

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

**O jogo didático nas aulas de Português como Língua
Estrangeira**

Rita Freire dos Santos Ferreira

Mestrado em Português Como Língua Segunda e Estrangeira

Março, 2025

ÍNDICE

Introdução	1
1. A Componente Oral enquanto grande preocupação dos alunos	3
1.1. O conceito de Gamificação	4
1.2. O jogo no ensino do PLE: Revisão da Literatura	5
2. Caracterização da Instituição de Acolhimento - Saudade Language School - Instituto de Língua e Cultura Portuguesa	6
2.1. Caracterização dos cursos e funcionamento das aulas.....	6
2.2. Observação de aulas	7
2.3. Programas e Conteúdos do I.L.C.P - Saudade	10
2.4. Planificações.....	12
2.5. Objetivos da Prática Pedagógica	13
2.6. Descrição dos grupos	14
3. Descrição das atividades e aplicação das mesmas nas aulas de P.L.E.	15
3.1. Atividade A - O Código Secreto	15
3.1.1. Descrição e funcionamento da atividade	15
3.1.2. Objetivos da aplicação da atividade	16
3.1.3. Aplicação da atividade em aula	17
3.1.4. Resultados e Limitações Observadas	17
3.2. Atividade B - Mitomania	18
3.2.1. Descrição e funcionamento da atividade	18
3.2.2. Objetivos da aplicação da atividade	18
3.2.3. Aplicação da atividade em aula	19
3.2.4. Limitações Observadas	19
3.3. Atividade C - Quem é quem?	19
3.3.1. Descrição e funcionamento da atividade	19
3.3.2. Objetivos da Aplicação da Atividade	20
3.3.3. Aplicação da atividade em aula	20
3.3.4. Limitações Observadas	20
3.4. Atividade D - Jogo do Stop	21
3.4.1. Descrição e Funcionamento da atividade	21
3.4.2. Objetivos da aplicação da Atividade	21
3.4.3. Aplicação da Atividade em Aula	22
3.4.4. Limitações Observadas	22
3.5. Atividade E - Era uma vez...	22
3.5.1. Descrição e funcionamento da atividade	22
3.5.2. Objetivos da Aplicação da Atividade	23
3.5.3. Aplicação da Atividade em Aula	23
3.5.4. Limitações Observadas	24
3.6. Atividade F - O investimento	24

3.6.1. Descrição e funcionamento da atividade	24
3.6.2. Objetivos da aplicação da atividade	25
3.6.3. Aplicação da atividade em aula	25
3.6.4. Limitações Observadas	26
3.7. Atividade G - O duelo	26
3.7.1. Descrição da atividade	26
3.7.2. Objetivos da aplicação da Atividade	27
3.7.3. Aplicação da Atividade em aula	27
3.7.4. Limitações Observadas	28
3.8. Atividade H - A mala da Dona Margareta	28
3.8.1. Descrição da atividade	28
3.8.2. Objetivos da aplicação da atividade	29
3.8.3. Aplicação da atividade em aula	29
3.8.4. Limitações Observadas	30
3.9. Atividade I - Uma novela portuguesa	30
3.9.1 Descrição da atividade	30
3.9.2 Objetivos da aplicação da atividade	30
3.9.3 Aplicação da atividade em aula	31
3.9.4 Limitações Observadas	31
4. Reflexões sobre a prática pedagógica	32
5. Bibliografia e Webgrafia.....	34
Anexo A	35
Anexo B	38
Anexo C	42
Anexo D	44
Anexo E	46

Introdução

O presente relatório resume a minha experiência enquanto estagiária, desde setembro de 2024 a fevereiro de 2025, no âmbito do mestrado em Português como Língua Segunda e Estrangeira (PL2/PLE) da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova, realizado no ano letivo de 2024/2025.

A opção de estágio curricular foi, desde o início, a mais interessante para mim, dado o meu percurso académico e interesse em pôr em prática os conteúdos adquiridos ao longo do primeiro ano curricular do mestrado. Desta forma, poderia ainda desenvolver, através da prática pedagógica, as minhas capacidades enquanto professora de português como língua estrangeira antes de ingressar no mundo do trabalho.

A prática pedagógica permitir-me-á desenvolver diversas competências necessárias a um professor, fundamentadas por uma componente curricular.

Assim, tive a oportunidade de entrar em contacto com o Instituto de Língua e Cultura Portuguesa Saudade, doravante mencionado como I.L.C.P. - Saudade, situado em Arroios, Lisboa.

Além de desenvolver competências enquanto professora, o objetivo será também explorar o tema das atividades lúdicas, através da aplicação de jogos nas aulas de português como língua estrangeira, para a criação, não só, de um ambiente positivo e dinâmico dentro da sala de aula, mas também de uma relação de confiança entre todos (alunos e professor), para um melhor desempenho da aprendizagem dos alunos e com um especial foco no desenvolvimento e prática da componente oral.

Para tal, dar-se-á início ao relatório com os aspetos mais descritivos das características e funcionamento da instituição de acolhimento. Assim, serão abordados temas como: o funcionamento das aulas e o papel dos professores na instituição; os diversos tipos de cursos e as suas diferentes finalidades; e, ainda, a planificação das aulas e os conteúdos a abordar conforme os programas estipulados pelo instituto.

Após o esclarecimento destes temas surgirão as atividades propriamente ditas. Serão escolhidas diversas atividades que possam colmatar os objetivos anteriormente mencionados e serão discutidos, individualmente: a sua aplicação, onde serão descritas as atividades, as reações dos alunos e a sua performance; o propósito dessa aplicação, onde serão apresentados os objetivos gerais e específicos que se pretende atingir com a atividade; e as limitações ou entraves que

possam ter surgido da mesma, onde serão referidas as dificuldades observadas e possíveis soluções para as mesmas.

Finalmente, pretende-se fazer um balanço das atividades propostas e serão apresentados os pontos positivos e negativos da inserção de atividades lúdicas no ensino do português como língua estrangeira.

1. A Componente Oral enquanto grande preocupação dos alunos

Nos dias de hoje é possível observar uma forte fluência de pessoas pelos diferentes países do mundo. A globalização e o desenvolvimento tecnológico, contribuíram para a deslocação e migração de pessoas pelo mundo e, conseqüentemente, aumentaram a necessidade de aprender línguas estrangeiras.

Neste caso particular, segundo as estatísticas partilhadas pelo Instituto Nacional de Estatísticas (INE), Portugal registou, no ano de 2022, 798 480 cidadãos estrangeiros residentes com enquadramento legal. Este número representou, nesse mesmo ano, 7.6% da população total portuguesa, correspondendo ao dobro do valor registado há dez anos atrás¹.

Uma vez que esta percentagem corresponde ao público-alvo do ensino de português como língua estrangeira (PLE) e sabendo que estes indivíduos acabam por precisar de comunicar com os nativos por questões de sobrevivência, verificou-se uma maior preocupação da aprendizagem da componente oral em comparação com todas as outras competências linguísticas.

Assim sendo, dentro dos vários métodos de ensino que existem, surge a preferência pelo método comunicativo.

Segundo Jack C. Richards (2006), o método comunicativo passa por uma estratégia que engloba diversos objetivos, tais como: saber utilizar a língua de uma forma flexível, isto é, saber utilizá-la de acordo com os diferentes objetivos da comunicação e diferentes contextos sociais; saber utilizar a língua de formas diferentes tendo em conta os intervenientes na conversação; saber produzir e compreender diferentes géneros discursivos; ser capaz de manter uma conversação apesar das limitações no conhecimento da língua, através de diferentes estratégias comunicativas.

Este aspeto pode ser verificado através da seguinte passagem:

While grammatical competence is an important dimension of language learning, it is clearly not all that is involved in learning a language since one can master the rules of sentence formation in a language and still not be very

¹ Instituto Nacional de Estatística. (n.d.). *Indicadores estatísticos* [Página web]. Instituto Nacional de Estatística. Disponível em https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&indOcorrCod=0006050&contexoto=bd&selTab=tab2

*successful at being able to use the language for meaningful communication. It is the latter capacity which is understood by the term communicative competence.*²

Havendo esta forte preocupação com o domínio da competência comunicativa surge, da parte do professor, a necessidade de desenvolver com os alunos as competências essenciais para que os mesmos possam estabelecer conversações e conexões na vida real. Porém, sabe-se que surgem diversos obstáculos em sala de aula relativamente à aplicação de exercícios que suscitam a participação oral dos alunos, tais como: o desconforto de falar perante um grupo; a falta de motivação para participar em atividades de grupo que requeiram a participação oral; a falta de interesse em relação aos conteúdos apresentados pelo professor; o tempo de aula limitado que tem de ser distribuído pelas restantes componentes da língua; e, ainda, a falta de confiança dos alunos para participar em conversações da vida real, acabando por não praticar a produção oral.

Assim sendo, pretende-se contornar estes entraves através de mecanismos e estratégias que facilitem o ensino e a aprendizagem dos conteúdos relativos à componente oral da língua. Para esse fim, pensou-se em recorrer ao sistema de *gamificação*.

1.1 O conceito de *Gamificação*

Segundo Stéphane Correia Bernardo (2017), podemos entender a definição de *Gamificação* como “a utilização de mecanismos existentes nos jogos em contextos não relacionados com os mesmos”. Isto significa que podem ser aplicados às atividades realizadas em sala de aula processos semelhantes aos dos jogos que visem uma maior adesão e motivação dos alunos relativa aos conteúdos lecionados, contribuindo para um melhor desempenho dos alunos. Segundo Bernardo (2017), a presença de processos semelhantes a jogos no ensino de uma língua estrangeira promete a fusão entre os objetivos específicos dos programas e o ambiente de diversão e prazer. Este último traduzir-se-ia na chave para combater os obstáculos identificados recorrentemente na prática do ensino de uma língua estrangeira, tal como comprova a citação “No ensino, a motivação é crucial para a boa assimilação do conhecimento (...)”.³

O universo dos jogos apresenta determinadas características que acabam por cativar o interesse das pessoas. Características essas como a acumulação de pontos, a passagem de um nível

² Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.

³ Bernardo, Stéphane Correia (2017). Os jogos como ferramenta de ensino para professores de língua estrangeira: a “gamification” no ensino do Português. Dissertação de Mestrado em Português como Língua Segunda e Estrangeira, NOVA FCSH.

para o outro, o alcance de um objetivo específico ou até mesmo a possibilidade de tentar novamente até suceder. Além disso, atributos como estes podem ser implementados em diversas atividades em sala de aula. Desta forma, surge o intuito de aplicar em aula diversas atividades que promovam a motivação, o interesse e o ambiente positivo em sala de aula.

1.2. O jogo no ensino do PLE: revisão da literatura

Apesar das vantagens mencionadas acima relativamente à aplicação do jogo nas aulas de PLE, sabe-se que as estratégias mais recorrentes no processo de ensino de línguas estrangeiras se baseiam sobretudo na exposição dos conteúdos e na resolução de exercícios repetitivos que promovem a memorização e não a compreensão propriamente dita e esta é uma ideia discutida por diversos estudiosos.

Hasselbergue (2021) aborda esta mesma questão referindo que, relativamente ao ensino das noções gramaticais “Predomina o método expositivo ao qual se associam resultados pouco satisfatórios, já que é dado pouco espaço para a prática e apoia-se na memorização”⁴.

Araújo (2011) defende a inserção das atividades lúdicas no ensino das línguas, mas remete-nos para uma reação ainda muito reticente da maioria dos docentes, uma vez que estas novas ideias se afastam dos métodos de ensino tradicionais: “aponta-se um grande número de professores que evitam esse tipo de atividade por julgá-la não adequada em razão de esquivar do programa tradicional estabelecido pela entidade educadora”⁵.

Não obstante a rejeição deste método inovador por uma grande parte dos profissionais da área do ensino das línguas, verifica-se um crescimento da adoção destas novas estratégias. Hawkes-Robinson (2008) no seu trabalho *Role-Playing Games Used As Educational and Therapeutic Tools for Youth and Adults* explica como jogos que implicam o *role-play* podem ser eficazes na aprendizagem de diversas matérias escolares e, conseqüentemente, mais aceites e comuns nos últimos anos: “*In recent years role-playing gaming as a part of the curriculum has grown to be more widely accepted in more main stream academic settings for all ages from elementary and middle-to-high school through college level*”⁶.

⁴ Hasselbergue, C. (2021) *O Jogo como Material Didático Criativo no Ensino de Português como Língua Estrangeira*. 107 f. Dissertação de Mestrado em Português como Língua Estrangeira. Universidade Nova de Lisboa

⁵ Araújo, L. C. de. (2011). *O lúdico no ensino/aprendizagem do português como língua estrangeira* (Dissertação de mestrado). Universidade de Lisboa.

⁶ Hawkes-Robinson, William (2008). *Role-playing Games Used as Educational and Therapeutic Tools for Youth and Adults*. https://www.researchgate.net/publication/237074784_Role_playing_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tools_for_Youth_and_Adults.

Assim sendo, o tema deve continuar a ser estudado e desenvolvido para que novas técnicas mais eficazes possam ganhar destaque no ensino das línguas.

Antes de passar à aplicação das atividades didáticas deve-se compreender melhor determinados aspetos formais relativos à instituição de acolhimento onde o estágio foi realizado e às suas regras de funcionamento.

2. Caracterização da Instituição de Acolhimento - Saudade Language School - Instituto de Língua e Cultura Portuguesa

O I. L. C. P. - Saudade, situado na Avenida Almirante Reis, nº 131, 3º Fte, 1150-015, Lisboa, foi inaugurado em 2019, com o intuito de oferecer um novo modelo de ensino da língua e cultura portuguesas que visava as novas necessidades de um mundo global que está em constante mudança, sempre dentro de um ambiente seguro e acolhedor, tal como explicitam no seu website:

A Saudade tem como visão suplantar o tradicional processo de ensino/aprendizagem, propondo uma reconfiguração da aprendizagem que, realizada num ambiente de perfeita imersão linguística e atenta às novas circunstâncias socioculturais, promova a comunhão do conhecimento da língua e da cultura e que permita, posteriormente, uma tomada de consciência da língua como verdadeiro identificador e reconhecedor de um povo, um país e uma cultura.

A instituição acolhe alunos estrangeiros, de várias nacionalidades, jovens e adultos, que se mudaram para Portugal e escolheram a cidade de Lisboa, temporária ou permanentemente. Além disso, surgem também alunos estrangeiros residentes de outros países que procuram aulas em regime *on-line*. Muitos dos alunos pretendem aprender a língua portuguesa por diversas razões, sejam elas por motivos de trabalho, integração na comunidade e cultura portuguesas, percurso académico, nomadismo digital, reforma ou ainda relações familiares em Portugal.

A escola oferece horários bastante flexíveis, havendo aulas de manhã à tarde e em horário pós-laboral.

2.1. Caracterização dos cursos e funcionamento das aulas

A instituição oferece uma vasta lista de cursos para responder às diferentes necessidades dos alunos, como por exemplo:

- cursos intensivos de uma hora e meia de aula diária com a duração de duas semanas, onde existe uma maior flexibilidade do professor para adaptar o plano de estudos às necessidades do aluno, uma vez que se trata de aulas individuais;

- cursos intensivos de três a quatro horas de aula diária durante dez dias. Neste tipo de curso existe um maior foco na conversação e dinamismo nas atividades. Os grupos podem ter, no máximo, nove alunos, para que haja um maior controlo do seu desempenho;

- cursos progressivos, que também decorrem em grupos. Nestes cursos, o percurso dos alunos vai ocorrendo de uma forma gradual a um ritmo que varia de acordo com o progresso do grupo, visando uma evolução homogénea, não deixando nenhum elemento para trás. Os cursos progressivos podem dividir-se em duas a três aulas semanais;

- cursos privados, para um só aluno, em regime presencial ou *on-line* que é “orientado pelo professor e é permanentemente adaptado às necessidades, expectativas e objetivos dos nossos alunos”⁷, tal como é referido pela entidade. Além disso, nesta opção, os alunos têm uma maior flexibilidade na marcação das aulas;

- aulas temáticas e de conversação, quando as necessidades dos alunos passam por querer desenvolver competências mais específicas e aprofundar determinados temas individuais.

- aulas de preparação de exame, para aqueles que precisam de se preparar para o exame do CAPLE, podendo clarificar algumas dúvidas e familiarizar-se com a estrutura e tipos de exercícios recorrentes no exame para um resultado promissor.

2.2. Observação de aulas

Após as aulas assistidas no instituto I.L.C.P., foi possível observar de perto o funcionamento das aulas de Português como Língua Estrangeira, aprender diversos métodos e estratégias que podem tornar uma aula de P.L.E divertida, dinâmica e apelativa aos alunos.

Ficando descritos e definidos os diferentes tipos de cursos na instituição de acolhimento, ficou acordado que seria útil assistir a diferentes aulas dos diferentes tipos de cursos: os progressivos e os de conversação.

Em relação aos cursos progressivos, a instituição optou, estrategicamente, pela formação de grupos mais pequenos para que o professor conseguisse orientar as aulas de uma forma mais organizada e equilibrada. Desta forma, é possível desempenhar vários tipos de atividades, criar

⁷ Saudade Language School. (n.d.). Cursos.
<https://saudadelanguageschool.com/pt-pt/courses/>

uma relação mais próxima entre o professor e os elementos do grupo e, conseqüentemente, uma maior atenção do professor aos alunos e ao seu progresso.

Estes grupos são organizados de forma homogênea, isto é, os alunos são agrupados conforme os seus níveis de proficiência para que aprendam os mesmos conteúdos e sejam capazes de desempenhar as mesmas tarefas e exercícios em conjunto. Para isso, os alunos que apresentam um nível de conhecimento elementar são submetidos a um teste diagnóstico. Este teste é composto por trinta e cinco perguntas de escolha múltipla para avaliar conhecimentos gramaticais e uma pergunta de desenvolvimento para avaliar a componente escrita.

Os professores, apesar de mostrarem diferentes abordagens e formas de ensinar, acabam por dar as aulas com uma estrutura bastante semelhante: em todas as aulas assistidas foi possível compreender que a sessão se inicia com um momento de conversação, em que os alunos comunicam entre si sobre a sua semana, o que fizeram nos tempos livres ou qualquer outra situação ou problema (em alguns casos) que possa ter surgido nas suas vidas. Tendo em conta o observado, compreendeu-se que, esta partilha inicial potencia, desde logo, um ambiente descontraído e um fortalecimento das relações interpessoais entre os alunos do grupo. Obviamente, este diálogo é feito em português, pois outro dos objetivos do exercício é, sobretudo, o desenvolvimento das competências comunicativas, sempre de acordo com o nível de proficiência em questão.

Nestes breves momentos de conversação, foi evidente a proximidade que já existia entre determinados elementos do grupo, talvez por questões de personalidade ou por já frequentarem o mesmo curso juntos há mais tempo, mas a participação ativa dos mesmos nas atividades da aula deveu-se, certamente, ao ambiente de bem-estar entre eles.

A correção do trabalho de casa demonstrou-se sempre indispensável nos níveis elementares, o que nos leva a assumir que é bastante fomentado o conceito de trabalho autónomo fora da sala de aula. Em todas as aulas assistidas, o professor dedicou algum do seu tempo ao esclarecimento de dúvidas e clarificação de conceitos em que os alunos demonstraram ter mais dificuldade, recorrendo mesmo à re-explicação de determinados temas, quando necessário. Esta pareceu ser uma estratégia bastante positiva, uma vez que promove a compreensão de todos, visando não deixar nenhum aluno para trás.

O tipo de exercícios abordados em sala de aula foi sempre variando de grupo para grupo e de professor para professor, desde a compreensão oral de textos e interpretação dos mesmos, a

debates sobre temas da atualidade, experiências de vida (*storytelling*), entre outros. Contudo, em todas as aulas, houve certamente uma preferência pela componente da oralidade em relação às outras, uma vez que esta se revela normalmente a maior preocupação dos aprendentes de línguas estrangeiras.

Ficou ainda bastante claro que, apesar da prioridade dada à competência comunicativa, os professores procuravam sempre distribuir o tempo da aula pelas restantes componentes linguísticas. Eram debatidas noções gramaticais e, de seguida, postas em prática em exercícios que eram corrigidos em conjunto, para que as dúvidas esclarecidas fossem ouvidas por todos.

O papel do professor revelou-se um fator importantíssimo para o desenrolar da aula, pois apesar de os alunos terem alguma liberdade para debater, foi necessário que o professor estivesse sempre, de alguma forma, a moderar as conversas e a orientar a aplicação dos exercícios para poder garantir um ambiente positivo e seguro para os alunos, isto é, um ambiente em que os aprendentes se sentissem confortáveis o suficiente para poderem participar oralmente sem medo de errar. É, ainda, importante referir que em todos os momentos os professores da instituição se mostraram recetivos a qualquer tipo de dúvidas, mantiveram a simpatia durante todas as atividades e puseram em prática a tese do reforço positivo.

A componente cultural esteve bastante presente nos cursos intermédios. Em diversos momentos foram abordadas questões culturais como a explicação de expressões ou provérbios portugueses, relatos de eventos sociais ou históricos, visto que o ensino de uma língua não pode ser feito sem um contexto cultural associado.

As atividades de produção escrita também foram promovidas várias vezes, embora fossem normalmente sugeridas para trabalho de casa, pois acabavam por ser mais demoradas. Na aula eram, normalmente, postas em prática atividades mais simples e de correção mais rápida.

Todos estes fatores foram determinantes para o bom aproveitamento e desempenho dos alunos. No entanto, verificou-se a ausência de jogos ou atividades lúdicas.

Relativamente às aulas de conversação, houve claramente uma abordagem distinta. Os exercícios postos em prática tinham apenas foco na produção oral, havendo algumas explicações gramaticais quando estritamente necessário.

Os alunos podiam levar como trabalho de casa a leitura de um texto ou reflexão sobre um determinado tema para que o pudessem debater e partilhar ideias sobre o mesmo na aula.

Neste tipo de curso foi evidente a participação de alunos com níveis de proficiência ligeiramente mais altos, uma vez que eram aplicados exercícios que visavam um maior leque de vocabulário e domínio de diversos tempos verbais.

Apesar destas pequenas diferenças, as aulas decorreram de uma forma minimamente semelhante à dos outros cursos, havendo uma pequena introdução, por parte do professor, para falar sobre temas do quotidiano, reflexões sobre o trabalho de casa e só depois o início das atividades propriamente ditas, sob moderação do professor.

Mais uma vez, não foram aplicados jogos ou atividades lúdicas.

2.3. Programas e Conteúdos do I.L.C.P. - Saudade

O I.L.C.P - Saudade apresenta os seus próprios programas com base nos critérios e descritores publicados no Quadro Europeu Comum de Referência para as línguas, daqui em diante referido como QECR.

O instituto disponibiliza aos seus colaboradores a listagem e clarificação dos conteúdos e competências que devem ser trabalhados ao longo dos diversos cursos e níveis. A escola de línguas compromete-se a trabalhar com os alunos de forma a desenvolver as quatro competências linguísticas constituintes de uma língua: produção e compreensão orais e produção e compreensão escritas. Desta forma e como já foi mencionado no capítulo anterior, os professores do I.L.C.P - Saudade procuram dividir o tempo das suas aulas de forma a poder trabalhar todas estas componentes.

Após uma consulta dos programas desenvolvidos pelo instituto verificou-se que os objetivos específicos estão, também, organizados em: compreensão oral, produção oral, compreensão escrita e produção escrita. Esta organização não só segue a divisão dos objetivos de cada nível de proficiência utilizada pelo QECR, como permite uma consulta mais clara e compreensível dos conteúdos e tópicos a trabalhar em cada um dos níveis de proficiência.

Para compreendermos melhor a divisão e ordenação dos conteúdos e temas por níveis será importante referir que os estudiosos identificam seis tipos distintos de competências, nomeadamente: a competência lexical, entendida como “o conhecimento e a capacidade de utilizar o vocabulário de uma língua”⁸, isto é, a competência para compreender o vocabulário, as expressões feitas (provérbios, saudações, arcaísmos), expressões idiomáticas, estruturas fixas,

⁸ CONSELHO DA EUROPA. *Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas: Aprendizagem, Ensino, Avaliação*. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.linguisticaseuropeias.qecr>

expressões combinatórias fixas e ainda a identificação das diferentes classes gramaticais; a competência gramatical, identificada como “a capacidade para compreender e expressar significado, através da produção e do reconhecimento de frases e expressões bem construídas segundo estes princípios (ao contrário da sua memorização e reprodução)”⁹, significando que aqui podemos incluir as diversas categorias, processos, estruturas, relações e elementos gramaticais da língua; a competência semântica que “Trata da consciência e do controlo que o aprendente possui sobre a organização do significado”¹⁰, ou seja, a consciência que o aluno tem dos significados das palavras, incluindo nesta categoria questões como as relações de palavras e relações inter lexicais; a competência fonológica relativa à “capacidade de percepção e de produção”, onde constam as noções fonéticas como os fonemas, os alofones, os traços fonéticos, a estrutura silábica, a prosódia, a redução fonética e a elisão; a componente ortográfica que “Envolve o conhecimento e a capacidade de percepção e produção dos símbolos com os quais se compõem os textos escritos”, o que significa que podemos inserir neste ponto todas as questões relativas à ortografia; e, por fim, a competência sociolinguística que se refere “ao conhecimento e às capacidades exigidas para lidar com a dimensão social do uso da língua”. Esta passa pela capacidade de reconhecer as diversas situações e contextos sociais e adaptar a produção aos mesmos seguindo as normas das relações sociais, expressões idiomáticas, as variantes geográficas da língua portuguesa, entre outros.

É com base em todos estes indicadores que é possível identificar os três níveis de proficiência sugeridos pelo QECR - níveis A, B e C, que podem ser subdivididos em A1, A2, B1, B2, C1 e C2. Assim sendo, a observação da tabela presente no anexo A permite uma análise linear dos objetivos gerais determinados pelo I.L.C.P. e dos descritores mencionados no documento do QECR para cada um dos níveis de proficiência, verificando-se uma proximidade entre ambos.

Junto às indicações dos objetivos gerais presentes nos programas do I. L.C.P. estão também listados os vários conteúdos que devem ser abordados ao longo de cada nível e também as várias competências específicas de cada uma das componentes oral, escrita e linguística.

⁹ CONSELHO DA EUROPA. Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas: Aprendizagem, Ensino, Avaliação. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.linguisticaseuropeias.qecr>

¹⁰ CONSELHO DA EUROPA. Quadro Europeu Comum de Referência para Línguas: Aprendizagem, Ensino, Avaliação. Brasília: MEC, 2022. Disponível em: <https://www.linguisticaseuropeias.qecr>

Foi através da consulta destes mesmos programas que foi possível, com a devida orientação, a elaboração das planificações das aulas ministradas para a parte prática do estágio em questão.

Antes de se proceder à discussão da elaboração das planificações de aulas, é importante também referir que o I.L.C.P. - Saudade faculta aos seus professores diversos materiais para consulta e utilização. Estes materiais diversificam-se em manuais de PLE, gramáticas, dicionários, livros de vocabulário, livros de exercícios, rádios, computador, colunas, recursos auditivos, testes de avaliação, jogos e cartões ilustrados.

Os recursos mais utilizados são os manuais de PLE, embora muitos professores complementem as suas aulas com materiais por si criados.

2.4. Planificações

As planificações desenvolvidas para o estágio em questão consistem numa ferramenta de auxílio que permite uma visão geral dos conteúdos que serão trabalhados em aula e da forma como o tempo será dividido, dando lugar a uma melhor gestão e organização das temáticas a desenvolver. Evidentemente, as planificações, apresentadas nos anexos B, C e D, surgem apenas como uma orientação, devendo ser flexíveis e ajustáveis. Para Aran (1996), o currículo deve focar-se, essencialmente, nos alunos e nas suas necessidades, podendo ser necessário adaptá-lo a cada etapa, tal como podemos verificar no seguinte excerto:

En todo caso, es importante poder contar con materiales para el profesorado, los cuales deberían (Del Carmen y Zabala, 1990) presentar propuestas con su fundamentación, con una previsión de situaciones opcionales (incluyendo diferentes formas de iniciar y diferentes niveles de realización de las actividades así como la propuesta de un amplio abanico de actividades para trabajar los diferentes contenidos planteados) y potenciando la toma de decisiones por parte del profesorado; incluir ejemplos referidos a contextos concretos que enfatizen la necesidad de adecuarse a cada situación particular; valorar los diferentes grados de dificultad en el uso de los materiales, ofreciendo vías complementarias para atenderlos (vocabularios, actividades previas, etc)¹¹.

¹¹ Aran, A. P. (1996). *Materiales curriculares: Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Graó.

Para a elaboração das planificações foi necessária a colaboração dos professores/ coordenadores para decidir que tipo de planificação se adequaria melhor ao tipo de aulas e objetivos do I.L.C.P. - Saudade. Como tal, o esquema de tabela selecionado inclui diversas secções, nomeadamente: os objetivos gerais predefinidos para cada aula, isto é, os conteúdos e capacidades que se pressupõe que o aluno desenvolva ao longo da realização das atividades propostas para cada nível; as competências gramaticais e lexicais onde surgem os objetivos específicos, ou seja, as noções e regras gramaticais e unidades temáticas; as atividades propriamente ditas, em que nos são apresentados explicitamente que tipo de exercícios serão postos em prática, quais os seus objetivos e que tipo de componente estará a ser trabalhada; o tipo de metodologia utilizada ao longo de cada tarefa, uma vez que é possível recorrer a diversas competências para a elaboração de tarefas distintas; e, finalmente, os recursos pedagógicos e didáticos, onde são incluídos todos os materiais necessários para a realização de cada exercício;

Foi elaborada uma planificação para cada nível de proficiência, englobando todos os conteúdos gerais e específicos correspondentes a cada um dos níveis, tal como acontece nos programas do Instituto. As planificações em questão encontram-se nos anexos B, C e D para poderem ser consultadas.

2.5. Objetivos da Prática Pedagógica

Além de recorrer aos programas do I.L.C.P. - Saudade para a planificação dos diferentes cursos, foram escolhidas e inseridas nos planos de aula diversas atividades didáticas, uma vez que o presente relatório tem como objeto de estudo a execução de atividades didáticas nas aulas de português como língua estrangeira.

O objetivo da prática pedagógica, neste caso específico, passa por criar um ambiente positivo e divertido em sala de aula, de forma a motivar os alunos a participarem o máximo possível sem se sentirem inibidos perante a presença dos colegas e do professor. Infelizmente, este tipo de situações, em que os aprendentes não se sentem suficientemente à vontade, verifica-se frequentemente. Quando a língua que está a ser utilizada não é entendida por todos os intervenientes da conversa, eles podem acabar por se sentir excluídos, motivando sentimentos negativos como preocupação, vergonha e stress que não contribuem para uma aprendizagem eficiente.

Anita Woolfolk refere na sua obra *Educational Psychology* como o exercício de aprender uma segunda língua se pode revelar uma tarefa difícil que requer persistência, coragem e como

situações de desconforto podem influenciar o desempenho dos alunos, tal como podemos verificar no excerto:

*Research on ELL students shows that they may experience severe challenges and stress in school. They may feel that they don't belong and that others are making fun of them or just ignoring them. Everyone else seems to know the rules and the right words. It takes courage and persistence to keep trying to communicate; it is easier to say as little as possible. So the practice in communicating that these students desperately need just doesn't happen.*¹²

Assim sendo, para tentar contornar este obstáculo foi necessário incluir nas planificações de aula, para os diversos cursos e níveis, várias atividades que potenciassem a comunicação e as relações intra e interpessoais entre os alunos para que se sentissem minimamente confortáveis para intervir, sem constrangimentos. Desta forma, foi possível desenvolver planificações mais estruturadas e rigorosas em torno do objetivo em questão e ainda se tornou mais fácil criar ou encontrar as atividades necessárias para desenvolver as competências pré-estabelecidas. Além da organização foi possível, ainda, promover uma melhor avaliação sumativa do progresso dos alunos, uma vez que a observação do desempenho dos mesmos acabou por se focar, sobretudo, na competência comunicativa.

2.6. Descrição dos grupos

Contribuíram para os resultados do relatório seis grupos de curso progressivo, cujo número de pessoas variou entre os 4 e os 8 estudantes. Relativamente à proficiência dos mesmos, foi possível detetar os níveis A1, A2, B1 e B2, havendo dois grupos de nível A1, dois grupos de A2, um grupo de nível B1 e um grupo de nível B2.

Tal como já foi referido anteriormente, os grupos apresentaram sempre uma certa homogeneidade, uma vez que os alunos eram, desde o início do seu percurso no I. L. C. P. Saudade, submetidos a um teste de diagnóstico, no caso de já possuírem algum conhecimento de língua portuguesa.

É ainda importante referir que as suas nacionalidades eram bastante distintas, o que acabava, muitas vezes, por enriquecer a discussão em sala de aula, havendo uma maior diversidade cultural e conseqüente partilha de ideias, opiniões e argumentos.

¹² Woolfolk, A. (2019). *Educational psychology* (14^a ed.). Nova Iorque: Pearson.

Além dos cursos progressivos surgiram, ao longo do período de estágio, diversos cursos de aulas individuais, de casal e ainda alguns *on-line*. Nestas situações as sessões demonstraram-se ligeiramente menos dinâmicas, mas igualmente produtivas.

3. Descrição das atividades e aplicação das mesmas nas aulas de P.L.E.

Após o estudo dos programas, planificação dos conteúdos e organização dos alunos foram finalmente aplicadas as atividades lúdicas escolhidas como tarefas complementares que visavam o desenvolvimento da competência comunicativa e também a criação de um ambiente descontraído em sala de aula, potenciando o à-vontade e confiança dos aprendentes.

As diferentes atividades podiam ser aplicadas em todos os cursos de grupo, desde que fossem devidamente adaptadas aos diferentes níveis de proficiência. Apesar de haver mais cursos disponíveis, tais como cursos individuais, *online* ou de conversação, as atividades não seriam aplicadas em situações onde houvesse apenas um aluno inscrito. Esta decisão foi tomada com base no facto de os jogos seleccionados requererem um mínimo de dois ou quatro elementos. Posto isto, surgem as atividades escolhidas listadas:

3.1. Atividade A - O Código Secreto

3.1.1 Descrição e funcionamento da atividade

Esta atividade foi inspirada num jogo de tabuleiro já existente. É necessário um grupo com pelo menos 4 elementos dividido em duas equipas - a azul e a vermelha. De seguida, cada equipa elege um capitão que será aquele que dá as pistas aos colegas de equipa. O jogo estava previsto para 30/40 minutos de aula, podendo o tempo ser variável consoante o número de alunos por grupo, uma vez que seria interessante todos os alunos passarem uma vez pelo papel de capitão. Serão dispostas, em cima da mesa, vinte e quatro cartas organizadas em seis colunas e quatro linhas, com palavras aleatórias (objetos, verbos, números, animais, emoções, etc.). É retirada do baralho ainda uma outra carta diferente, com vários quadrados vermelhos e azuis, uma espécie de mapa que representa os vocábulos já dispostos na mesa. Desta forma, os quadrados vermelhos indicam os vocábulos correspondentes à equipa vermelha e os azuis aos vocábulos da equipa azul. Esta carta só poderá ser vista pelos capitães.

Depois de estudarem a disposição dos vocábulos que estão na mesa e quais deles correspondem à sua equipa, os capitães devem desenvolver um código secreto para que o seu

colega de equipa possa adivinhar quais das palavras dispostas na mesa correspondem à sua equipa. O código secreto deve ser composto por um número e uma outra palavra que se relacione com os vocábulos. Para compreender melhor, podemos verificar o seguinte exemplo: a equipa azul tem 12 cartas na mesa com os vocábulos: doce; canto; protetor solar; bomba; inverno; carrossel; biquini; castor; noite; mar; e pêssego.

Tendo em conta esta lista, o capitão de equipa terá de elaborar uma pista que conecte algumas destas palavras. Por exemplo, “praia 3”. A pista “praia 3” indica que existem três vocábulos da equipa azul que estão relacionados com a palavra “praia”. Esses vocábulos seriam “protetor solar”, “biquini” e “mar”. Esta resposta deve ser dada pelos colegas da mesma equipa. Se os colegas da equipa do capitão que deu a pista derem a resposta certa, as cartas são viradas para baixo, sendo eliminadas do jogo. A equipa vencedora será aquela que conseguir virar para baixo todas as cartas da sua equipa mais rápido.

O jogo original é ligeiramente mais complexo, mas neste caso foi simplificado para uma aplicação mais fácil e rápida em sala de aula. Podemos adaptar o jogo aos diferentes cursos utilizando diferentes vocábulos para diferentes níveis de proficiência.

3.1.2 Objetivos da aplicação da atividade

O jogo do código secreto foi selecionado com o principal intuito de desenvolver o léxico dos alunos e estreitar as suas relações interpessoais, uma vez que é necessário reconhecer a forma escrita das palavras, compreender os seus conceitos e desenvolver o trabalho em equipa. Os alunos terão de recorrer à competência comunicativa para conseguirem participar no jogo.

3.1.3 Aplicação da atividade em aula

Tal como foi referido anteriormente, o jogo em questão pôde ser adaptado aos diferentes níveis de proficiência. Assim sendo, o jogo foi executado nos seis cursos progressivos. Em todos eles, a atividade foi dividida em três etapas: um momento inicial em que o professor partilhou as regras do jogo através do método comunicativo; uma primeira ronda para compreender se as regras tinham sido percebidas por todos; e, por fim, o jogo propriamente dito.

Para a elaboração do jogo foram utilizados pequenos cartões (feitos à mão), plastificados, cada um com uma palavra impressa. Este jogo existe para venda; contudo, sabendo que iria ser aplicado a grupos de diversos níveis, foi preferível fazê-lo manualmente para obter uma maior e mais diversa lista de vocábulos.

A atividade pareceu ser do agrado dos alunos visto que, na maioria das vezes foram requisitadas pelos mesmos algumas rondas extra.

De uma forma geral, todos pareceram bastante envolvidos na atividade e, visto que se tratava de um jogo em equipa, foram incentivados a comunicar entre si e partilhar as suas ideias com o grupo. Surgiu, ao longo da observação do desenrolar da atividade, um ponto bastante positivo: a participação ativa de membros menos comunicativos do grupo. Este ponto, provavelmente, deveu-se ao facto de não ser realmente necessária a construção de um discurso, dado que se podia apenas utilizar respostas rápidas.

Neste caso, o professor serviu apenas de mediador, explicando as regras do jogo e estando disponível para responder a eventuais questões.

Em suma, e com base nas opiniões dos alunos, a atividade foi bastante interessante, dinâmica e eficaz. Muitos utilizaram o termo “diferente”.

3.1.4 Resultados e Limitações Observadas

Apesar do sucesso da execução do exercício, observou-se, especialmente nos grupos onde foram utilizados vocábulos mais complexos, a incompreensão de algumas palavras por parte do grupo. No entanto, essas dificuldades foram facilmente suprimidas assim que o professor partilhou a definição dos vocábulos em questão.

Assim sendo, para evitar esta situação, o professor, depois de dispor todas as cartas na mesa, poderia certificar-se que todas as palavras eram compreendidas pelos alunos.

3.2 Atividade B - Mitomania

3.2.1 Descrição e Funcionamento da atividade

O jogo consiste em construir três frases sobre si mesmos, sendo uma delas falsa. Depois de ouvirem as três frases, os colegas deverão adivinhar qual delas não corresponde à verdade. Desta forma os elementos do grupo podem ficar a conhecer-se um pouco melhor e de uma forma mais divertida. Posto isto, a aplicação do jogo em questão torna-se mais proveitosa se ocorrer nas primeiras aulas dos cursos.

Este jogo não requer muitas adaptações, uma vez que exige um nível de vocabulário e noções gramaticais bastante básicos. Contudo, a complexidade das frases pode variar conforme o grupo e nível de proficiência.

Ao participarem, os alunos poderão praticar a sintaxe e a compreensão oral, visto que terão de ouvir e compreender os colegas, além de poderem estreitar as suas relações interpessoais.

3.2.2. Objetivos da aplicação da atividade

Com esta atividade pretende-se pôr em prática os conhecimentos básicos dos alunos que foram adquiridos até ao momento. Para participar no jogo terão de formular frases completas e interagir com os colegas. Para tal, terão cerca de cinco minutos para refletirem sobre o conteúdo e estrutura gramatical das frases. Desta forma trabalharão a produção oral, compreensão oral, a sintaxe e as relações interpessoais com os colegas.

Após a construção das frases seguir-se-á o momento da partilha em que cada um dos elementos do grupo participará à vez. Só depois da leitura das três frases é que os restantes colegas poderão decidir qual das afirmações é falsa. Nos grupos mais avançados a escolha da afirmação falsa deverá ser feita em grupo e necessitará de fundamentação, enquanto nos grupos mais baixos, devido à competência comunicativa elementar, não será pedido aos alunos que justifiquem a sua escolha. Quando a decisão estiver tomada o aluno que partilhou os factos sobre si revelará a resposta correta.

A atividade torna-se mais interessante se for executada numa fase introdutória, quando os alunos não se conhecem bem, mas já adquiriram vocabulário suficiente para se apresentarem e falarem um pouco sobre si.

3.2.3. Aplicação da atividade em aula

O jogo foi executado apenas em alguns dos grupos: um grupo A1 e os cursos progressivos de A2. Os restantes grupos acabaram por ser excluídos da atividade, pois alguns deles já existiam há bastante tempo, ou seja, os seus elementos já se conheciam bem entre si e outros eram compostos por casais ou grupos de amigos, o que faria com que a atividade não surtisse o mesmo efeito.

Em quase todos os casos, os alunos utilizaram factos curiosos sobre si, o que proporcionou um ambiente de descontração, levantou questões e, conseqüentemente, suscitou o diálogo entre os aprendentes.

3.2.4. Limitações Observadas

Em muitos casos, especialmente no grupo de nível mais baixo (A1) surgiram problemas na construção das frases e observaram-se algumas falhas no vocabulário, uma vez que os conteúdos lexicais no nível elementar são ainda bastante limitados. Por esta razão, foi necessário o professor

intervir com as correções necessárias, após o momento de partilha dos alunos. Esta situação poderia ter sido evitada se o professor verificasse as frases, o que parece ser possível dada a pequena dimensão do trabalho exigido, antes do momento de partilha.

Assim, promove-se a confiança dos alunos ao apresentar as suas frases, eliminando possíveis constrangimentos.

3.3. Atividade C - Quem é quem?

3.3.1. Descrição e Funcionamento da Atividade

Neste jogo os aprendentes terão de pensar numa personalidade/ personagem famosa. Depois de terem feito a sua escolha, um dos alunos será selecionado para iniciar o jogo. Os restantes deverão, um de cada vez, elaborar questões, à vez, para tentar descobrir em quem está a pensar o primeiro aluno. As perguntas deverão ser simples e de resposta sim ou não, sendo possível dar algumas pistas mais complexas de vez em quando. Dada a simplicidade do exercício, este poderá ser aplicado em todos os grupos.

A atividade não requer preparação, logo os alunos devem participar na discussão de forma imediata e ter atenção às respostas e pistas dadas pelo colega.

3.3.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

Ao executar a seguinte tarefa, solicita-se a aplicação de conteúdos gramaticais e lexicais já aprendidos em aula, tais como a descrição física e psicológica. Serão trabalhadas, também, a produção e compreensão orais. Além disso, os alunos deverão intervir sem preparação prévia, com o intuito de praticar a fluência do pensamento e do discurso.

Espera-se que o professor intervenha apenas quando necessário para algum tipo de correção gramatical ou fonética.

3.3.3. Aplicação da atividade em aula

A tarefa foi dividida em duas etapas: um momento inicial para serem discutidas as regras do jogo, novamente recorrendo ao método comunicativo; e um segundo momento onde se inicia o jogo. Nesta atividade também não foi necessário nenhum material específico, a não ser algum aparelho com acesso à internet para o caso de ser necessário pesquisar ou confirmar algum facto específico. Os alunos foram fazendo as suas perguntas e trocando respostas até se adivinhar a personagem ou personalidade que descreviam. Ao longo do jogo, o professor foi fazendo algumas

correções necessárias, nomeadamente, na pronúncia, concordância de géneros e número, conjugação de verbos, entre outros.

Com este exercício, os alunos puderam testar os seus conhecimentos acerca do tema da descrição física e psicológica enquanto interagiam com os colegas.

Na maioria dos casos, a atividade foi bem-sucedida e durou cerca de 20 a 30 min, novamente consoante o número de elementos de cada grupo.

3.3.4. Limitações Observadas

Os obstáculos observados nesta atividade foram poucos. Ocorreu apenas em duas situações a participação de alunos que se limitaram a repetir perguntas que já tinham sido feitas por outros colegas, demonstrando pouca envolvimento e criatividade em relação ao exercício. Em ambos os casos, o sucedido passou-se com alunos menos participativos e com mais dificuldades na aprendizagem. Este dado leva-nos a crer que as suas interações podiam ser justificadas pelas suas dificuldades e falta de confiança. Nestes momentos o professor interveio com sugestões de novas perguntas mais inovadoras.

Para combater as limitações detetadas, o professor poderia ter dado exemplos de possíveis perguntas que ajudassem a caracterizar a personalidade-personagem em questão, ou até mesmo fazer uma revisão do léxico relacionado com a descrição física e psicológica.

3.4. Atividade D - Jogo do *stop*

3.4.1. Descrição e Funcionamento da atividade

O jogo do *stop*, bastante conhecido entre as crianças, é rapidamente identificado pela maioria dos alunos. As regras do jogo são as mesmas do jogo original. É selecionada uma letra e os alunos devem encontrar uma palavra para cada uma das categorias definidas inicialmente que comece pela letra selecionada, o mais rapidamente possível. O primeiro jogador a preencher todas as categorias diz *Stop* e os restantes jogadores devem parar imediatamente de escrever. Os jogadores ganham 10 pontos por cada palavra que conseguirem encontrar, desde que não coincida com a palavra de mais nenhum outro jogador, cinco pontos no caso de haver mais algum jogador que tenha utilizado a mesma palavra e um ponto no caso de todos terem escrito a mesma. Quando alguém conseguir encontrar uma palavra e mais nenhum jogador preencher a mesma categoria, o jogador que respondeu recebe 20 pontos. O vencedor é aquele que tiver reunido mais pontos após a soma de todas as rondas.

O jogo deve ser organizado em várias categorias de acordo com o nível de proficiência do grupo, isto é, para um nível mais baixo, o jogo poderá ser organizado em: nomes, países, cores, animais e verbos. Se se tratar de um grupo mais avançado o jogo poderá ser organizado em categorias mais complexas, como por exemplo: nomes, verbos, marcas, peças de vestuário, expressões idiomáticas, nomes de legumes ou frutas, etc.

3.4.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

A seleção do jogo do *stop* visa uma expansão das listas de vocabulário dos alunos, uma vez que precisam de encontrar vários vocábulos relativos a diferentes categorias e ainda ajuda a estimular o pensamento rápido para encontrar palavras na língua estrangeira, pois o tempo é limitado.

Pretende-se que o papel do professor seja apenas de se certificar que as palavras estão corretas e atribuir das pontuações.

3.4.3. Aplicação da atividade em aula

A primeira etapa consistiu na explicação das regras, feita via método comunicativo. Contudo, como se tratava de um jogo bastante conhecido, foi rapidamente compreendido. Como foi referido anteriormente, o jogo pode ser organizado de várias formas mediante os diferentes níveis de proficiência dos grupos. Na maioria das vezes, os próprios alunos tomaram a iniciativa de sugerir categorias e assim fizeram autonomamente a sua própria organização. Como tal, foi apenas necessário uma folha de papel e caneta para cada um. Em todos os grupos, o jogo ficou previsto para durar cerca de 30 minutos, mas o tempo de duração variou sempre consoante o número de rondas.

3.4.4. Limitações Observadas

O jogo foi rapidamente reconhecido pela maioria dos alunos como um jogo da sua infância, o que despertou imediatamente o seu interesse em participar. Foi detetado, especialmente no desempenho dos alunos com maiores dificuldades, um maior esforço e hesitação na procura das palavras, o que resultou em serem ultrapassados pelos restantes colegas.

Uma solução que pudesse ser implementada para promover uma menor disparidade entre os níveis de dificuldade dos alunos dos grupos poderia ser a anulação da regra que visa o término da ronda quando um jogador termina de preencher todas as categorias.

Assim sendo, em vez de colocar em vantagem um aluno que se sente mais confortável e confiante na procura de vocábulos, poderia ser estipulado um tempo limite para cada ronda. Assim, os alunos com mais dificuldades não ficariam em desvantagem para com os restantes.

3.5 Atividade E - Era uma vez...

3.5.1. Descrição e Funcionamento da Atividade

A atividade E consistirá na criação de uma história em conjunto. Cada aluno elaborará duas frases onde terá de introduzir uma palavra sugerida pelo professor. O aluno seguinte terá de continuar a linha da história do colega anterior da forma mais lógica possível, mas sempre incluindo a palavra revelada pelo professor e respeitando todas as noções gramaticais para a construção das suas frases. As palavras escolhidas pelo professor estarão relacionadas com algum dos conteúdos didáticos já abordados em aula. Esta atividade poderá ser desenvolvida em grupos com diferentes níveis de proficiência, ou seja, em grupos de proficiência mais baixa as palavras escolhidas farão parte do léxico dos conteúdos de nível elementar, enquanto em grupos de nível mais avançado, o professor poderá escolher vocábulos mais complexos ou abstratos, pertencentes ao léxico dos níveis avançados. Desta forma, a atividade poderá ser adaptada aos diferentes grupos, exigindo apenas a construção de uma lista de vocábulos prévia que se enquadre nas temáticas já trabalhadas em aula.

3.5.2. Objetivos da Aplicação da atividade

A atividade E foi escolhida como atividade didática com o intuito de promover a capacidade de resposta dos alunos e ainda a componente oral (expressão e compreensão). Nesta atividade era necessário compreender as intervenções dos colegas e criar uma sequência lógica de forma rápida.

Uma vez que os aprendentes têm a liberdade de criar as próprias frases e mudar o rumo da história, não estarão apenas a trabalhar o léxico e o vocabulário já assimilados, mas também a criatividade, a capacidade de resolução de problemas e diversas noções gramaticais.

Visto que a atividade implica uma construção frásica que requer a utilização de conjugação verbal em diversos tempos, diferentes tipos de preposições e advérbios, a tarefa torna-se mais complexa para os grupos de nível elementar. Assim sendo, a atividade não foi aplicada aos grupos de nível A1.

3.5.3. Aplicação da atividade em aula

Este exercício foi, sem dúvida, o que obteve resultados mais distintos nos diferentes grupos. O exercício foi executado com sucesso em todas as situações, porém, não se revelou tão dinâmico e divertido em determinados grupos. Tratava-se de uma tarefa que exigia criatividade e, nem todos os alunos se demonstraram receptivos a este tipo de exercício. Assim sendo, em grupos onde se deteteram elementos menos criativos, verificou-se uma reação menos efusiva da parte dos alunos. O jogo não deixou de cumprir os objetivos específicos pré-definidos relativos ao contexto gramatical e lexical, todavia, não cumpriu os objetivos relativos à criação de um momento descontraído. Nos grupos onde existiam alunos mais criativos o jogo decorreu como o esperado e atingiu todos os propósitos estabelecidos inicialmente. Como já foi referido anteriormente, há a possibilidade de adaptar a atividade a diversos graus de dificuldade e níveis linguísticos. Desta forma, enquanto em algumas turmas a composição das frases se revelou mais simples e curta e as palavras sugeridas pelo professor mais fáceis, noutras foram sugeridos vocábulos mais abstratos e difíceis e, conseqüentemente, frases mais longas e complexas. Foi utilizada a metodologia comunicativa e o tempo previsto para a atividade deveria variar entre 30 a 40 minutos, tendo sido cumprido todas as vezes.

Para esta atividade foi apenas necessário recorrer ao quadro branco, para se registrar as diversas frases elaboradas pelos alunos, para que se lembrassem da linha da história que estava a ser construída.

No fim da atividade, em conversa com os alunos, foi revelado que alguns acharam o exercício interessante, enquanto outros, que se auto descreveram como menos criativos, o consideraram bastante difícil. Apesar das dificuldades observadas, o exercício demonstrou-se bastante eficaz, no que toca à consolidação da sintaxe, expansão do léxico, desenvolvimento da produção e compreensão orais e promoção do trabalho em equipa.

3.5.4. Limitações Observadas

A atividade revelou-se bastante divertida, promovendo a contribuição de todos e desenvolvendo narrativas bastante originais. Porém, verificou-se, em alguns casos, alguma resistência e desinteresse dos alunos relativamente à atividade sugerida. Estes alunos justificaram a sua atitude dizendo que não se consideravam pessoas criativas o suficiente para contribuir de forma produtiva para o exercício.

Desse modo, pensou-se na possibilidade de trabalhar previamente alguns contos tradicionais com os alunos, de forma a promover a sua familiarização com a sua estrutura e com as diferentes hipóteses de desenlace.

3.6. Atividade F - O Investimento (adaptado para grupos mais avançados)

3.6.1. Descrição e Funcionamento da Atividade

No programa de televisão norte-americano *Shark Tank* (adaptação do programa britânico *Dragon's Den*), os concorrentes participam com o intuito de conseguirem financiamento para os seus potenciais negócios através de uma pequena apresentação suficientemente convincente para os investidores financiarem as suas ideias.

No fim de cada apresentação os financiadores podem colocar as suas questões em relação ao produto apresentado.

Neste caso, o intuito será reproduzir o programa.

A atividade em questão requer dos alunos a produção de um discurso mais cuidado e organizado. Devem utilizar a sua criatividade e conhecimento linguístico para criar um produto inovador e com potencial para o mercado. Será entregue aos alunos um guião para preparação das suas exposições orais com várias linhas orientadoras que poderá ser consultado no anexo E.

Tal como acontece no programa televisivo, os alunos são convidados a promover um produto original.

Enquanto um dos colegas faz a sua apresentação, os restantes deverão adotar a postura de investidores e colocar questões críticas e construtivas, avaliando a performance de quem está a apresentar e no fim partilhar se investiriam ou não no produto.

Esta atividade pode revelar-se um trabalho bastante divertido e criativo, uma vez que os alunos podem dar azo à sua imaginação, criar novos produtos e desenvolver a sua competência linguística e persuasiva.

Quanto mais inovador e original forem as ideias dos alunos, mais interessante será a apresentação e o estímulo da produção oral, pois promove facilmente o diálogo entre os alunos. Assim sendo, devem estar preparados para potenciais questões que possam ser feitas. São, então, desenvolvidas competências, tais como, a produção e compreensão orais perante um público e o poder de argumentação.

3.6.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

A atividade trouxe a oportunidade de trabalhar diversas competências, tais como: a componente oral (compreensão e produção), o vocabulário do mundo do trabalho, o discurso argumentativo e a capacidade de debater um tema, a produção de um discurso formal e bem estruturado perante um público, a criatividade, a capacidade de resolução de problemas e ainda o trabalho em equipa, uma vez que os colegas devem criticar construtivamente o desempenho de quem está a expôr a sua ideia e tomar a decisão de investir no produto em conjunto.

3.6.3. Aplicação da atividade em aula

A realização desta tarefa revelou-se um pouco mais complexa, por isso as diferentes etapas da mesma foram planeadas para pelo menos duas aulas separadas. Num primeiro momento foram dadas as indicações oralmente, em conjunto com um guião escrito onde constavam todas as orientações necessárias para a construção da apresentação.

Foi-lhes concedida a liberdade de preparar as suas apresentações como quisessem, com ou sem apoio de um *powerpoint* ou qualquer outro tipo de recurso. Devido à necessidade da preparação de uma apresentação e da imprescindibilidade de um discurso fluído, a realização do exercício foi apenas possível em grupos mais avançados (B1 e B2)

Em todas as situações os alunos mostraram-se extremamente recetivos e interessados, contribuindo sempre com questões e críticas construtivas.

O tempo de aula pensado para a atividade correspondeu entre 50 a 60 minutos, dado que as exposições deveriam durar, pelo menos, 5 minutos e, de seguida, existiria uma pequena discussão em que os colegas comentavam a ideia anteriormente apresentada.

Os resultados obtidos foram bastante positivos, uma vez que, todos conseguiram manter um discurso corrente durante o tempo estipulado e a maioria das exposições acabaram por ser bastante cómicas devido à sua originalidade.

3.6.4. Limitações Observadas

A atividade E foi uma das mais produtivas relativamente à amplitude de parâmetros que foi possível trabalhar e também pareceu ser do interesse dos alunos uma vez que todos trouxeram ideias extremamente originais. Todos conseguiram manter um discurso fluído durante o tempo estipulado e foram ao encontro das indicações dadas inicialmente. Todavia, houve muitas vezes falhas no discurso que tiveram de ser corrigidas no final de cada apresentação, tais como erros

gramaticais ou má pronúncia de palavras, o que muitas vezes comprometeu a compreensão oral do público, levando o professor a intervir para clarificar a ideia pretendida ou reformular a frase.

Para evitar este tipo de situações ponderou-se a necessidade de uma sessão prévia de correção ou esclarecimentos para suprimir ou corrigir possíveis erros na apresentação propriamente dita.

3.7. Atividade G - O Duelo

3.7.1 Descrição da atividade

Novamente, com base num programa televisivo norte-americano *The Floor* temos uma atividade semelhante ao concurso em que os concorrentes vão desafiando os diversos jogadores em duelos onde têm de identificar, o mais rapidamente possível, o conteúdo de imagens que surgem num ecrã. Todas essas imagens estão relacionadas com um tema comum.

Como se trata de uma atividade para executar em aula será posta em prática de uma forma simplificada, tendo em conta o tempo e os recursos limitados. Assim, os alunos poderão escolher uma categoria, de conhecimento geral, de entre uma lista sugerida pelo professor, como por exemplo: objetos do dia a dia, instrumentos musicais, tipos de fruta, peças de vestuário, etc. Os alunos deverão estudar previamente vocábulos relacionados com a lista de categorias partilhada pelo professor.

Inicialmente o primeiro aluno a jogar será escolhido aleatoriamente e desafiará um dos restantes colegas para o primeiro duelo. O duelo será feito com base na categoria correspondente ao jogador desafiado. O professor terá consigo uma apresentação com diversos slides e em cada slide constará uma imagem cujo vocábulo terá de ser adivinhado pelos jogadores. O primeiro jogador a acertar no nome do objeto da imagem ganhará um ponto e o vencedor poderá continuar a desafiar os restantes colegas. Após cada ronda, e como apenas um jogador pode vencer o duelo, os perdedores irão sendo eliminados um a um até restar apenas o vencedor. O jogo em questão servirá para a consolidação de vocabulário aprendido em aulas anteriores.

3.7.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

O jogo em questão poderá ser aplicado no fim do estudo de várias unidades didáticas, desde que seja adaptado aos temas discutidos em aula. Além disso, contribuirá para o desenvolvimento do pensamento rápido e para a procura de palavras na língua estrangeira, pois o intuito do jogo é descobrir a palavra portuguesa correspondente à imagem apresentada, o mais

rapidamente possível. Além dos objetivos referidos anteriormente será possível manipular a atividade de forma a promover aspetos e temas da cultura portuguesa, como por exemplo, criando categorias como personalidades portuguesas, monumentos de Portugal ou pratos típicos portugueses.

Sendo possível a adaptação do jogo a diferentes temas será, conseqüentemente, possível a adaptação do mesmo a diferentes níveis de proficiência o que nos permitirá aplicar a atividade a todos os grupos.

3.7.3. Aplicação da atividade em aula

Este exercício também teve de ser dividido em duas aulas, pois solicitava uma preparação por parte dos alunos. Numa fase inicial, foram partilhadas as indicações com os alunos que, de seguida, escolheram uma das categorias apresentadas pelo professor. Nessa mesma aula, tiveram como trabalho de casa o dever de memorizar o máximo de vocábulos possível relativo à categoria que tinham escolhido e ainda estudar vocábulos das restantes.

Numa aula posterior, iniciou-se o jogo propriamente dito. Para este jogo foi necessário recorrer ao computador e ao projetor, para a apresentação dos slides com diversas imagens. Ao longo do jogo os alunos pareceram interessados, mostrando-se até ligeiramente competitivos, de uma forma amigável. Sucedeu, muitas vezes, os restantes colegas contribuírem com ajudas, quando o elemento que estava a ser desafiado não sabia a resposta, identificando-se, nestas situações, um espírito de entreatajuda. A atividade foi muito bem-sucedida, cumprindo todos os objetivos predeterminados. Os alunos claramente expandiram e consolidaram algum vocabulário e verificou-se um ambiente de companheirismo e divertimento.

De uma forma geral, a atividade é bastante eficiente no que toca à memorização de novas palavras.

3.7.4. Limitações Observadas

Não obstante os resultados positivos, verificou-se que ao selecionar um aluno para iniciar o jogo colocámos em desvantagem os restantes jogadores. Isto porque o primeiro jogador teve a oportunidade de selecionar a categoria que lhe era mais favorável para o primeiro desafio. Vencendo a primeira ronda foi eliminada a categoria que desafiou e teve novamente abertura para selecionar outra que também fosse vantajosa para si.

Após alguma reflexão, concluiu-se que a forma mais justa de aplicar o jogo seria permitir a seleção da categoria apenas na primeira ronda, deixando a seleção das restantes ao critério de um sorteio aleatório.

3.8. Atividade H - A Mala da Dona Margareta

3.8.1. Descrição da atividade

O oitavo jogo foi inspirado num quebra-cabeças para crianças. A atividade não requer construção frásica, mas serve de exercício de consolidação de vocabulário, uma vez que os alunos devem enumerar diferentes objetos até descobrirem a lógica do exercício.

Um jogador será selecionado para orientar o exercício. O mesmo terá de definir uma regra que permite aos restantes jogadores selecionarem um objeto possa constar na mala da D. Margareta.

Suponhamos que o jogador que está a controlar o exercício decide que os restantes só poderão levar na sua mala objetos cuja palavra termine com a letra “a”. O primeiro jogador poderá perguntar se pode levar, por exemplo, “um telemóvel”. Este objeto ser-lhe-á negado. Se o segundo jogador responder “garrafa de água” o capitão desta ronda aceitará a resposta porque corresponde à regra pré-definida. Consoante as palavras que são aceites e recusadas, os restantes jogadores devem tentar decifrar a regra. Os jogadores terão toda a liberdade para a criação da regra.

O jogo pode ser aplicado também em diversos níveis, uma vez que requer apenas vocábulos isolados e conceitos simples.

3.8.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

Como objetivo deste exercício pretende-se fazer uma revisão do léxico aprendido em sala de aula. Os alunos poderão assimilar diversos vocábulos relativos a múltiplas temáticas, como por exemplo: peças de vestuário, alimentos, objetos da casa ou até mesmo materiais escolares.

Como é escolhida uma nova regra a cada ronda é possível adaptar o jogo a cada nível de proficiência.

3.8.3. Aplicação da atividade em aula

Muitos dos aprendentes mostraram-se ligeiramente confusos no início do jogo, por isso foi realizada uma primeira ronda, em que o professor ditava as regras do jogo para exemplificação. Após a ronda de exemplificação o jogo decorreu como esperado.

O papel do professor passou apenas por fazer as correções necessárias e esclarecer alguma questão que pudesse surgir.

O jogo em questão não solicitou a utilização de muitas noções gramaticais nem muito esforço a nível das várias competências linguísticas, porém, revelou-se um bom exercício para aliviar uma aula com muitos exercícios de gramática ou conteúdos linguísticos mais complexos, como por exemplo: aprendizagem de verbos e conjugação verbal, aprendizagem ou revisão dos diferentes tipos de preposições, advérbios, concordância e flexão de palavras e ortografia.

3.8.4. Limitações Observadas

Este demonstrou ser um exercício útil para a consolidação de listas de vocabulário. Contudo, surgiu, em alguns grupos, a hesitação e bloqueio de certos alunos. Nos grupos mais avançados, onde surgiram regras mais complexas, verificou-se, algumas vezes, a frustração de alguns jogadores em não conseguir desvendar a regra, o que os levou a querer desistir do jogo, tornando a atividade aborrecida. Devido a esta situação pensou-se em limitar cada ronda a cinco minutos e, caso ninguém descobrisse a regra, o jogador que estivesse a liderar a ronda teria de a desvendar após o término do tempo limite, seguindo para a ronda seguinte.

3.9. Atividade I - Uma Novela Portuguesa

3.9.1. Descrição da atividade

A seguinte atividade consistiu em nada mais, nada menos do que o famoso exercício de *Role-play*, uma estratégia bastante recorrente nas aulas de língua estrangeira, sendo sugerido várias vezes, como exercício de produção oral, em diversos manuais de P.L.E..

A atividade consiste em dramatizar e improvisar uma situação da vida real, sugerida pelo professor. Os alunos deverão estabelecer o diálogo da forma mais espontânea possível. O professor orienta o rumo do exercício adicionando indicações ao longo do exercício.

3.9.2. Objetivos da Aplicação da Atividade

Com este exercício os alunos podem praticar a fluidez do discurso, a pronúncia e fonética, a concordância e flexão, espontaneidade e capacidade argumentativa, regras sociais da utilização da língua portuguesa e ainda a expansão de vocabulário e consolidação dos temas didáticos abordados em aula.

A recorrência ao exercício do *Role-Play* acontece devido ao peso da competência oral dentro do processo de aprendizagem de uma língua. Segundo Claire Kramsh (1996), exercícios

como o *role-play* são essenciais no ensino de uma língua estrangeira para que os aprendentes compreendam de que forma podem utilizar a língua que estão a aprender no contexto da vida real. Kramsh critica os manuais de línguas estrangeiras como materiais limitadores relativamente à componente sociocultural que deve estar presente no processo de aprendizagem de uma língua. Podemos verificar, no seguinte excerto como ensino de uma língua não visa apenas aspetos gramaticais e lexicais, mas também contextos culturais específicos:

*In order to teach a foreign language as oppositional practice, learners have to be addressed not as deficient monoglossic enunciators, but as potentially heteroglossic narrators. The texts they speak and the texts they write have to be considered not only as instances of grammatical or lexical enunciation, and not only as expressing the thoughts of their authors, but as situated utterances contributing to the construction, perpetuation or subversion of particular cultural contexts.*¹³

Posto isto, é possível utilizar o *role-play* como uma forma de complementar os textos e exercícios dos manuais criados especificamente para um falante de língua estrangeira, introduzindo diversos cenários da vida real no exercício.

3.9.3. Aplicação da atividade em aula

Em todas as situações o exercício foi positivamente abordado pelos alunos, dado o seu interesse em poder pôr em prática os seus conhecimentos da língua em situações da vida real. Neste tipo de tarefa, o professor desempenhou um papel fundamental, enquanto mediador, dando as devidas indicações para os cenários e diálogos hipotéticos, mas também para fazer as correções necessárias. Este tipo de exercício estava estipulado para uma duração de 20 a 30 minutos, apesar de o tempo ter variado de grupo para grupo, devido aos diferentes cenários, condições e participantes.

Além disso, dada a flexibilidade do exercício, isto é, a possibilidade de criar múltiplos cenários distintos, foi possível aplicar a atividade em diferentes momentos, visando diferentes temas e unidades didáticas.

¹³ Kramsch, C. (1996). *The cultural component of language teaching*. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 1(2). Retrieved from <https://tuprints.ulb.tu-darmstadt.de/11966/1/zif-3008-kramsch.pdf>

3.9.4. Limitações Observadas

Verificaram-se algumas dificuldades, no que toca à formação de pares ou grupos para a realização da conversa, uma vez que os diferentes elementos do grupo não possuem as mesmas capacidades. Assim sendo, aconteceu algumas vezes haver pares ou grupos cujos níveis de proficiência na produção oral não correspondiam, embora tivessem os mesmos conhecimentos gramaticais. Nesses casos, o professor precisou de intervir com mais frequência numa tentativa de ajudar os elementos mais fracos. Devido a este tipo de ocorrências verificou-se também um fenómeno interessante, em que os alunos mais avançados, autonomamente, lideravam o exercício de forma a ajudar o colega com mais dificuldades ou até mesmo dando-lhes sugestões do que poderiam responder. Novamente, foi possível observar um clima de companheirismo e entreajuda que, conseqüentemente, levou a um ambiente positivo e de descontração.

4. Reflexões sobre a prática pedagógica

Tendo em conta a análise mais detalhada da aplicação das diferentes atividades, conclui-se que, de uma perspetiva mais ampla, os objetivos gerais foram cumpridos com sucesso.

Evidentemente, verificou-se uma maior eficácia em colmatar os objetivos predefinidos em determinadas atividades. Se consultarmos os capítulos anteriores, compreendemos que jogos como as atividades A, F, G e I assumiram o protagonismo da experiência, pois demonstraram um maior potencial relativamente ao processo de assimilação e desenvolvimento de mais competências linguísticas. Porém, a maioria das atividades contribuiu para a criação de um ambiente positivo, seguro e descontraído. Como exemplo desse ambiente, verificou-se, depois da aplicação das diversas tarefas, nos diferentes grupos, um aumento significativo da motivação e participação dos alunos e de um ambiente de boa disposição.

Segundo os aprendentes, as aulas tornaram-se mais interessantes, diferentes e menos pesadas, ao contrário de outras, cujo foco principal passava pela resolução de exercícios de gramática e leitura de textos do manual. Além dos objetivos gerais, os alunos puderam desenvolver, através das atividades didáticas, outras capacidades e competências que não conseguiriam desenvolver apenas recorrendo a exercícios tradicionais de gramática, leitura e compreensão textual, *listening*, redação e exposição oral. Dessas competências podem constar: a comunicação perante um grupo, o trabalho em equipa, a produção de um discurso rápido fluido, a capacidade de adaptação do discurso a diferentes situações sociais, o poder de debate e

argumentação. Apesar do desfecho positivo, não podemos deixar de identificar algumas limitações observadas, tais como: a gestão do tempo para cada atividade, pois algumas acabaram por não corresponder ao tempo estipulado inicialmente, o que se traduziu num problema, uma vez que as sessões tinham tempo limite; o trabalho prévio para a preparação de cada atividade, sabendo que algumas tarefas exigiram a criação de materiais e recursos; e ainda as diferentes capacidades e necessidades entre os elementos dos grupos e a resistência inicial dos alunos mais tímidos.

Contudo, estes entraves parecem contornáveis através de uma melhor gestão de tempo e de uma organização estratégica dos pares de conversação/ colegas de equipa conforme foi explicado nos capítulos anteriores.

Além das conclusões já referidas foi possível compreender várias outras questões fundamentais, tais como: o quão importante e benéfico pode ser um ambiente descontraído para o processo de ensino-aprendizagem; a relevância dos diferentes perfis dos alunos, surgindo aprendentes com características muito distintas, o que faz com que o professor deva intervir com soluções criativas e inovadoras que se adaptem às necessidades de cada um. Neste caso, a utilização do jogo enquanto ferramenta de aprendizagem mostrou-se útil para aqueles que se sentiam menos confiantes a participar oralmente; o facto de que os manuais muitas vezes não são suficientes para o ensino do PLE, pois não respondem à dimensão sociocultural da língua e por essa razão é essencial recorrer a outros materiais ou estratégias complementares; e ainda, a boa gestão da aula e disciplina no cumprimento das planificações. Estas demonstraram-se indispensáveis, uma vez que a abordagem de diversos conteúdos específicos requeria uma boa gestão do tempo dispensado para cada atividade.

Conclui-se, então, que a inserção de jogos e atividades lúdicas no programa dos conteúdos se pode traduzir numa mais valia para o desempenho positivo dos alunos e o bom funcionamento da aula.

5. Bibliografia e Webgrafia

- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and methods in language teaching* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Woolfolk, A. (2013). *Educational Psychology* (13th ed.). Pearson Education.
- Conselho da Europa. (2001). *Quadro europeu comum de referência para as línguas: Aprendizagem, ensino, avaliação*. Edições ASA.
- Araújo, L. C. de. (2011). *O lúdico no ensino/aprendizagem do português como língua estrangeira* (Dissertação de mestrado). Universidade de Lisboa.
- Hawkes-Robinson, William (2008). Role-playing Games Used as Educational and Therapeutic Tools for Youth and Adults. https://www.researchgate.net/publication/237074784_Role_playing_Games_Used_as_Educational_and_Therapeutic_Tools_for_Youth_and_Adults.
- Aran, A. P. (1996). *Materiales curriculares – cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Graó.
- Hasselbergue, C. (2021) *O Jogo como Material Didático Criativo no Ensino de Português como Língua Estrangeira*. 107 f. Dissertação de Mestrado em Português como Língua Estrangeira. Universidade Nova de Lisboa
- Instituto Nacional de Estatística. (n.d.). *Indicadores estatísticos* [Página web]. Instituto Nacional de Estatística. Disponível em https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_indicadores&indOcorrCod=0006050&contexcto=bd&selTab=tab2
- Bernardo, Stéphane Correia (2017). *Os jogos como ferramenta de ensino para professores de língua estrangeira: a “gamification” no ensino do Português*. Dissertação de Mestrado em Português como Língua Segunda e Estrangeira, NOVA FCSH.
- Araújo, L. C. de. (2011). *O lúdico no ensino/aprendizagem do português como língua estrangeira* (Dissertação de mestrado em Língua e Cultura Portuguesa - PLE/PL2). Faculdade de Letras, Universidade de Lisboa.
- Saudade Language School. (n.d.). Cursos. <https://saudadelanguageschool.com/pt-pt/courses>

Anexos

Anexo A - Tabela de análise linear entre os Objetivos Gerais do ILCP e os Descritores do QECR

	Objetivos Gerais - I.L.C.P.	Descritores do QECR
A1	O aluno é capaz de compreender e usar expressões familiares e quotidianas, assim como enunciados muito simples, que visam satisfazer necessidades concretas. Pode apresentar-se e apresentar outros e é capaz de fazer perguntas e dar respostas sobre aspetos pessoais como, por exemplo, o local onde vive, as pessoas que conhece e as coisas que tem. Pode comunicar de modo simples, se o interlocutor falar lenta e distintamente e se mostrar cooperante.	O aprendente é capaz de interagir de modo simples, fazer perguntas e dar respostas sobre ele próprio e sobre os seus interlocutores, sobre o local onde vive(m), sobre as pessoas que conhece(m), sobre as coisas que possui(em), intervir ou responder a solicitações utilizando enunciados simples acerca das áreas de necessidade imediata ou de assuntos que lhe são muito familiares (...)
A2	O aluno é capaz de compreender frases isoladas e expressões frequentes relacionadas com áreas de prioridade imediata (p. ex.: informações pessoais e familiares simples, compras, meio circundante). É capaz de comunicar em tarefas simples e em rotinas que exigem apenas uma troca de informação simples e direta sobre assuntos que lhe são familiares e habituais. Pode descrever de modo simples a sua formação, o meio circundante e, ainda, referir assuntos relacionados com necessidades imediatas.	O aprendente utiliza fórmulas de delicadeza e formas de tratamento simples do quotidiano; sabe cumprimentar as pessoas, perguntar-lhes como estão e reagir às respostas; participa em conversas sociais muito breves; faz perguntas e dá respostas a questões acerca do trabalho e dos tempos livres; faz e responde a convites; discute o que fazer, onde ir e faz os preparativos necessários para executar essas tarefas; faz e aceita propostas.

<p>B1</p>	<p>O aluno é capaz de compreender as questões principais, quando é usada uma linguagem clara e estandardizada e os assuntos lhe são familiares (temas abordados no trabalho, na escola e nos momentos de lazer, etc.) É capaz de lidar com a maioria das situações encontradas na região onde se fala a língua-alvo. É capaz de produzir um discurso simples e coerente sobre assuntos que lhe são familiares ou de interesse pessoal. Pode descrever experiências e eventos, sonhos, esperanças e ambições, bem como expor brevemente razões e justificações para uma opinião ou um projeto.</p> <p>É capaz de compreender textos simples sobre assuntos concretos e abstratos. É capaz de manter uma conversa espontânea com falantes nativos embora ainda com alguma incerteza.</p>	<p>O aprendente tem a capacidade, de um modo geral, os pontos mais importantes de uma discussão longa a seu respeito, desde que o discurso seja claramente articulado em língua-padrão; dá ou pede pontos de vista pessoais e opiniões numa discussão informal com amigos; exprime a ideia principal que quer tornar compreensível; explora um vasto leque de linguagem simples, de forma flexível, para exprimir muito do que quer transmitir, embora com pausas evidentes para o planeamento lexical e gramatical e para fazer emendas; é capaz de prosseguir uma conversa.</p>
<p>B2</p>	<p>O aluno é capaz de compreender as ideias principais em textos complexos sobre assuntos concretos e abstratos, incluindo discussões técnicas na sua área de especialidade. É capaz de comunicar com um certo grau de espontaneidade e de à-vontade com falantes nativos, sem que haja tensão de parte a parte. É capaz de exprimir-se de modo claro e pormenorizado sobre uma grande variedade de temas e explicar um ponto de vista sobre um tema da atualidade, expondo as vantagens e os inconvenientes de várias possibilidades.</p>	<p>O aprendente apresenta as suas opiniões e defende-as no decurso de uma discussão, utilizando explicações, argumentos e comentários relevantes; explica um ponto de vista sobre um assunto, equacionando vantagens e desvantagens de várias hipóteses; constrói uma cadeia lógica de argumentos; desenvolve uma argumentação, dando razões a favor de um ponto de vista ou contra ele; explica um problema e torna claro que a outra parte,</p>

		<p>numa negociação, deve fazer concessões; especula sobre causas, consequências, situações hipotéticas; toma parte activa em discussões informais em contextos familiares; faz comentários, esclarece pontos de vista, avalia propostas alternativas, põe hipóteses e responde a essas hipóteses.</p>
C1	<p>É capaz de compreender um vasto número de textos longos e exigentes, reconhecendo os seus significados implícitos. É capaz de se exprimir de forma fluente e espontânea sem precisar de procurar muito as palavras. É capaz de usar a Língua de modo flexível e eficaz para fins sociais, académicos e profissionais. Pode exprimir-se sobre temas complexos, de forma clara e bem estruturada, manifestando o domínio de mecanismos de organização, de articulação e de coesão do discurso.</p>	<p>O aprendente é capaz de se exprimir fluente e espontaneamente, quase sem esforço. Tem um bom domínio de um repertório lexical amplo que permite que as lacunas sejam preenchidas rapidamente com circunloquções. Há pouca procura óbvia de expressões ou de estratégias de evitação; só um assunto conceptualmente difícil impede o fluxo normal e corrente do discurso.</p>
C2	<p>É capaz de compreender, sem esforço, praticamente tudo o que ouve ou lê. É capaz de resumir as informações recolhidas em diversas fontes orais e escritas, reconstruindo argumentos e factos de um modo coerente. É capaz de se exprimir espontaneamente, de modo fluente e com exactidão, sendo capaz de distinguir finas variações de significado em situações complexas.</p>	<p>O aprendente transmite com precisão subtilezas de significado, utilizando, com razoável exactidão, um amplo leque de mecanismos modalizadores; tem um bom domínio de expressões idiomáticas e de coloquialismos e a consciência dos significados conotativos; volta atrás e reestrutura uma dificuldade com tanta</p>

		facilidade que o interlocutor mal se apercebe disso.
--	--	--

Anexo B - Planificações de aula dos níveis A1/A2

Nível	Competências Comunicativas	Competências Gramaticais e Lexicais	ATIVIDADES	METODOLOGIA DE FORMAÇÃO E DE AVALIAÇÃO	RECURSOS PEDAGÓGICOS E DIDÁTICOS
A1	<ul style="list-style-type: none"> -apresentar-se, cumprimentar e despedir-se; -utilizar expressões e frases muito simples para se descrever, descrever o local onde vive e as pessoas que conhece; -compreender e produzir expressões familiares quotidianas; -promover a interação com os colegas e o professor; -tempos livres; -locais públicos; -falar sobre a vida quotidiana, rotinas e ações que acontecem no momento; -dizer as horas, falar sobre dias da semana e meses; 	<ul style="list-style-type: none"> -verbo chamar-se; -as nacionalidades e os países; -formas de cortesia; -frases afirmativas, interrogativas e negativas; -artigos definidos e indefinidos; -concordância do adjetivo com o nome; -formação geral do feminino e do plural; -pronomes pessoais; -formas de tratamento formal e informal; -conjugação do verbo Ser; -pronomes reflexos; -pronomes interrogativos; -diferenças de utilização entre 	<ul style="list-style-type: none"> -apresentação e repetição de perguntas e respostas para a apresentação -audição de textos (diálogos entre personagens que se estão a apresentar), identificação de palavras e expressões sobre a identificação, com as repetições necessárias e respectivas fichas de trabalho; -resolução de exercícios de preenchimento de espaços de listas de vocabulário e verbos; -exposição sobre os meses, as tradições e feriados portugueses e 	<ul style="list-style-type: none"> -Método comunicativo e expositivo; -Compreensão oral; -Produção oral; -Compreensão escrita simplificada; -Produção escrita simplificada. 	<ul style="list-style-type: none"> -manual <i>Aprender Português 1</i> -manual <i>Português em foco A1/A2</i> -manual <i>Vamos lá Começar A1/A2</i>; -manual <i>Gramática Ativa 1</i>; -Manual <i>Gramática Aplicada A1/A2</i>; -Quadro branco; -Canetas; -Caderno; -Sala de aula. -Coluna; -Computador.

	<p>-falar sobre o tempo meteorológico;</p> <p>-localizar, pedir e dar direções simples e curtas;</p> <p>-utilizar expressões e frases muito simples para se descrever, descrever o local onde vive e as pessoas que conhece;</p> <p>-pedir e dar informações sobre lugares e pessoas, de forma muito simples;</p> <p>-fazer reservas, pedir e fazer compras em estabelecimentos públicos, como cafés, restaurantes e lojas, utilizando frases diretas.</p>	<p>os verbos ser e estar;</p> <p>-objetos da sala de aula;</p> <p>-os sons do alfabeto;</p> <p>-presente do Indicativo dos verbos regulares e irregulares.</p> <p>-conjugações perifrásticas: estar a + infinitivo e ir + infinitivo;</p> <p>-pronomes possessivos, demonstrativos e indefinidos;</p> <p>-os graus dos adjetivos;</p> <p>-advérbios interrogativos, de lugar e de quantidade;</p> <p>-preposições de movimento, de lugar e de tempo;</p> <p>-a família;</p> <p>-o corpo humano;</p>	<p>o clima nas diferentes estações do ano.</p> <p>-realização de fichas de exercícios sobre o presente do indicativo;</p> <p>-audição de textos simples e curtos sobre as rotinas diárias de diferentes personagens;</p> <p>-exposição sobre a rotina diária;</p> <p>-exposição sobre o vocabulário da descrição física;</p> <p>-vocabulário sobre as relações de parentesco;</p> <p>-resolução de exercícios sobre os graus de parentesco;</p> <p>-fazer a descrição física de pessoas reais;</p> <p>-leitura e audição de textos sobre</p>		
--	--	---	--	--	--

		<p>-o vestuário;</p> <p>-verbos irregulares do presente do indicativo.</p> <p>-a alimentação;</p> <p>-pretérito Perfeito Simples dos verbos regulares e irregulares;</p>	<p>personagens que se deslocam a diferentes tipos de serviços;</p> <p>-role-play: os alunos devem simular uma ida a um estabelecimento, baseando-se nos textos ouvidos;</p> <p>-resolução de exercícios sobre os diferentes tipos de preposições.</p> <p>-exposição sobre os alimentos e os pratos tradicionais portugueses.</p> <p>-conversa sobre os hábitos alimentares e pratos tradicionais do país de origem do aluno.</p> <p>-exposição sobre o funcionamento dos verbos regulares e irregulares no pretérito perfeito</p>	
--	--	--	---	--

			<p>simples do indicativo;</p> <p>-jogos didáticos.</p>	
A2	<p>-Descrever e apresentar locais, pessoas e personalidades com mais detalhe;</p> <p>-pedir e dar informações na rua, assim como localizar e dar direções;</p> <p>-expressar pedidos e trocas de informação em locais comerciais;</p> <p>-fazer planos e sugestões, convidar e recusar;</p> <p>-falar sobre a família, viagens e atividades quotidianas;</p> <p>-falar sobre experiências passadas e ações habituais no passado, relatando pequenas histórias sobre as suas experiências de vida;</p> <p>-manifestar aspetos culturais entre países, relatando de forma</p>	<p>-consolidação do pretérito perfeito;</p> <p>-pretérito imperfeito do indicativo;</p> <p>-pessoas e personalidades;</p> <p>-tempos livres e diversões;</p> <p>-pretérito imperfeito com valor de condicional;</p> <p>--construções perifrásticas de expressão de futuro: ir + infinitivo, ter de + infinitivo e haver de + infinitivo;</p> <p>-participios passados regulares e irregulares;</p> <p>-pretérito mais-que-perfeito composto;</p> <p>-aspetos sociais;</p> <p>-pretérito perfeito composto;</p> <p>-casa, lar e ambiente;</p>	<p>-Audição e leitura de textos dos manuais sobre relatos de histórias, viagens, eventos;</p> <p>-resolução dos exercícios de interpretação sugeridos pelos manuais;</p> <p>-simulação de chamadas telefónicas para fazer relatos de situações ocorridas no passado;</p> <p>-leitura e audição de textos sobre memórias da infância;</p> <p>-produção escrita;</p> <p>-discussão sobre as diferentes tradições culturais e gastronomia;</p> <p>-resolução de exercícios de</p>	<p>-Manual Português em Foco A1/A2</p> <p>-manual Verbos no Passado;</p> <p>-manual Aprender Português 2;</p> <p>-manual Gramática Ativa A1/A2</p> <p>-caderno de atividades do manual Aprender Português 2</p> <p>-quadro;</p> <p>-computador;</p> <p>-coluna;</p> <p>-caderno.</p>

	<p>simples algumas tradições e costumes;</p> <p>-apresentar-se e de falar sobre si e descrever-se a si próprio, referindo aspectos da sua personalidade, gostos, preferências e desagrado;</p> <p>-concordar, discordar, aconselhar;</p> <p>-identificar, de modo geral, o assunto da discussão a que assiste, quando esta se desenrola de forma clara e pausada;</p> <p>-fazer planos e sugestões, convidar e recusar;</p> <p>-pedir e dar informações na rua, assim como localizar e dar direções.</p>	<p>-vida quotidiana;</p> <p>-pronomes pessoais de complemento objeto direto e indireto e sua colocação;</p> <p>-pronominalizações;</p>	<p>gramática sobre a utilização do pretérito perfeito simples e do pretérito imperfeito;</p> <p>-descrição de personagens no passado e comparação com o presente;</p> <p>-discussão sobre as diferentes tendências de moda nos diferentes países, fast-fashion, consumo responsável;</p> <p>-relato de eventos passados como o último aniversário, passagem de ano, etc;</p> <p>-exercícios de preenchimento de espaços através da audição do texto;</p> <p>-leitura e audição de textos sobre a organização de planos para as</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>férias e previsões meteorológicas;</p> <p>-resolução de fichas de gramática sobre os tempos compostos do indicativo;</p> <p>-discussão sobre temas sociais: a vida na cidade, segurança, etc;</p> <p>-escrever uma carta/ postal/ email;</p> <p>-simulação diálogos com um amigo de infância;</p> <p>-exercícios de gramática com os complementos diretos e indiretos;</p> <p>-jogos didáticos.</p>		
--	--	--	--	--	--

Anexo C - Planificações de aula dos níveis B1/B2

Nível	Competências Comunicativas	Competências Gramaticais e Lexicais	ATIVIDADES	METODOLOGIA DE FORMAÇÃO E DE AVALIAÇÃO	RECURSOS PEDAGÓGICOS E DIDÁTICOS
B1	<p>-discutir temas da atualidade sem preparação prévia;</p> <p>-entrar, sem preparação prévia, numa conversa sobre assuntos conhecidos, de interesse pessoal ou pertinentes para o dia-a-dia (por exemplo, família, passatempos, trabalho, viagens e assuntos da atualidade);</p> <p>-relatar o enredo de um livro ou de um filme e de descrever as suas reações.</p> <p>-articular expressões de forma simples para descrever experiências e</p>	<p>-voz passiva;</p> <p>-discurso direto e indireto</p> <p>-presente do conjuntivo;</p> <p>-infinitivo pessoal e impessoal;</p> <p>-expressões impessoais com infinitivo pessoal e com presente do conjuntivo;</p> <p>-conjunções e locuções conjuncionais (concessivas, condicionais, finais temporais);</p> <p>-pretérito imperfeito do conjuntivo;</p> <p>-expressões</p>	<p>-resolução de uma fichas de trabalho com exercícios de conjugação dos tempos compostos do indicativo para revisão;</p> <p>-exercícios de gramática sobre o discurso direto e indireto;</p> <p>-relato de um filme/ livre/ série;</p> <p>-exposição sobre o funcionamento do presente do conjuntivo;</p> <p>-resolução de uma fichas de trabalho com exercícios de conjugação de verbos no</p>	<p>-Produção oral;</p> <p>-compreensão oral;</p> <p>-produção escrita;</p> <p>-compreensão escrita.</p>	<p>-caderno de atividades do manual <i>aprender português 2</i>;</p> <p>-manual <i>Português em foco</i>;</p> <p>-manual <i>Gramática Ativa 2</i>;</p> <p>-manual <i>Hoje em Dia</i>;</p> <p>-Quadro branco;</p> <p>-Caderno e canetas;</p> <p>-Coluna;</p> <p>-Computador.</p>

	<p>acontecimentos, sonhos, desejos e ambições. É capaz de explicar ou justificar opiniões e planos;</p> <p>-utilizar linguagem para suprir as suas necessidades;</p> <p>-ligar séries de elementos curtos discretos para obter uma sequência linear e conexa de pontos;</p> <p>-compreender os pontos principais de muitos programas de rádio e televisão sobre temas atuais ou assuntos de interesse pessoal ou profissional, quando o débito da fala é relativamente lento e claro;</p> <p>-escrever textos articulados sobre assuntos conhecidos ou de interesse pessoal;</p> <p>-escrever cartas pessoais para descrever experiências e impressões;</p>	<p>impessoais com infinitivo pessoal e com presente do conjuntivo;</p> <p>-conjunções e locuções conjuncionais (concessivas, condicionais, finais temporais);</p> <p>-comparação e sinonímia vs antonímia;</p> <p>-palavras compostas e formação do plural;</p> <p>-aspectos ambientais;</p> <p>-expressões de desejo, ordem, dúvida, sentimentos;</p> <p>-orações relativas;</p> <p>-expressões impessoais;</p> <p>-frases dubitativas e exclamativas;</p> <p>-exclamativas de desejo;</p> <p>-orações relativas com antecedente</p>	<p>presente do conjuntivo;</p> <p>-role-play: aconselhar um amigo, recorrendo ao presente do conjuntivo;</p> <p>-leitura e interpretação de textos relacionados com temas da atualidade e discussão sobre os mesmos;</p> <p>-resolução de exercícios de gramática sobre locuções e conjunções concessivas e orações relativas;</p> <p>-simulação de entrevistas de trabalho;</p> <p>-leitura e audição de textos relacionados com os países da lusofonia e os seus aspetos culturais. Discussão sobre o tema;</p> <p>-leitura e discussão sobre anúncios</p>		
--	---	---	--	--	--

		<p>indefinido;</p> <p>-estruturas como <i>Quem quer que; Quer...quer; Por muito que...etc.</i></p> <p>-aspectos tecnológicos;</p> <p>-aspectos históricos e geográficos;</p> <p>-imprensa;</p> <p>-pretérito imperfeito do conjuntivo;</p> <p>-preposições;</p> <p>-morfologia flexional e derivacional;</p>	<p>publicitários;</p> <p>-visualização de programas de rádio e televisão portuguesa;</p> <p>-resolução de exercícios sobre o pretérito imperfeito do conjuntivo;</p> <p>-debate sobre temas discutidos em aula;</p> <p>-jogos didáticos.</p>		
B2	<p>-conversar com a fluência e espontaneidade suficientes para tornar possível a interação normal com falantes nativos;</p> <p>-poder tomar parte ativa numa discussão que tenha lugar em contextos conhecidos, apresentando e defendendo os seus pontos de vista;</p>	<p>-pretérito perfeito composto do conjuntivo;</p> <p>-pretérito mais-que-perfeito composto do conjuntivo;</p> <p>-discurso direto e indireto;</p> <p>-futuro perfeito do conjuntivo;</p> <p>-conjugação pronominal mesoclitica;</p> <p>-condicional</p>	<p>-resolução de exercícios gramaticais sobre o futuro do conjuntivo;</p> <p>-exercícios de colocação pronominal com futuro perfeito do conjuntivo;</p> <p>-debate sobre temas relacionados com a tecnologia;</p> <p>-audição e preenchimento</p>	<p>-Produção oral;</p> <p>-compreensão oral;</p> <p>-produção escrita;</p> <p>-compreensão escrita.</p>	<p>-manual <i>Português em Foco 3</i>;</p> <p>-manual <i>Vamos lá continuar</i>;</p> <p>-manual <i>Hoje em dia</i>;</p> <p>-manual <i>Verbos no Passado</i>;</p> <p>-manual <i>Preposições em ação</i>;</p> <p>-manual <i>Aprender Português 3</i>;</p> <p>-manual <i>Gramática Ativa 2</i>;</p> <p>-manual <i>Português pela</i></p>

	<p>-expressar-se de forma clara e detalhada sobre uma vasta gama de assuntos relacionados com os centros de interesse;</p> <p>-conseguir explicar um ponto de vista sobre dado assunto, apresentando as vantagens e desvantagens de diferentes opções;</p>	<p>perfeito;</p> <p>-construções de coordenação e de subordinação;</p> <p>-verbos ir e vir como auxiliares e em perífrásticas;</p> <p>-regras dos usos do Se, de acordo com o contexto sintático.</p> <p>-acentuação gráfica;</p> <p>-provérbios e expressões idiomáticas;</p> <p>-mecanismos de estruturação textual através do uso adequado de artigos, adjetivos, pronomes, advérbios, locuções adverbiais e preposições;</p> <p>-relação semântica, fonética e gráfica entre palavras;</p> <p>-conectores.</p>	<p>de espaços de letras de músicas portuguesas, discussão e interpretação das mesmas;</p> <p>-exposição oral sobre um tema relacionado com as temáticas abordadas em sala de aula;</p> <p>-leitura de artigos de revistas e jornais sobre temas da atualidade;</p> <p>-desenvolvimento de textos argumentativos e de opinião escritos sobre os temas abordados em aula;</p> <p>-exercícios de conexão sobre provérbios e expressões idiomáticas portuguesas e discussão sobre as mesmas;</p> <p>-resolução de exercícios de preenchimento de espaços com conectores;</p>		<p>rádio;</p> <p>-computador;</p> <p>-colunas;</p> <p>-quadro branco;</p> <p>-caderno.</p>
--	--	--	--	--	--

			-resolução de exercícios sobre palavras homónimas, homógrafas e homófonas; -exercícios de transformação de discurso direto em indireto; -jogos didáticos.		
--	--	--	---	--	--

Anexo D - Planificação de aula dos níveis C1/C2

Nível	Competências Comunicativas	Competências Gramaticais e Lexicais	ATIVIDADES	METODOLOGIA DE FORMAÇÃO E DE AVALIAÇÃO	RECURSOS PEDAGÓGICOS E DIDÁTICOS
C1	-expressar-se de forma espontânea e fluente, sem dificuldade; -saber utilizar a língua de maneira flexível e eficaz para fins sociais e profissionais; -produzir um discurso claro, fluente e bem estruturado, recorrendo ao uso controlado de fórmulas organizativas, conectores e dispositivos coesivos; -compreender uma exposição longa como filmes ou programas de televisão; -compreender textos longos e	-revisão gramatical; -consolidação lexical e desenvolvimento dos conhecimentos lexicais e dos mecanismos de estruturação textual, através de exercícios escritos e orais que testem o uso adequado dos conteúdos aprendidos nos níveis anteriores; Expressões idiomáticas e provérbios; Expressões culturais.	-visualização e audição de programas de televisão e de rádio portugueses; -debates sobre temas da atualidade; -apresentações livres ou sobre temas relacionados com o conteúdo das aulas; -Leitura e interpretação de textos de imprensa, científicos e literários; -escrita de textos argumentativos; -resolução de exercícios de revisão dos	-Produção oral; -compreensão oral; -produção escrita; -compreensão escrita.	-caderno de atividades do manual <i>aprender português 3</i> ; -manual <i>Português em foco 3</i> ; -manual <i>Português em foco 4</i> ; -manual <i>Gramática Ativa 2</i> ; -manual <i>Hoje em Dia</i> ; -manual <i>Preposições em ação</i> ; -manual <i>Histórias de Bolso</i> ; -Quadro branco; -Caderno e canetas; -Coluna; -Computador.

	<p>complexos, literários e não literários;</p> <p>-apresentar pontos de vista com um certo grau de elaboração.</p>		<p>diversos tempos verbais;</p> <p>-resolução de exercícios sobre os conectores e preposições;</p> <p>-pesquisa e discussão acerca de filmes, músicas e programas sobre a cultura portuguesa;</p> <p>-jogos didáticos.</p>		
C2	<p>-participar sem esforço em qualquer conversa ou discussão e utilizar expressões idiomáticas;</p> <p>-fazer uma exposição oral ou desenvolver uma argumentação num estilo apropriado ao contexto e com uma estrutura lógica que ajude o seu interlocutor a identificar e a memorizar os aspetos mais importantes;</p> <p>-demonstrar flexibilidade na reformulação de ideias, diversificando</p>	<p>-consolidação de conteúdos;</p> <p>-expressões idiomáticas e provérbios;</p> <p>-expressões culturais e coloquialismos;</p> <p>-português académico, técnico, profissional, científico.</p>	<p>-resolução de exercícios sobre a conjugação de verbos nos tempos anteriormente estudados em aula;</p> <p>-debate sobre temas específicos;</p> <p>-exposições orais sobre temas variados;</p> <p>-leitura e análise de textos científicos, literários e académicos;</p> <p>-produção textual sobre temas relacionados com as</p>	<p>-Produção oral;</p> <p>-compreensão oral;</p> <p>-produção escrita;</p> <p>-compreensão escrita.</p>	<p>-manual <i>Português em Foco 3</i>;</p> <p>-manual <i>Vamos lá continuar</i>;</p> <p>-manual <i>Hoje em dia</i>;</p> <p>-manual <i>Verbos no Passado</i>;</p> <p>-manual <i>Preposições em ação</i>;</p> <p>-manual <i>Aprender Português 3</i>;</p> <p>-manual <i>Gramática Ativa 2</i>;</p> <p>-manual <i>Português pela rádio</i>;</p> <p>-programas de rádio e de televisão portugueses;</p> <p>-textos literários e artigos de jornais portugueses;</p>

	<p>formas linguísticas;</p> <p>-dominar agilmente expressões idiomáticas e coloquialismos;</p> <p>-inserir a sua contribuição no discurso coletivo, tomando a palavra, referenciando e fazendo alusões com naturalidade;</p> <p>-demonstrar facilidade em compreender qualquer tipo de enunciado oral;</p> <p>-ler com facilidade praticamente todas as formas de texto escrito, incluindo textos mais abstratos, linguística ou estruturalmente complexos;</p> <p>-escrever textos num estilo fluente e apropriado;</p>		<p>temáticas abordadas em aula;</p> <p>-jogos didáticos.</p>		<p>-computador;</p> <p>-colunas;</p> <p>-quadro branco;</p> <p>-caderno.</p>
--	--	--	--	--	--

Anexo E - Guião para a elaboração da apresentação

Guião para a elaboração da apresentação

Na próxima aula deverás apresentar, de forma formal, um produto inovador. A tua apresentação deverá ser composta por uma introdução, desenvolvimento e conclusão e deverá durar aproximadamente 5 minutos. Após a apresentação terás de responder às questões colocadas pelos membros do júri e só após a discussão dos jurados saberás se o teu produto será digno de investimento ou não.

Para te preparares poderás ter em conta as seguintes linhas orientadoras:

1. Deverás criar um produto inovador e atribuir-lhe um nome cativante;
2. Ao apresentar o produto deves começar por explicar a utilidade do produto, determinar o seu público-alvo e dar exemplos concretos de situações em que utilizarias o produto;
3. Lembra-te que estarás numa espécie de programa televisivo e, por isso, a tua linguagem deverá ser formal e cuidada;
4. Mostrar que o produto se destaca de outros já existentes e defender o porquê de este ser digno do financiamento dos investidores;
5. Revelar possíveis contra-indicações e apresentar soluções para as mesmas;
6. Terminar a apresentação de forma inspiradora e criar um slogan.

Após a exposição deverás estar preparado para eventuais questões que serão coladas pelos teus colegas e deves argumentar de forma a convencê-los de que o teu produto será um sucesso no mercado.

A tua apresentação pode ser complementada com algum tipo de powerpoint ou outro material que aches necessário para tal.

Bom trabalho!

