairro de baixo nível socioeconômico da cidade de Porto Alegre chamado São José. O espaço da escola é reduzido a dois pavilhões: um para salas de aula e refeitório, e outro com as atividades administrativas; existe uma quadra de esportes, uma praça, e um pequeno espaço ao lado do pavilhão de aulas, que é utilizado como horta. As salas de aula possuem vários problemas de estrutura física, sendo que algumas portas não fecham e existem paredes e classes rabiscadas. Vale ressaltar, entretanto, que o ambiente não difere muito da realidade encontrada em outras escolas públicas regulares na cidade. Há um laboratório de informática com oito computadores disponíveis para uso sem internet, uma

biblioteca com poucos volumes destinados à literatura, mas um grande número de livros didáticos, que ocupam cerca de setenta por cento de todo espaço físico da biblioteca.

### 3.3. Programa Mais Educação

Além de possuir aulas regulares no currículo de Ensino Fundamental, a escola faz parte do Programa Mais Educação, da Secretaria de Educação do Estado do Rio Grande do Sul, desde o início de 2008. Esse programa visa manter os alunos na escola em turno integral.

O Programa Mais Educação, instituído em abril de 2007, tem por objetivo ampliar o tempo e o espaço educacional dos alunos da rede pública. Trata-se de uma contribuição para a formação integral de crianças, adolescentes e jovens, pela articulação de ações, projetos e programas do governo federal. A iniciativa promove ações sociais e educacionais em escolas e ou em outros espaços socioculturais. Os alunos participam de atividades no turno oposto ao das aulas regulares.

O Programa Mais Educação funciona através de oficinas de uma hora de duração, são três oficinas que ocorrem ao mesmo tempo com três turmas diferentes, ou seja, uma mesma oficina é ministrada para três turmas em um mesmo turno. O programa funciona no turno contrário ao que as crianças assistem a suas aulas regulares. No caso da Escola Martins Costa Júnior, o Programa Mais Educação tem início às 10h, finalizando às 13h, para o turno da manhã. O turno da tarde, o qual trabalhei em minhas oficinas, inicia às 12h e acaba às 15h.

Na escola, tive um grande contato com a coordenadora do programa Mais Educação, a qual sempre apoiou meu trabalho e fez o possível para garantir o bom andamento das oficinas. Além dela, a escola conta também com uma monitora, que é moradora da comunidade e mãe de um dos alunos da escola.

### 3.4. Participantes

Os alunos que participaram do projeto eram de classe baixa, sendo que alguns possuíam dificuldades de aprendizado e a maioria nunca havia tido contato com a língua inglesa. Muitos deles eram repetentes, tendo inclusive idade para estarem cursando a 7ª ou 8ª série, embora estivessem regularmente matriculados e cursando a 3ª série. Eles declararam não costumar freqüentar cinemas ou não assistir a filmes com legendas.

Os alunos do Programa Mais Educação estavam divididos em três turmas, denominadas Turma 1, Turma 2 e Turma 3. A separação foi feita aleatoriamente pela coordenação do programa, sendo que alunos matriculados de terceira a oitava série no ensino regular faziam parte do mesmo

grupo no Programa Mais Educação. Não havia controle de presença, chamada, ou qualquer espécie de avaliação de desempenho por parte da escola.

Os alunos tinham expectativa de que as oficinas fossem divertidas e descontraídas, ou seja, diferentes das aulas regulares. Muitos declararam desejar não fazer qualquer atividade, somente ter oportunidade de brincar juntos, ao invés de passarem o dia inteiro em uma sala de aula ouvindo um professor que demanda a realização de tarefas.

### 3.5. Cronograma e Tarefas

As aulas estavam programadas para serem ministradas uma vez por semana, durante as quintas-feiras, no turno da tarde. Devido a problemas ocorridos durante o período das oficinas, tive que alterar as datas do cronograma, pois ao final da minha terceira aula ocorrida no dia dezesseis de julho a coordenadora solicitou que eu comparecesse no dia seguinte, porque eles estavam sem monitores. Ao aceitar a proposta feita, dei-me conta de que faltaria somente uma aula para acabar meu estágio, e a partir da quarta-feira da semana seguinte a escola entraria em férias. Com medo de ficar três semanas sem aula para finalizar meu trabalho, pedi que pudesse ministrar minha oficina na semana seguinte.

A maior dificuldade em elaborar o projeto foi planejar as aulas para que não ficasse algo pendente para a aula seguinte, pois como o Programa Mais Educação não possui controle de presença a ausência de boa parte da turma era constante, e isso atrapalharia o bom andamento e continuidade das oficinas.

O desenvolvimento das oficinas foi planejado de forma a ter cinco encontros de uma hora com cada uma das três turmas. De acordo com o Programa Mais Educação, os monitores devem almoçar com os alunos, e o horário de almoço é durante uma das aulas. Portanto, no caso do turno da tarde, a primeira aula sempre é prejudicada com no mínimo vinte minutos a menos de duração em função do almoço. O horário dos encontros ficava disposto da seguinte forma: Turma 1 das 12h às 13h, Turma 2 das 13h às 14 e Turma 3 das 14h às 15h.

As oficinas aconteceram no turno da tarde, ou seja, as crianças iam às aulas regulares durante toda a manhã. Ao meio-dia, saíam da aula e dirigiam-se diretamente ao refeitório para almoçar. Nesse momento, eu já estava presente no refeitório para organizá-los durante a refeição. Almoçávamos, esperávamos os mais atrasados, e subíamos para a sala de aula. Alguns ainda comiam a sobremesa na sala. Por esse motivo eu quis fazer aulas mais dinâmicas, para que a digestão tanto minha quanto deles não fosse uma barreira contra o bom andamento das aulas.

Para preencher os requisitos obrigatórios para a disciplina de estágio, organizei o cronograma das aulas para ministrar as oficinas de acordo com o Programa Mais Educação. Meu cronograma ficou disposto da seguinte forma:

02/07 – *Numbers and Ludo I*

09/07 – *Numbers and Ludo II*

16/07 – *Verb ‘to be’ and Countries I*

17/07 – *Verb ‘to be’ and Countries II*

20/07 – *Development of the students’ own games.*

#### *Aula 1: Numbers and Ludo I*

Objetivo da aula: O objetivo da aula era introduzir números de um a dez, de forma significativa. Embora esse seja um conteúdo bastante básico, considerou-se o contexto em questão, em que muitos alunos estavam cursando 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> séries e nunca haviam participado de nenhuma aula regular de inglês. Também tinha como meta mostrar a esses alunos que o domínio dessas palavras pode ser de grande utilidade na vida real.

Procedimento: Foi colocado um pôster com os números de um a dez em inglês, juntamente com seus algarismos. Os alunos foram estimulados a pronunciar cada palavra repetindo o modelo dado pela professora. A seguir, foi feita a distribuição de dois dados com números de um a cinco para que eles inicialmente fizessem a soma das quantidades. Logo após, tivemos uma conversa sobre os comandos do controle remoto, salientando aos alunos que eles sabiam o que a maioria deles realizava, introduzimos alguns desses comandos às instruções do jogo de Ludo, que foram adaptadas para a língua inglesa. Em seguida, os tabuleiros do jogo foram distribuídos, juntamente com as instruções (Anexos II e III).

#### *Aula 2: Numbers and Ludo II*

Objetivo da aula: O objetivo da aula foi introduzir os números de um a vinte em inglês dando continuidade ao que foi desenvolvido na aula anterior. Pretendíamos fazer um exercício de revisão e fixação através do jogo de Ludo já trabalhado na aula anterior, porém, dessa vez, acrescentando o novo vocabulário, ou seja, os números de onze a vinte.

Procedimento: Foi colocado um pôster com os números de onze a vinte em inglês, juntamente com seus algarismos. Os alunos foram estimulados a pronunciar cada palavra conforme o modelo. Logo após, foi feita a distribuição de dois dados com números de cinco a dez para que as crianças inicialmente falassem, em inglês, o número que caíra com a face para

cima e, em seguida, fizessem a soma das quantidades e anunciassem o valor ao resto da turma. Após, os tabuleiros do jogo foram distribuídos, juntamente com as instruções, adicionadas do novo vocabulário (Anexo IV).

#### *Aula 3: Verb 'to be' and Countries I*

Objetivo da aula: O objetivo dessa aula foi fazer uma introdução ao *verb to be*, tendo em vista que os alunos necessitariam desse conteúdo para auxiliá-los na leitura das regras para o próximo jogo. Para isso, foram oportunizadas aos alunos situações em que eles pudessem visualizar e localizar os continentes e seus principais países, servindo de atividade preparatória para a aula seguinte.

Procedimento: Nessa aula, o *verb to be* foi exposto no quadro pessoa por pessoa para que aos poucos as crianças fossem relembrando a matéria trabalhada em minha primeira prática de docência. Salientei o pronome *it*, pois percebi que os alunos tiveram um pouco de dificuldade em utilizá-lo durante a primeira experiência de estágio. Um mapa mundi fora utilizado para discussão, visualização e localização dos continentes e seus principais países. Um pequeno texto com algumas informações em inglês sobre o Brasil foi distribuído para que o vocabulário fosse discutido (Anexo VI): continente, capital, moeda e língua oficial.

#### *Aula 4: Verb 'to be' and Countries II*

Objetivo da aula: Trabalhar continentes e países em língua inglesa de forma significativa. Através de informações sobre o Brasil, que são muito próximas da realidade dos alunos, visava oportunizar que fizessem associações e deduzissem as informações desconhecidas.

Procedimento: Fazer uma revisão do trabalho proposto na aula anterior, redistribuindo um texto em inglês com informações sobre o Brasil, que serviria de regras para o jogo dos países juntamente com textos sobre outros países. Daí por diante, a meta era distribuir os jogos (Anexo V), ditando as regras, e deixar que jogassem livremente.

#### *Aula 5: Development of the students' own games*

Objetivo da aula: Fazer com que os alunos sejam capazes de desenvolver seus próprios jogos utilizando aplicando os conteúdos trabalhados durante todas as oficinas.

Procedimento: Nesta última aula, deixei que os alunos produzissem seu próprio jogo, distribuindo-lhes um tabuleiro em branco para que fizessem suas próprias regras em inglês (Anexos IX e X).

### 3.6. Relato das aulas

O principal objetivo do projeto de estágio foi inserir a língua inglesa na realidade das crianças, para que eles percebessem que todas aquelas palavras, à primeira vista “diferentes” e ilegíveis, podem ser úteis e realmente querem dizer algo que faça sentido a eles. Não são somente códigos que eles simplesmente traduzem e não colocam em prática, mas algo utilizável em suas realidades.

Outro problema encontrado no processo de elaboração do projeto foi o de que as turmas são totalmente mistas, tendo alunos da terceira à oitava série na mesma aula. As idades variavam entre 9 a 16 anos, e eu precisei desenvolver os jogos e conteúdos a serem trabalhados de uma forma que não fossem difíceis demais para os mais novos e ao mesmo tempo não parecessem idiotas e bobos para os mais velhos.

O conteúdo a ser trabalhado foi desenvolvido de forma a atender a realidade de que todos os alunos, independentemente da série, possuíam nível básico em língua inglesa. O conhecimento de língua inglesa que eles possuíam era o que eu havia conseguido trabalhar durante o primeiro estágio, mas como eles não tiveram uma continuidade, acabaram esquecendo praticamente tudo. Isso tornou mais fácil meu trabalho, tornando as aulas bem homogêneas, sem problemas de uns saberem muito mais que os outros e permanecerem sem fazer nada.

Como o meu projeto seria a parte introdutória, procurei trabalhar com vocabulário e conteúdos básicos para a maioria dos jogos, como números, *verb to be*, e alguns verbos no imperativo. Isso facilitaria muito para uma boa progressão e inclusão de novos jogos e conteúdos no decorrer de um projeto mais prolongado. A seguir, farei o relato de cada um dos encontros.

Meu primeiro encontro teve como objetivo introduzir os números de 1 a 10 de forma significativa, que fizesse sentido aos alunos, de forma contextualizada. Além dos números, outro objetivo era mostrar aos alunos que eles já possuíam contato com a língua inglesa através do controle remoto, e com isso, apresentar os principais comandos dos jogos como algo familiar.

Durante a oficina, na qual o objetivo era introduzir os alunos aos números em inglês, percebi que alguns deles sabiam falar alguns números, mas não o que significavam. Eles falavam: *one, two, three, four, five*. Ao perguntar o que significava, tive a seguinte resposta: “Ah, professora, é de um a dez em inglês!”.

Pretendi, nessa aula, dar uma noção geral dos números, e o que eles representavam, não só um monte de palavras decoradas. Após uma conversa introdutória, os alunos e eu construímos juntos uma lista com os números de 1 a 10 em inglês. Aos poucos eles foram percebendo o que cada uma daquelas palavras significava, tentei fazer com que eles explorassem a memória ao máximo. Assim, fiz uma atividade com dois dados contendo números de 1 a 5. Dois alunos jogariam os dados e cada um diria, em inglês, o número que havia caído para cima em seu respectivo dado, em seguida, a turma deveria dizer, em inglês também, a soma desses dois números. E assim por diante, todos deveriam jogar os dados, pelo menos uma vez.

A atividade foi bastante produtiva, mas com um pouco de barulho. A sala não estava muito silenciosa, mas todos estavam engajados em ajudar os colegas, sem se preocupar com tradução. Alguns ficaram um pouco tímidos, com medo de errar, mas mesmo assim arriscaram, e logo após estavam querendo dar a resposta pelos outros. Antes de trocar de tarefa e explicar as regras do jogo de ludo, o qual eu havia adaptado para as aulas, tivemos uma conversa introdutória sobre os comandos possíveis para aquele tipo de jogo. Tentei buscar imaginariamente o controle remoto para provar que eles sabiam os comandos, que eles não usavam o dicionário para procurar cada comando toda vez que fossem usá-lo. Ao apresentá-los um controle remoto, surpreenderam-se e constataram que todas as palavras eram em inglês e mesmo assim eles sabiam o que a maioria delas fazia. Assim, fomos buscando cada comando sem uma tradução específica. Conforme trabalhávamos cada palavra, eu colocava-as no quadro para melhor visualização e fixação.

Ao começo do jogo, tive um pouco de dificuldade de acalmá-los, pois todos queriam ser o primeiro a começar, foi aí que ensinei o *Odd or Even* para ajudar a organizá-los. Durante o jogo as turmas ficaram mais agitadas, mas todas discutindo e interpretando as regras e comandos. Nesse ponto, retomo o pensamento de Nunes (2004) no momento em que ela mostra que o jogo traz prazer e esforço espontâneo, pois todos os alunos de todas as turmas estavam completamente eufóricos, eles precisavam ganhar. Essa disputa entre colegas foi muito produtiva e aos poucos foi aflorando um sentimento de revanche. As regras do jogo eram: em grupos de quatro alunos, cada um escolheria uma cor, a qual seria sua cor no tabuleiro e a da peça para pular as casas. Cada participante estando em sua posição no tabuleiro deve jogar o dado para que sejam selecionados os números um ou seis. O participante só poderá ir para a posição *start* após conseguir um dos dois números ao jogar o dado. Cada jogador deve jogar o dado uma vez por rodada. Após estarem na posição *start*, o número que cair no dado corresponde ao número de casas que deve avançar. Conforme a casa

em que cair, deverá ir até a folha de instruções e ver qual o comando corresponde ao desenho. Se cair em uma casa em branco, a ordem é ficar ali até a próxima rodada. O vencedor será aquele que completar todo o tabuleiro primeiro.

Todas as minhas oficinas começavam com a Turma 1, após a 2, finalizando com a Turma 3. Quando a Turma 1 estava começando a jogar, a coordenadora entrou na sala e pediu que eu trocasse de sala de aula. Fomos para a sala de técnicas domésticas, uma sala minúscula, com um grande balcão no meio. A Turma tinha aproximadamente vinte alunos que se sentaram no chão da sala para jogar e tentar aproveitar o máximo de espaço. Tive que apartar alguns inícios de desentendimentos por um bater no outro sem querer, mas nada que tenha atrapalhado o bom andamento da aula. As outras duas Turmas foram bem mais tranqüilas, pois possuíam menor número de crianças e o espaço ficou mais bem aproveitado.

As crianças responderam muito bem às minhas expectativas, atingindo todos os objetivos propostos. Apesar da diferença de idade, todos estavam engajados e esforçaram-se para ter um bom desempenho.

A segunda aula tinha como objetivo continuar o trabalho da aula anterior, através da introdução dos números de dez a vinte. Através do jogar, a meta era praticar a leitura em língua inglesa, também funcionando como trabalho de fixação. Fizemos a mesma atividade dos dados e em seguida partimos para o jogo de ludo, com as mesmas regras, mas agora com a inserção dos números de dez a vinte nos comandos. A maioria dos alunos lembrava do vocabulário da aula anterior, então só demos uma relembração, e ajudamos dois novos colegas que estavam começando naquele dia. Esse é outro problema do Programa Mais Educação, pois conforme os pais matriculam as crianças, eles os inserem nas oficinas, fazendo com que os alunos percam parte do projeto dos monitores. O espírito de competição e revanche ainda reinava sobre a aula, mas ao mesmo tempo uns ajudavam aos outros mesmo sendo rivais e disputarem a mesma partida. Aqui, saliento a teoria de Jean Piaget de que os jogos de regras estimulam as relações sociais ou individuais, e nesse momento, que ele diz começar dos quatro aos seis anos e intensificar-se ao longo de toda a vida do indivíduo, devem aparecer atitudes de cooperação. Enquanto a Turma 2 jogava, um dos alunos chegou perto de mim e disse: “Professora, pra ir mais rápido, eu já guardei tudo na minha cabeça”.

Mais do que nunca, ao final dessa aula me convenci de que a motivação é extremamente importante em uma sala de aula. Os alunos atingiram os objetivos propostos, mesmo os que estavam ausentes na primeira aula faziam a leitura em inglês automaticamente. Acho que consegui desenvolver algo motivador, não sendo ao mesmo tempo fácil nem difícil demais.

As próximas duas aulas foram focadas em fixar o conteúdo trabalhado anteriormente, relembrar o *verb to be*, e adicionar um pouco mais de vocabulário. Para isso, fiz um trabalho com alguns países, continentes, suas moedas e línguas oficiais. Foram aulas muito produtivas, pois consegui com que os alunos não pedissem tradução de palavra por palavra.

A terceira aula, iniciei fazendo com que os alunos relembassem cada pessoa e sua conjugação do *verb to be* instigando-os a relembrar o que haviam estudado a alguns meses atrás, durante minha primeira experiência de estágio e, ao mesmo tempo, auxiliando aqueles que estavam tendo o contato pela primeira vez. Em seguida, utilizei um mapa mundial, fui retirando o máximo de informações sobre países e continentes que eles possuíam para tornar o assunto familiar, e prepará-los para a leitura do jogo. Em cada região trabalhada, eu colava o nome do continente em inglês correspondente, tornando as palavras familiares, e solicitando que eles repetissem comigo para exercitar um pouco de pronúncia.

O objetivo de relembrar o *verb to be*, além de ser alcançado, me surpreendeu muito, pois eu estava preparada para o fato de as crianças não lembrarem de nada. Elas foram bem participativas durante a atividade do mapa, fazendo comentários sobre o que sabiam sobre alguns países, especialmente sobre a Índia, país o qual era tema de uma novela de televisão. Como eles estavam bastante falantes, não conseguimos cumprir com toda a aula programada, então, a discussão e o texto sobre o Brasil ficaram para a quarta aula, que será descrita a seguir.

Nessa penúltima aula, meu objetivo foi de introduzir nomes de países e continentes em língua inglesa de forma significativa. Recoloquei o mapa mundial no quadro e relembrei os principais pontos discutidos na aula anterior. Em seguida, distribuí uma folhinha com um texto informativo, em inglês, contendo dados sobre o Brasil, que são muito próximas da realidade dos alunos. A primeira reação foi: “Professora! Eu não sei nada! Tá tudo em inglês!”. Aos poucos fui acalmando-os pedindo que lessem com calma e atenção, circulando as palavras que conheciam. Dando continuidade, fui perguntando quais palavras que conheciam, fui induzindo-os a fazer associações e deduzir as informações desconhecidas.

Para auxiliar o vocabulário, primeiramente apresentei um texto com informações sobre o Brasil, salientando a escrita com a letra z, depois fomos retirando as informações do texto de acordo com o que eles conheciam. A partir de então, eles já dominavam o vocabulário, e puderam partir para o jogo. As regras eram: em grupos de quatro alunos, cada um escolheria uma cor, a qual seria a cor da sua peça para pular as casas. Cada participante estando em sua posição no tabuleiro deveria jogar o dado para que sejam selecionados os números um ou seis. Ao tirar um ou seis, o jogador deveria para a posição de partida, o Brasil. Cada participante

recebeu uma folha com fichas contendo informações em branco (Anexo VIII), e outra com as informações de cada país do jogo (Anexo VII). Ao jogar o dado, o jogador deveria avançar o número de casas correspondente, obedecendo ao comando correspondente, ou preenchendo as fichas em branco com as informações sobre o país que tivesse selecionado. Cada país possuía um número de pontos, ao final, ganhava o jogador que tivesse o maior número de pontos.

Essa aula foi a mais agitada, porém, muito produtiva. As crianças não tiveram medo de escrever em inglês, mesmo que muitas vezes com erros de ortografia. Os alunos estavam empolgados em ter seus próprios jogos e poderem levá-los para casa. Eles queriam muito ensinar aos pais e irmãos como jogar em inglês, isso foi muito gratificante, pois quem sabe, dessa forma, o conhecimento seja repassado.

Os alunos conseguiram desenvolver seus próprios jogos utilizando aplicando os conteúdos trabalhados durante todas as oficinas. Alguns tiveram um pouco mais de dificuldade, porque quiseram incluir algumas palavras não trabalhadas na aula, mas nada que um dicionário e a ajuda na professora não resolvessem.

Meu grande intuito ao desenvolver essas aulas foi fazer com que os alunos não dependessem de uma tradução literal de cada palavra. Aos poucos fui explorando o que eles já sabiam através do conhecimento de mundo de cada um, portanto a única aula em que utilizamos um dicionário fora a última. Como na última aula as crianças deveriam confeccionar seus próprios jogos, alguns necessitaram de algumas palavras que não haviam sido discutidas anteriormente.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Neste trabalho sobre a contribuição dos jogos e brincadeiras como auxílio no ensino de língua estrangeira, me foi possível observar a sua relevância para que a criança construa seu conhecimento.

Acredito que este trabalho venha a servir de estímulo para que professores inovem sua prática, para que vejam os jogos como aliados, ajudando as crianças a desenvolverem suas habilidades intelectuais, sociais e físicas, de forma prazerosa e participativa, uma vez que os jogos e brincadeiras são de grande contribuição para o processo de ensino e aprendizagem.

A motivação por meio de jogos e brincadeiras é importante, pois a criança sente prazer em brincar. O jogo pode ajudar muito no desenvolvimento da inteligência, desde que seja usado de maneira em que as crianças sintam prazer e que o professor respeite as etapas de desenvolvimento intelectual da criança.

Em atividades lúdicas, os alunos são capazes de interagir com outras pessoas, com objetivos e situações que exijam envolvimento e disputa, permitam a elas ter tempo de pensar e refletir sobre seus procedimentos. Essas atividades ajudam os alunos a resolver problemas, tomar decisões, perceber regularidades, analisar dados, discutir e aplicar a língua estrangeira de maneira lúdica. Acredito que seja importante que as crianças tenham prazer com a aprendizagem da segunda língua.

Seguramente, o jogo não é o único recurso para fazer as crianças construírem o conhecimento em língua estrangeira, mas utilizar sua riqueza, sua magia, permite que a aprendizagem ocorra de modo mais natural, abrangendo diversas competências do aluno, dando mais oportunidades para que todos aprendam.

## 5. REFERÊNCIAS

CHAGURI, J. P. A importância do Ensino de Língua Inglesa nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental. In: *O Desafio das Letras*, 2., 2005, Rolândia, Anais Rolândia: FACCAR, 2005.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

NUNES, Ana Raphaella Shemany Carolino de Abreu. *O lúdico na aquisição da segunda língua*. Disponível em: [http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrageira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm) Visualizado em: 03/10/2009 às 14h15.

PIAGET, Jean. Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. In: *Problemas de psicologia genética*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PINTO, Liliane Iguariaçá. *Jogo, brincadeira e educação*. 2008

ROSA, Jorge La. *Psicologia e Educação: O significado do aprender*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2001.

SILVA, Alessandra Carabajal da. *A importância do jogo e da brincadeira para a aprendizagem* [recurso eletrônico]. 2007.

VYGOTSKY, Lev Semynovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

*sitio.educacenso.inep.gov.br/downloads/mais\_educacao.pdf Visualizado em:16/08/2009 14:34*

**ANEXOS**

**ANEXO I**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
Estágio de Docência em Língua Inglesa II  
Prof.<sup>a</sup> Ingrid Finger

**Playing in English**

Juliana Silva de Oliveira

Porto Alegre, julho de 2009.

### **School**

This project will be developed with students from different ages - from third to eightieth grades - in a public institution: EEEF. Dr. Martins Costa Júnior, located in São José. I am going to work as volunteer in "Programa Mais Educação on Thursdays afternoon.

### **Goals**

The project's main goal is to introduce English language to the students, considering a basic level of knowledge on the language. The idea is to approach the language to their realities, using games in English, not through lessons based on traditional Grammar; it is to provide to the students a language management in order to show them that it is possible to use the language to do real things. Following basic contents and topics, I want them to perceive the language as something useful and reasonable. At the final class the students are supposed to produce their own games developing their own instructions in English.

### **Materials and Equipment**

I am going to use posters in all classes, presenting the main necessary vocabulary to develop and play the games. I intend to use board games and the blackboard for some explanation. It is also possible that I will make something like cards to use in the games and a mundi map to talk about the countries.

### **Procedures**

My focus is reading activities (considering it as a wide thing, that is, texts, words, sentences, pictures, etc) to provide input, so every class has a pre-reading, a reading which are the instruction of the games and post-reading activities which are supposed to be the game itself.

### **Evaluation and Extra-class work**

Considering the fact that I am going to work in workshops and not in regular classes, I won't be able to evaluate the students formally as a regular teacher would do. Besides, I won't demand extra-class work, because they already have homework from their normal classes.

### **Classes**

#### 1. Numbers and Ludo I

In this class, I am going to work number from 1 to 10, specially because of the group1, and also because all of them do not have the consciousness that those words are usefull. Giving two dices with numbers from 1 to 5 to them add

the quantities. After that I will present the game Ludo, give the instructions and put a poster with the vocabulary in the blackboard

2. Numbers and Ludo II

In this class, I am going to work number from 1 to 20, continuing the work started in previous class. Giving two dices with numbers from 1 to 10 to them add the quantities. So I will give the Ludo game again, adapted with the addition of the "new" numbers.

3. Verb 'to be' and Country Game I

My plan is to work with the verb to be focusing in the "it" person because I realized in 'Estágio I' they had some difficulties with this. Using this topic I will introduce some countries and data about these countries as capital, currency and official language. I intend to use a mundi map to talk to them about the world and countries they know where are. Depending on the time I will introduce the the Country Game.

4. Verb 'to be' and Country Game II

In this class I intend to resume the previous class and let them play the Country game which is a little different from Ludo. After resume the vocabulary, I will explain the instructions and let them play.

5. Wrap up

In this final class I intend to let them produce their own game. I will give them a sheet of paper with squares printed to them decide what they want to do and another sheet to them develop the instructions based on the previous games and reading instructions.



## ANEXO III



Go back four squares.



Skip nine squares.



Skip one square.



Skip six squares.



Go back seven squares.



Skip nine squares.



Stay here for two rounds.



Skip five squares.



Go back five squares.



Stay here for three rounds.



Go back eight squares.

## ANEXO IV



Go back eleven squares



Skip nineteen squares



Skip seventeen squares



Go back twelve squares



Skip thirteen squares



Skip sixteen squares



Stay here for two rounds.



Skip five squares.



Go back fourteen squares



Stay here for three rounds.



Go back fifteen squares



**ANEXO VI****Brazil**

It is a country in South America. Its capital is Brasilia and its currency is the Real. The official language is Portuguese.

**ANEXO VII****France**

It is a country in Europe. Its capital is Paris and its currency is the Euro. The official language is French.

**Russia**

It is a country in Eurasia. Its capital is Moscow and its currency is the Ruble. The official language is Russian.

**Italy**

It is a country in Europe. Its capital is Rome and its currency is the Euro. The official language is Italian.

**Spain**

It is a country in Europe. Its capital is Madrid and its currency is the Euro. The official language is Spanish.

**Venezuela**

It is a country in South America. Its capital is Caracas and its currency is the Bolívar Fuerte. The official language is the Spanish.

**Cuba**

It is a country in the Caribbean. Its capital is Havana and its currency is the Cuban Peso. The official language is Spanish.

**Argentina**

It is a country in South America. Its capital is Buenos Aires and its currency is the Peso. The official language is the Spanish.

**Greece**

It is a country in Europe. Its capital is Athens and its currency is the Euro. The official language is Greek.

**Holland**

It is a country in Europe. Its capital is Amsterdam and its currency is the Euro. The official language is Dutch.

**England**

It is a country in Europe. Its capital is London and its currency is the Pound Sterling. The official language is English.



## **Thailand**

It is a country in Asia. Its capital is Bangkok and its currency is the Baht. The official language is Thai.

## **Ireland**

It is a country in Europe. Its capital is Dublin and its currency is the Euro. The official languages are Gaelic and English.

## **Chile**

It is a country in South America. Its capital is Santiago and its currency is the Peso. The official language is Spanish.

## **Egypt**

It is a country in Africa. Its capital is Cairo and its currency is the Egyptian Pound. The official language is Arabic.

## **Canada**

It is a country in North America. Its capital is Ottawa and its currency is the Canadian Dollar. The official languages are English and French.

## **Portugal**

It is a country in Europe. Its capital is Lisbon and its currency is the Euro. The official language is Portuguese.

## **China**

It is a country in Asia. Its capital is Beijing and its currency is the Renminbi. The official language is Chinese.

## **United States of America**

It is a country in North America. Its capital is Washington and its currency is the Dollar. The official language is English.

## **Poland**

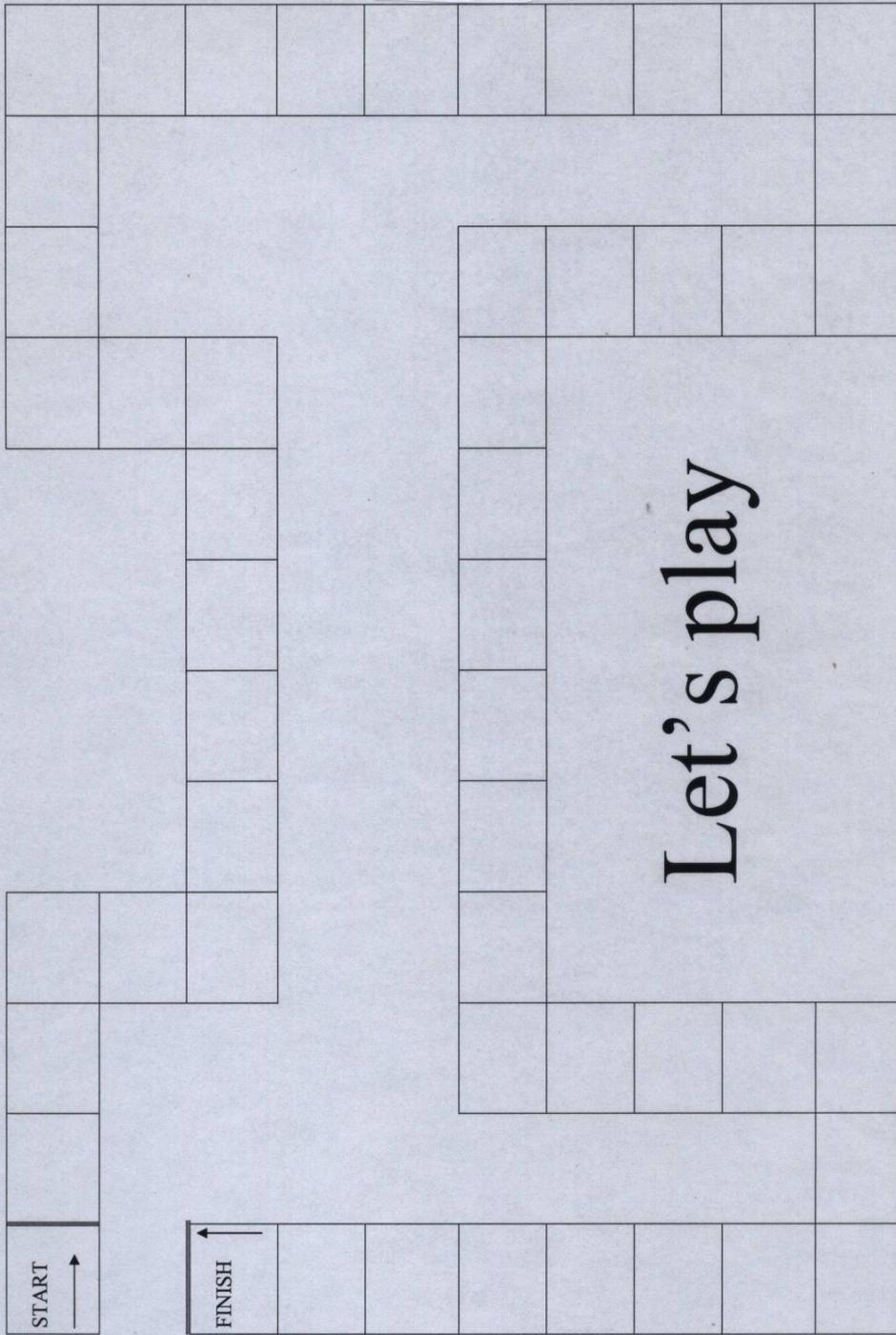
It is a country in Europe. Its capital is Warsaw and its currency is the Zloty. The official language is Polish.

## **Germany**

It is a country in Europe. Its capital is Berlin and its currency is the Euro. The official language is German.



ANEXO IX



ANEXO X

---

---

---

---

---

---