



Universidade de Aveiro

Ano 2021

**MARIA
MANUEL
A
GOUVEIA
BENTO**

**O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NA AULA DE INGLÊS NO 1.º CEB**



Universidade de Aveiro Departamento de Educação e Psicologia
2021

**MARIA
MANUELA
GOUVEIA
BENTO**

**O JOGO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NA AULA DE INGLÊS NO 1.º CEB**

Relatório apresentado à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico, realizada sob a orientação científica da Doutora Ana Raquel Gomes São Marcos Simões, Professora Auxiliar em regime laboral do Departamento de Educação da Universidade de Aveiro.

Dedico este trabalho à minha família

o júri

presidente

Professora Doutora Ana Isabel de Oliveira Andrade
Professora associada, Universidade de Aveiro

Professora Doutora Ana Raquel Gomes São Marcos Simões
Professora Auxiliar em regime laboral, Universidade de Aveiro

Professora Doutora Ana Rita Gomes Costa
Professora Investigadora, Universidade de Aveiro

Agradecimentos

Este ano e meio de mestrado foram de muito trabalho, de muita dedicação, de muito esforço, mas também de grande recompensa pessoal. Agradecer é, um ato de gratidão. Por isso quero agradecer à minha família; em primeiro lugar ao meu marido que sempre me impulsionou a seguir em frente, ao meu filho pela paciência e compreensão que teve nas minhas muitas ausências, à minha mãe que apesar de estar bastante doente, sempre acreditou em mim para seguir os meus estudos, porque sem ela não tinha concluído a minha licenciatura, aos avós paternos do meu filho, que sempre foram como uns pais para mim, ficando sempre com o neto, sempre que eu precisasse, à Ana e à Fabia, minhas vizinhas e amigas que me ajudaram e muito na reta final e restante família pelas palavras de encorajamento.

Quero também agradecer à Professora orientadora Doutora Ana Raquel Simões, pela sua dedicação profissional e pelas palavras e orientações valiosas. À professora orientadora, Doutora Ana Isabel Andrade, pela sua partilha de saberes, e a todos os docentes deste Mestrado que me ajudaram e orientaram. À Professora cooperante Joana Ribau Lemos, pela total disponibilidade e colaboração que sempre mostrou. Também tenho que agradecer aos alunos, juntamente com outros professores titulares da escola, que me fizeram evoluir como pessoa como profissional, e acima de tudo, porque fazem parte da minha bagagem afetiva.

À minha colega da díade, Ana Margarida Magalhães, que foi uma boa ajuda, uma excelente confidente. Por último não posso esquecer os meus amigos e colegas de Mestrado, pela partilha de experiências.

**palavras-
chave**

jogo, estratégia, ensino-aprendizagem, atividade lúdica.

resumo

Este relatório que apresento surge no âmbito da realização da Unidade Curricular de Prática de Ensino de Inglês, inserido no curso de mestrado em Ensino de Inglês no 1.º Ciclo do Ensino Básico. Neste relatório pretendo fundamentar aquilo que foi o meu estágio neste ciclo de ensino, apresentando e refletindo sobre algumas atividades de ensino-aprendizagem realizadas.

Existem certamente várias estratégias para apoiar os alunos no desenvolvimento da sua aprendizagem. Este projeto apresenta apenas uma, o jogo. Assim, nesta atividade lúdica, o aluno está ativo e empenhado, colocando à prova as suas capacidades, enfrentando, muitas vezes os seus medos, aprendendo através da diversão, da novidade, tornando o jogo como um recurso educacional relevante e motivante na aprendizagem do Inglês.

Em termos metodológicos, desenvolvemos um trabalho de tipo investigação, tendo implementado as atividades numa turma do 3.º ano de inglês curricular. O projeto procurou efetivamente recolher dados sobre o modo como as crianças viam o jogo enquanto estratégia de ensino-aprendizagem do Inglês, refletindo sobre a sua eficácia. A recolha de dados foi feita através de inquéritos e self-assessments. Apesar do reduzido tempo de ação, acredito que os resultados obtidos neste projeto são positivos e clarificadores do sucesso deste recurso didático.

Este projeto de investigação-ação procurou de uma certa forma contestar alguns argumentos que se mostram contra o jogo como ferramenta de ensino, apresentando sempre evidências na utilização do lúdico na educação, nomeadamente na Língua Inglesa.

Keywords

Games, tactics, teaching and learning, playful activity.

Abstract

This report that I present comes within the scope of carrying out the Curricular Unit of Practice in Teaching English, as part of the Master's course in Teaching English in the 1st Cycle of Basic Education. In this report, I intend to base what was my internship in this teaching cycle, presenting and reflecting on some teaching-learning activities carried out. There are certainly several strategies to support students in their learning development. This project features only one, the game. Thus, in this playful activity, the student is active and engaged, putting their abilities to the test, often facing their fears, learning through fun, novelty, making the game a relevant and motivating educational resource in English learning. In methodological terms, we developed an investigation-type work, having implemented the activities in a 3rd year class of English curriculum. The project effectively sought to collect data on how children saw the game as an English teaching-learning strategy, reflecting on its effectiveness. Data collection was carried out through surveys and self-assessments. Despite the reduced time of action, I believe that the results obtained in this project are positive and clarifying the success of this teaching resource. This research-action project sought, in a certain way, to contest some arguments that are against the game as a teaching tool, always presenting evidence in the use of play in education, namely in the English language.

Índice

ABSTRACT.....	IV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	V
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ERRO! INDICADOR NÃO DEFINIDO.
ÍNDICE DE TABELAS.....	VI
LISTA DE ABREVIACÕES.....	VI
INTRODUÇÃO.....	7
CAPÍTULO I.....	8
1.1- CONCEITO DE JOGO – DEFINIÇÕES E CARACTERIZAÇÃO.....	9
1.2- O JOGO- BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA.....	12
1.3- CATALOGAÇÕES DO JOGO SEGUNDO WALLON, CALLOIS E PIAGET.....	14
1.4- A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO.....	19
1.5- O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUAS.....	20
1.5.1 - <i>Os jogos linguísticos</i>	20
1.6- O PAPEL DO PROFESSOR NO JOGO NA SALA DE AULA.....	21
1.7- RELAÇÃO ENTRE JOGO E ATIVIDADE LÚDICA.....	22
CAPÍTULO II.....	24
2.1- A LUDICIDADE E O JOGO COMO ELEMENTO POTENCIADOR DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	24
2.2- O USO DO JOGO COMO ATIVIDADE LÚDICA.....	25
2.3- CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS.....	26
CAPÍTULO III.....	28
3.1- ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO: UM ESTUDO DE TIPO INVESTIGAÇÃO-AÇÃO.....	28
3.2- CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO DE INTERVENÇÃO.....	29
3.3- CARACTERIZAÇÃO DA TURMA.....	30
3.4- CARACTERIZAÇÃO SOCIOECONÓMICO:.....	31
3.5- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS:.....	32
3.5.1- <i>Questionários</i>	32
3.6- PLANIFICAÇÃO E DESCRIÇÃO DO PROJETO DE INTERVENÇÃO.....	32
CAPÍTULO IV.....	35
4.1- ANÁLISE DO INQUÉRITO POR QUESTIONÁRIO INICIAL.....	35
4.2- ANÁLISE DOS SELF-ASSESSMENTS.....	40
4.3- ANÁLISE DO INQUÉRITO POR QUESTIONÁRIO FINAL.....	50
CAPÍTULO V.....	56
5.1- CONCLUSÃO E REFLEXÃO.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	59
ANEXOS.....	62
ANEXO 1: QUESTIONÁRIO INICIAL.....	63
ANEXO 2: PLANO DE AULA(1ª INTERVENÇÃO).....	66
ANEXO 3: PLANO DE AULA(2ª INTERVENÇÃO).....	67
ANEXO 4: PLANO DE AULA(3ª INTERVENÇÃO).....	68
ANEXO 5: QUESTIONÁRIO FINAL.....	69

Índice de gráficos

Gráfico 1 – Resposta à pergunta: “Gostaste do jogo “Star Colour board game?”.....	41
Gráfico 2 – Resposta à pergunta: “Aprendeste as cores e as emoções com o jogo?”.....	42

Gráfico 3 – Resposta à pergunta: “ Porque é que gostaste do jogo”Star Colour board game?”	43
Gráfico 4 – Resposta à pergunta: “Na tua opinião trabalhar em grupo é...?”	44
Gráfico 5- Resposta à pergunta: “Gostaste de fazer o jogo”wordsearch” sobre os meses do ano em Inglês?”	45
Gráfico 6- Resposta à pergunta: “Aprendeste os meses com o jogo?”	45
Gráfico 7- Resposta à pergunta: “Se sim, porquê?”	46
Gráfico 8- Resposta à pergunta: “Na tua opinião trabalhar em grupo é...?”	47
Gráfico 9- Resposta à pergunta:”Gostaste do jogo online sobre os dias da semana?”	48
Gráfico 10- Resposta à pergunta: “Gostaste do jogo com a passagem da bola?”	48
Gráfico 11- Resposta à pergunta: Aprendeste os dias com os jogos?”	49
Gráfico 12- Resposta à pergunta: “Se sim, porquê?”	50
Gráfico 13- Resposta à pergunta: “Trabalhar em grupo é...?”	50

Índice de tabelas

Tabela 1 – Descrição socioeconomica dos pais dos alunos.....	32
Tabela 2 – Descrição socioprofissional dos pais dos alunos.....	33
Tabela 3 – Respostas dos alunos à pergunta: “Que atividades gostas mais de fazer nas aulas de Inglês?”	37-38
Tabela 4- Respostas dos alunos à pergunta: “Que tipo de jogos gostas mais de fazer nas aulas de Inglês?”	38
Tabela 5- Respostas dos alunos à pergunta: “Se sim, porquê?	40
Tabela 6- Respostas dos alunos à pergunta: “Dos jogos que realizastes com a Professora Manuela, qual gostaste mais?Porquê?”	51-52
Tabela 7- Respostas dos alunos à pergunta: “ O que achaste diferente em cada jogo?, Aprendeste mais ou menos a matéria?”	53-55

Lista de abreviações

AEREBAS – Agrupamento de Escolas de Referência para a Educação Bilingue de Alunos Surdos.

CEB – Ciclo do Estudo Básico.

EB1- Escola Básica do 1ºCiclo.

LALE- Laboratório Aberto para a Aprendizagem de Línguas Estrangeiras.

LE- Língua Estrangeira.

NEE – Necessidades Educativas Especiais.

PEI- Prática de Ensino de Inglês.

SNIPI - Sistema Nacional de Intervenção Precoce na Infância.

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação.

Introdução

Como já sabemos, o ensino é um mundo cheio de desafios, pelo que é cada vez mais importante que seja realizado de uma forma aliciante, inovadora e motivadora.

Os alunos modificam as suas características e motivações a uma velocidade impressionante e o professor tem de ser habituar a esta nova situação, incutindo um ensino ativo, que saiba mobilizar o interesse dos alunos, onde a escola se assuma como símbolo de inovação, tentando proporcionar uma experiência de sucesso em termos de ensino-aprendizagem do aluno.

Acredita-se, pois, que a escola deixou de ser apenas um espaço de transmissão de conhecimentos, mas antes um contexto de partilha de experiências onde os alunos estão no centro do processo de ensino-aprendizagem, idealmente de forma mais motivada, satisfeita, expectante e curiosa. Assim sendo, o professor passou a ser um mentor que procura incentivar os seus alunos a procurar um melhor caminho, a serem mais ativos e críticos durante o processo de ensino-aprendizagem.

Este relatório é parte integrante do trilha de formação percorrido no âmbito do Mestrado em Ensino do Inglês no 1º CEB, como resultado do percurso efetuado, apresentando reflexões acerca da minha prática pedagógica, bem como os fundamentos teóricos que se tornaram a base das minhas ações enquanto futura docente, mais concretamente no que ao jogo diz respeito.

O meu projeto educativo incidu, de uma forma muito específica, na utilização do jogo como estratégia de ensino-aprendizagem do Inglês em sala de aula no 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB).

O meu objetivo é conhecer a perceção dos alunos em relação ao uso destes jogos em sala de aula, ao mesmo tempo, que refleti sobre a sua eficácia e de uma eventual necessidade de revisão.

Apresento no primeiro capítulo, a fundamentação teórica deste trabalho, a que se segue a descrição metodológica do projeto desenvolvido. No quarto capítulo, apresento uma análise dos dados recolhidos e, por fim, no capítulo cinco, uma breve conclusão e reflexão sobre o percurso enquanto estagiária do mestrado em causa.

Capítulo I

O presente capítulo propõe-se abordar a importância dos jogos, analisando aprofundadamente as suas potencialidades enquanto estratégia de ensino-aprendizagem no contexto da aula de Inglês no 1.º CEB.

Primeiro, vou começar por classificar o que se entende por “jogo”, muitas vezes entendido como qualquer atividade que causa uma experiência positiva e divertida. Os jogos lúdicos são, de facto, uma ferramenta que o professor pode usar para favorecer o processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, contribuindo para a motivação e interação com o aluno e com o seu processo de desenvolvimento. De seguida, irei clarificar que o jogo é uma atividade física e mental que integra várias dimensões do desenvolvimento humano: o cognitivo, o afetivo e o psicomotor. Assim o jogo apresenta significados variados, desde uma brincadeira de criança, até às atividades mais complexas com intuito de adquirir conhecimentos, sendo assim útil para estimular o desenvolvimento do aluno. Pensando nesta perspetiva, o jogo além de ser uma brincadeira para os alunos, funciona como um recurso, que o professor pode utilizar de uma forma adequada, para que os alunos possam aprender conteúdos educativos e interagir num meio social que, neste caso, é a sala de aula.

Diante desta proposta os alunos percebem que a disciplina, no caso da língua estrangeira, passa a ter mais sentido, uma vez que eles aprendem algo que pode ser utilizado no dia-a-dia. O desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseado nas atividades da criança. Esta, ao interagir com o ambiente, desenvolve estruturas por meio de uma sequência bem definida de ações físicas e mentais e o jogo ajuda nesse processo. Assim, os jogos servem como estímulo para o desenvolvimento do aluno e fazem com que ele aprenda também os valores de grupo e as regras.

A problemática deste tema é que envolve múltiplas dimensões ou conceitos, como os tipos de jogos, a importância do jogo no crescimento das crianças, a importância do jogo a nível cognitivo, etc. Isto vai implicar que múltiplos fatores atuem sobre as variáveis do trabalho. No entanto, será sempre tida em conta a importância que estes tipos de atividades possuem para a criança, tanto a nível sociológico como cognitivo.

É na idade escolar que se dá início aos jogos com regras, jogos que exigem capacidade cognitiva de entender e aceitar essas regras, assim como a capacidade de lidar com a competitividade. O objetivo do jogo de regras é colocado em função do crescimento do grupo, onde a interação, a espontaneidade e a liberdade são meios para atingi-lo. Para trabalhar em grupo é necessário um esforço diferenciado de cada participante, é preciso responder aos estímulos propostos e experienciar novas possibilidades. O envolvimento com jogos baseados em regras surge da manifestação de operações concretas no meio social, correspondendo a um decréscimo no egocentrismo, no surgimento da conservação da amizade e no surgimento de outras cognições. Pode-se dizer que, quanto maior for o desenvolvimento cognitivo das crianças, mais estruturado pode ser o jogo e este, por sua vez, contribui desenvolvendo também o pensamento.

1.1- Conceito de jogo – definições e caracterização

Início este capítulo, com a procura da definição do conceito de jogo, atendendo quer ao significado da palavra, quer àqueles que foi abarcando ao longo da sua evolução histórica.

As multiplicidades de significados vão desde uma atividade física a uma atividade mental, proporcionando divertimento e prazer às pessoas envolvidas. Até sendo uma atividade organizada sujeita a regras, trata-se de um conceito de difícil definição. Verifica-se, contudo, a existência de algo comum em todas as definições: a finalidade última do jogo de proporcionar aos indivíduos que o experienciam prazer, divertimento e recreação. A origem etimológica da palavra jogo é ludus que, em latim, significa jogo, tendo esta forma sido posteriormente substituída por outra mais popular, jocus, que podemos traduzir por gracejo; escárnio; brincadeira; divertimento (Lima, 2008, p. 36).

Esta dimensão do termo “jogo” contribuirá, como iremos perceber mais à frente, para a “*descredibilização*” deste recurso pedagógico no contexto educacional atual, traduzindo-se tais crenças e posicionamento em desconfiança, olhar sobranceiro e resistência em adotá-lo seriamente como instrumento de ensino.

Neste trabalho decidi escolher o posicionamento de dois autores que se dedicaram ao estudo do tema, Huizinga e Callois. Segundo Huizinga (1990) e citado por Lima (2008), a definição de jogo aplica-se a uma “atividade ou ocupação delimitada no espaço e no tempo e que obedece a regras de caráter obrigatório, mas estabelecidas e livremente

acordadas entre todos os participantes”. Para estes autores, “o jogo não possui outra finalidade que não a que ele próprio encerra, isto é, a diversão, o gozo, a pura fruição, caracterizando-se por ser uma situação completamente distinta da vida normal e quotidiana do sujeito, e por incluir elementos de tensão (pela imprevisibilidade e incerteza que dele decorrem) e de alegria.”(Lima, 2008, p.36-37).

Em Huizinga (2007), o jogo surge intimamente ligado a aspetos como a diversão, recreação, fascínio, tensão, alegria, assumindo o seu carácter voluntário um papel fundamental para a categorização de uma qualquer atividade enquanto tal. O autor defende ainda que, se sujeita a “ordens e destituída da sua natureza livre, uma atividade não pode considerar-se um jogo, mas sim uma “tarefa”. A necessidade, amplamente sublinhada pelo autor, da não distorção da essência do jogo enquanto exercício livre, voluntário e que visa proporcionar prazer e momentos agradáveis aos seus participantes terá, obrigatoriamente, de fazer parte das preocupações do professor quando estiver a planificar atividades deste tipo para realizar em sala de aula.

Callois (1990), citado por Lima (2008), outro importante estudioso desta temática, ressalva a importância do jogo enquanto “fenómeno social e de desenvolvimento da civilização, concebendo-o como uma atividade que, pelos elementos de alegria, descontração e diversão que lhe estão inerentes, se opõe ao “carácter sério da vida, do trabalho, da produção e da obrigação”. (Lima, 2008, p.40).

Apesar de ressaltar a natureza voluntária do jogo, Callois (1990) reforça o papel estruturante das regras neste tipo de atividades, ainda que conceda que o único fator que obriga um participante a submeter-se a elas seja a sua vontade de jogar.

A importância social atribuída ao jogo, por sua vez, diz respeito às competências que este desenvolve nos sujeitos, Callois (1990), citado por Lima (2008). Embora este autor não o perspetive como uma “aprendizagem para o trabalho”, reconhece-lhe “potencialidades ao nível do desenvolvimento e treino de ferramentas dos indivíduos para superar os obstáculos e dificuldades que a vida lhes venha a colocar”, (Lima, 2008, p.42).

O jogo é ainda considerado como uma “escola de aprendizagem ativa e árdua e um terreno fértil para trabalhar certos costumes e valores sociais, e praticar atos de civilização”, (Callois, 1990), citado por (Lima, 2008, p. 42). Colocados perante situações complicadas e, por vezes, de muita contradição face aos seus adversários, os indivíduos mobilizam todos os recursos que dispõem com vista à obtenção da vitória. É neste contexto

que valores como o “fair play”, respeito (pelas regras estabelecidas e pelos oponentes), persistência, autocontrole, constituem-se como ganhos valiosos de uma atividade aparentemente meramente recreativa.

Uma última contribuição que considero poder ajudar a delinear a tipologia de jogo, afastando o perigo de uma generalização do termo e sua aplicação a situações de outra natureza, é-nos apresentada por Brougère. Na sua opinião, é necessária a verificação de um “encontro entre uma situação lúdica e uma atitude lúdica, isto é, um jogo e um jogador”, a fim de que possamos considerar uma determinada atividade como um jogo (Brougère, 1998,) citado por (Lima, 2008, p. 53).

Esta perspetiva é tanto mais válida quanto, conforme atrás referi, deve existir, da parte do professor, uma preocupação, quando utiliza qualquer jogo como recurso pedagógico.

Tomando em consideração a visão de Brougère de que “[o] jogo não pode ser tratado como trabalho disfarçado nem o trabalho ser dissimulado de jogo” (Brougère, 1998) citado por (Lima, 2008, p. 54), acredito que os jogos pedagógicos possam assumir-se como uma “aliança equilibrada” entre trabalho e lazer no contexto educativo. Tal situação pode ser alcançada por meio de algumas das características fundamentais de cada uma destas componentes do processo educativo, trabalho e lazer, e posterior ligação de ambas numa via alternativa, em que os dois não sejam vistos como incompatíveis, mas como complementares de grandes alicerces à aprendizagem e ao desenvolvimento global do aluno.

Em síntese, caberá ao professor a conceção e planificação de atividades, delimitadas no espaço e no tempo, imprevisíveis, com regras específicas, que, combinando prazer, diversão, alegria e vontade de participar dos alunos, sejam capazes de produzir resultados para além da sua duração. Isto é, atividades que exerçam uma influência a nível da aprendizagem e do desenvolvimento global dos alunos (designadamente em termos de comportamentos, crenças e atitudes sociais), cumprindo deste modo a finalidade para que foram concebidas.

1.2- O jogo- Breve Contextualização Histórica

De acordo com a temática em estudo, iremos focar-nos nas diferentes concepções sobre o jogo. Torna-se necessário apresentar, desde a antiguidade até aos nossos dias, algumas das concepções mais relevantes, de diferentes teóricos, que sobre ele refletiram. O jogo é algo cultural, sendo as suas manifestações e sentidos, variáveis consoante a época, a cultura e o contexto, já que assistimos à realização de diversas atividades lúdicas, desde a Pré-História. O jogo é, como havia sido dito na parte introdutória, uma atividade “recreativa”, na qual procuramos e encontramos um motivo de distração e relaxamento. Jogamos por curiosidade, por diversão, como forma de inclusão ou simplesmente pela companhia. As razões que nos movem são várias, como são vários os tipos de jogos que já experimentámos e com os quais, de uma maneira ou de outra, aprendemos. Jogos físicos, de cartas, de enigmas, adivinhas, são apenas alguns exemplos que preenchem o nosso imaginário durante a infância. Intemporais e universais, os jogos foram passando de geração em geração e “enraizaram-se” no seio familiar, mas também no meio social. Durante muito tempo, nos momentos de intervalo das aulas, os seus principais utilizadores eram, sobretudo, os mais pequenos. Atualmente deparamo-nos com uma realidade diferente, que nos dá conta de que são já muitos os jovens estudantes que ocupam muito do seu tempo livre a jogar. Esta é uma atividade cada vez mais “abraçada” por crianças e jovens dentro das escolas, mas também em família o que demonstra que jogar não é, de todo, uma atividade conformada à infância.

Porque jogam os nossos alunos ? Talvez a explicação resida na simplicidade e na “natureza desinteressada” que o transformam num momento de decompressão e também de convivência entre os jovens, que atenua a obrigatoriedade e a exigência imposta nas aulas. Partindo de uma concepção clássica de educação, a história encarregou-se de reconhecer a importância desta atividade lúdica no desenvolvimento cognitivo e socio-afetivo do indivíduo.

No século XIX, foi a vez dos pedagogos Johann Pestalozzi, John Dewey e Frederick Fröebel atribuírem igualmente a esta atividade lúdica um papel impulsionador e agradável na aprendizagem. Igualmente em teorias pedagógicas, no século XX acolheu as ideias de autores como Huizinga, Piaget, Vygotsky, entre outros, que conceberam “o jogo como instrumento estruturante do desenvolvimento cognitivo e social da criança e, portanto, benéfico ao processo educativo.” (Nevado, 2008, p. 4-5).

Jean Piaget, fundador do construtivismo considerou que “o ser humano não era um mero resultado do meio onde está inserido, mas antes o resultado da sua interação com o meio: a criança desenvolve-se no e com o meio que a rodeia”, e, neste sentido, o jogo seria, segundo o pedagogo suíço, “um elemento privilegiado dessa interação, e, portanto, determinante para o seu desenvolvimento cognitivo e social, pois enquanto joga, assimila e transforma a sua realidade”. (Nevado, 2008, p.5). Baseando os seus estudos na psicologia cognitiva, Jean Piaget concebeu esta atividade como um lugar relevante nos processos de desenvolvimento, relacionando-o com o desenvolvimento dos estádios(estados) cognitivo. Encarado como o pioneiro do construtivismo social, Vygotsky deu também importantes contributos nesta matéria: centrando os seus estudos na criança e no contexto escolar, considerava “o jogo como uma atividade benéfica para o desenvolvimento cognitivo, motivacional e social, pelo que deveria implementar-se desde o ensino pré-escolar.”(Nevado, 2008 , p.4).

Ovide Decroly, à semelhança dos seus parceiros, valorizou a atividade lúdica e a liberdade que esta proporciona. Para o pedagogo belga, toda a aprendizagem deveria apresentar-se como um “jogo estimulante e estar centrada no aluno, onde poderiam aprender e desenvolver-se de forma livre e espontânea.”(Fortuny & Dubreucp-Choprix, 1988, p.13-14 ; Minerva, 2004, p.126) ”.

“O jogo é uma categoria maior, uma metáfora da vida, uma simulação lúdica da realidade, que se manifesta, se concretiza, quando as pessoas praticam desporto, quando lutam, quando fazem ginástica, ou quando as crianças brincam”. A partir destas opiniões podemos entrever as relações que existem entre jogo e cultura, na perspetiva de que eles se encontram interligados, sendo que o jogo influencia a cultura como a cultura fornece elementos para o jogo (Huizinga, 2007,p.33).

Huizinga (2007) defende que “o jogo é mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo nas suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana, mas os animais não esperaram que os homens se iniciassem na atividade lúdica.” (Huizinga, 2007, p.3)

Uns definem as origens e o fundamento do jogo; outros como satisfação de um certo instinto de imitação. No entanto, há um elemento comum a todas estas hipóteses: todas elas se questionam sobre o porquê e os objetivos do jogo. A grande maioria, contudo, preocupa-se apenas em saber o que o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os

jogadores.

Com os avanços dos estudos matemáticos é lançada uma nova visão do jogo. No século XVIII, o jogo sofre grandes preconceitos no que diz respeito ao seu valor ético, sociopolítico e epistemológico, pois à época o jogo era visto como algo “vicioso”. O jogo foi então proibido pela igreja, porque o mesmo transmitia prazer e por isso devia ser banido, sendo apenas permitidos os jogos realizados nas festas religiosas.

A importância do jogo recebeu várias conotações ao longo do tempo, onde os jogos são lembrados como alternativas interessantes para a solução de problemas de prática pedagógica. Segundo Huizinga (2007), jogo “é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferentes”. (Huizinga, 2007, p.33). Piaget (1987) escreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto. Segundo ele, “O jogo constitui o polo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo relação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior”. (Piaget, 1987, p. 162)

Ao longo dos tempos, foram muitos os pedagogos que encontraram no jogo um valioso instrumento ao serviço da educação, sublinhando o seu caráter pedagógico no desenvolvimento cognitivo e social da criança. Os que apareceram nestas breves páginas foram apenas alguns, pelo que outros mereciam ser referenciados. Porém, não podemos deixar de mencionar que, lamentavelmente, a maioria dos estudos consultados restringiu a utilidade do jogo à infância, o que é manifestamente preocupante, quando nos dias de hoje, o método comunicativo é, por excelência, a abordagem metodológica adotada no domínio da aprendizagem das línguas.

Infelizmente, muitas vezes, os professores tendem a separar o trabalho do jogo na realidade escolar, deixando de envolver essa ferramenta no processo de aprendizagem, passando aos mesmos momentos de *recreação*. No entanto, o tempo passou, e, este vai estando presente em diferentes momentos históricos.

1.3-Catalogações do jogo segundo Wallon, Callois e Piaget

Tal como referi no início deste capítulo, decidi incluir no presente trabalho as

classificações propostas por importantes teóricos do tema, como Henri Wallon, Jean Piaget e Roger Callois incluídas em Lima(2008), pois considero que se complementam e permitem uma melhor compreensão deste tema.

Para Henri Wallon segundo Lima (2008), os jogos infantis encontram--se divididos em quatro tipos, a saber: “jogos funcionais, que consistem em movimentos muito simples dos quais a criança retira prazer pelos efeitos sensitivos que lhe provocam, levando a repetições sucessivas dos mesmos e ao conseqüente domínio dela sobre a atividade, o que desencadeia novas realizações da sua parte; jogos de ficção ou imitação, que constituem jogos simbólicos em que a imaginação da criança e o elemento do faz-de-conta estão presentes, permitindo-lhe explorar e conquistar a realidade circundante, ampliando o conhecimento que dela tem, bem como o que tem de si própria; jogos de aquisição, nos quais toda a atenção da criança é direcionada para as atividades ou objetos suscitando, da sua parte, comportamentos de observação, imitação, questionamento e escuta, com o propósito de compreender os objetos, seres e estímulos a que vai estando exposta; jogos de construções, que são veículos que possibilitam à criança pôr em campo toda a sua criatividade para “construir, modelar, recortar, transformar, combinar, criar coisas e objetos” (Lima, 2008, p. 63).

Para entendermos melhor, Henri Wallon estabelece, segundo Lima (2008), uma ligação entre o jogo e a arte tal como definida por Kant, “uma finalidade sem fim”, o que reflete a sua conceção de atividade lúdica e sintetiza a forma como a percebe, isto é, como algo que se cumpre em si mesmo, não possuindo qualquer outro objetivo.

Conforme nos diz Lima (2008), Piaget (1988), considera que o jogo é uma “atividade negligenciada pela escola tradicional, [em virtude de esta a considerar] destituída de significado funcional”, não lhe atribuindo a pedagogia tradicional mais do que um papel secundário (considerando-o, atrever-me-ia a dizer, um mero intervalo de uma partida importante chamada aprendizagem). Assim, segundo Piaget (1988), a função que cabe ao jogo nesta perspectiva é a de constituir-se como um “espaço no qual a criança pode recrear-se, relaxar, descansar ou gastar um excedente de energia que não foi consumida pelas atividades nobres da escola”, (Lima, 2008, p. 66).

Piaget aponta esta como sendo uma visão “*reduutora*” do jogo no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, uma vez que a mesma não tem em consideração, quer o envolvimento das crianças enquanto se ocupam deste tipo de

atividades, quer os muitos aspetos do desenvolvimento que estas permitem exercitar, nomeadamente a ficção, o simbolismo, a regra e a cooperação (Piaget, 1988) citado por (Lima, 2008, p. 66).

O jogo acaba, então, por funcionar como uma abordagem feita pela própria criança do mundo e realidade que a rodeiam, vivenciando-os à sua maneira e adequando-os àquilo que é, efetivamente, capaz de processar. Piaget (1971) citado por Lima (2008) associa a cada um dos estados de desenvolvimento cognitivo da criança um tipo de jogo, o qual, segundo ele, ocorrerá predominantemente e visará uma determinada estrutura mental – o exercício, o símbolo e a regra –, tal como constataremos de seguida:

-os jogos de exercícios, associados ao estágio sensório-motor (0-2 anos) que se caracterizam pela repetição de gestos, movimentos e sons, apenas com finalidade exploratória ou pelo prazer do efeito causado (Lima, 2008, p. 69);

-os jogos simbólicos, predominantes no estágio pré-operatório (2-7anos) caracterizados pelo *faz-de-conta*, onde nos surgem objetos ou factos da própria vida da criança projetados sob a forma de seres e eventos, cuja importância reside na libertação “da pressão do mundo adulto e [na transformação d]o real de acordo com as necessidades e capacidades assimilativas [da criança]” (Lima, 2008, p. 71);

-os jogos de regras, que, pela sua relevância no contexto deste trabalho irei descrever já a seguir.

Estes jogos de regras ocorrem por volta dos 4 anos de idade, tendem a manifestar-se e desenvolver-se de forma significativa no estágio das operações concretas (7-12 anos), embora, ao contrário do que se verifica com os outros tipos de jogos atrás, permaneçam e continuem a desenvolver-se ao longo de toda a vida do sujeito. Piaget considera, conforme nos diz Lima (2008, p. 72), o jogo de regras como a “atividade lúdica do ser socializado”, definindo-o como “combinações sensório motoras (corridas [...]) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.) em que há competição dos indivíduos [...] e [que são] regulamentad[a]s quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos” (Piaget, 1971) citado por (Lima, 2008).

A sujeição a regras acordadas ou, no limite, pelo menos aceites por todos os jogadores – iguais para todos sem exceção, independentemente da sua idade ou de outras condicionantes, bem como o espírito de solidariedade e cooperação que encontramos nos

jogos de regras, são fatores que permitem à criança preparar-se para a vida em sociedade. Desta forma, podemos considerar que estes tipos de atividades lúdicas atua, para os alunos, como uma preparação para enfrentar o mundo real, indo a sua importância muito além de uma mera prática de conteúdos de aprendizagem (que também propiciam).

Callois (1990) definiu o jogo como “atividade livre, delimitada espacial e temporalmente, cujo desfecho é incerto, não visa produzir nem bens nem riquezas, regulada por normas consensualmente definidas e fictícia” (Lima, 2008), classificando os jogos em quatro categorias, conforme o aspecto predominante e em evidência em cada uma delas, a saber: jogos de competição, jogos de sorte, jogos de simulacro e jogos vertigem.

Estas categorias foram assim ordenadas tendo em conta duas maneiras de jogar situadas em eixos opostos: uma, designada pelo autor de *ludus* (e nesta ordenação situada no “topo” da hierarquia das atividades lúdicas), na qual é dada grande importância à subordinação, às regras e aos obstáculos decorrentes de imposições e limitações externas que importa superar, com vista a alcançar os objetivos. A outra maneira de jogar apresentada por Callois (1990), considerada hierárquica e evolutivamente inferior, designa-se por *paidia*, e caracteriza-se pela improvisação, despreocupação, livre expansão e manifestação da fantasia, (Lima, 2008).

As categorias acima descritas (jogos de competição, jogos de sorte, jogos de simulacro e jogos de vertigem) encontram-se ordenadas seguindo esta lógica hierárquica decrescente: *ludus* – *paidia*, o que representa, como nos diz Lima (2008) fazendo referência a Callois (1990), um paralelo com a “evolução do próprio jogo, que inicialmente se situava no espontâneo e na turbulência, para depois assumir as imposições sociais e as regras”.

Partindo para uma explicação mais concreta dos diferentes tipos de jogos segundo Callois (1990), e seguindo a organização hierárquica que deles fez, podemos definir jogos de competição como situações lúdicas em que a ideia de disputa está presente, havendo adversários que competem, no tempo e espaço estipulados, em condições de igualdade entre si e sem qualquer interferência externa, com o intuito de se sagrarem vencedores, (Lima, 2008). No caso dos jogos de sorte, são fatores arbitrários e independentes dos próprios jogadores a definir o resultado da partida, contrariamente à categoria anterior, em que o esforço, dedicação, mérito e talento dos jogadores eram determinantes.

Existem, no entanto, exemplos de jogos que qualificaria de “híbridos”, em que

estes dois elementos (competição e sorte) andam lado a lado, requerendo da parte de cada participante uma boa gestão dos recursos de que dispõe, sob pena de ver outro, menos favorecido pela sorte, mas mais consciente nas suas escolhas e decisões de jogo, ultrapassá-lo e ganhar vantagem. Esta combinação de competição-sorte é, precisamente, a predominante no tipo de jogos que utilizei, dado que a considero a mais equilibrada no contexto educacional. Tal opinião fundamenta-se no facto de esta permitir praticar conhecimentos adquiridos e estimular uma competição acesa, mas saudável, garantindo simultaneamente o elemento de suspense e imprevisibilidade que estimula a participação de todos os alunos, não desencorajando e desmotivando à partida aqueles que têm mais dificuldades.

Por outro lado, e porque o elemento de socialização dos jogos, particularmente no contexto educacional aqui representado, não deve nunca ser esquecido, importa lembrar que, no jogo, como na vida, há que aprender que a vitória e a derrota fazem parte da experiência, da vida, e que a persistência e força de vontade são a chave para ultrapassar possíveis contrariedades e obstáculos que vão surgindo. Um outro ponto a favor desta configuração (competição-sorte) de jogos é a existência de regras bem definidas e que os participantes terão de cumprir, pois tal assegura o mínimo de disciplina necessário para que os objetivos estipulados para a aula sejam alcançados.

Em relação aos *jogos de simulacro*, estes permitem ao indivíduo, recorrendo à ilusão, mímica ou disfarce, assumir uma nova identidade, incorporando as características e comportamentos que lhe são típicos. A imaginação, a fantasia e a criatividade desempenham um papel extremamente relevante neste tipo de jogos.

Por fim os jogos de vertigem, em que o sujeito busca “destruir, por um instante, a percepção, a lucidez e assumir uma espécie de situação irracional, um pânico voluntário” (Lima, 2008, p. 7). Exemplos como os equipamentos que encontramos nos parques infantis (baloços, balancés), ou os divertimentos à nossa disposição num parque de diversões (carrosséis, montanha-russa) enquadram-se nesta tipologia de jogos.

A perspetiva que Callois (1990) nos dá acerca do jogo enquanto ator social e cultural está bem patente nesta afirmação, baseada na sua obra, que encontramos em Lima (2008): “[o] *ludus* é uma outra forma de jogar que regula, disciplina e enriquece a *paidia*; [é] um percurso mais evoluído do jogo; (...) colabora na promoção dos valores morais e intelectuais da cultura e da civilização”. Mais, Callois (1990) encara os jogos como

“espelho da sociedade e diferentes culturas,” pois considera que “estes fornecem pistas irrefutáveis para a compreensão das virtudes, valores, fraquezas de uma determinada sociedade, num dado contexto histórico” (Lima, 2008, p. 79).

1.4- A importância do jogo no desenvolvimento cognitivo

Tanto a brincadeira como o jogo são importantes para contribuir para o processo de aprendizagem. Por isso, Jean Piaget (1976) afirma que os “programas lúdicos são o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança”. Sendo assim, essas atividades tornam-se indispensáveis à prática educativa, pois contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Dessa forma, o autor comenta que, ao sugerir uma atividade desconhecida, seja um jogo ou uma brincadeira, o aluno entrará em conflito. No entanto, depois de tomar conhecimento e de compreender melhor as ideias, este estará pronto a assimilar o novo conhecimento. Este é o motivo pelo qual Piaget acredita que a atividade lúdica é essencial na vida de uma criança, pois constitui-se uma expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças jogam, assimilam e transformam a realidade. Posteriormente em 1996, Jean Piaget refere que as “origens das manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da inteligência unindo-se aos estádios(estados) do desenvolvimento cognitivo.” Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que incide da mesma forma para todos os indivíduos.

Segundo Piaget (1973) “a criança interage com a realidade interagindo ativamente com objetos e pessoas.” É esta interação com o ambiente, com as pessoas, com os objetos que fazem com que a criança construa estruturas mentais e que adquira maneiras de fazê-las funcionar, porque para o autor, a criança é concebida como um ser dinâmico. A adaptação definida como o próprio desenvolvimento da inteligência ocorre através da assimilação.

Para tal, os objetivos pedagógicos necessitam de estar centrados no aluno, ou seja, os conteúdos não são concebidos como fins, mas como instrumentos.

As experiências de aprendizagem necessitam de estruturar-se de modo a privilegiarem a colaboração, a cooperação e o intercâmbio de pontos de vista e opiniões na procura conjunta do conhecimento. Piaget (1973) não aponta respostas sobre o que e como ensinar, mas permite compreender como a criança e o jovem aprendem. Desta maneira,

oferece ao professor uma atitude de respeito face às condições intelectuais, ou seja, a aprendizagem depende muito do nível de desenvolvimento de um aluno.

1.5-O jogo como recurso pedagógico nas aulas de línguas

A parte que se segue neste trabalho irá incidir sobre o aspeto prático do jogo na sala de aula, mais especificamente na aula de línguas, apresentando algumas atividades que podem incluir-se na categoria de jogos ou atividades lúdicas. Uma vez que não existem métodos, estratégias ou ferramentas de ensino perfeitos, serão igualmente indicados vantagens e constrangimentos da utilização deste tipo de atividades em contexto educacional, bem como sugestões relativas ao processo de planificação, execução e avaliação das mesmas pelo professor.

1.5.1 - Os jogos linguísticos

Os jogos (designadamente os linguísticos) ocupam, na aula de línguas dos nossos dias, um lugar extremamente importante, sendo amplamente utilizados pelos professores e fazendo parte do seu repertório e prática pedagógicos. O conceito de jogo linguístico refere-se a um instrumento/situação em sala de aula que possibilita aos alunos utilizarem os conteúdos linguísticos adquiridos de forma descontraída e com a maior liberdade de expressão possível, de modo a realizar uma tarefa simples, resolver um problema ou comunicar informações específicas (Langran & Purcell, 1994).

As razões que explicam esta realidade são diversas e bastante variadas, mas, entre elas, existem três que se destacam, sendo a primeira a atuarem na esfera motivacional, como agentes promotores de desenvolvimento e participação do aluno, missão que se tem vindo a revelar, com o passar do tempo e com o surgimento e generalização de meios audiovisuais cada vez mais apelativos e atrativos para as crianças (como os videojogos, por exemplo), progressivamente mais difícil para o professor, que com eles não consegue competir; constituem-se, em razão da sua natureza lúdica e menos formal, como um meio de relaxamento para os alunos no meio de um dia ocupado; estimulam e promovem a repetição dos conteúdos e não monótona ou repetitiva, transformando a prática e a consolidação dos mesmos num momento prazeroso e apreciado pelos alunos.

Segue-se uma lista de alguns tipos de jogos e atividades adequados para utilização

na aula de línguas:

- jogos de adivinhação;
- jogos de memória;
- atividades de ordenação;
- identificação de diferenças;
- jogos de palavras;
- jogos de preenchimento de informações lacunares;
- simulações/dramatizações
- frases de articulação

1.6- O papel do professor no jogo na sala de aula

Tendo em conta todos estes pressupostos referidos anteriormente, o jogo é o culminar deste novo conceito de ensino, virado para um ensino à descoberta, onde o aluno aprende a aprender. Como num filme, o professor será uma espécie de realizador, alguém que estimula e orienta a aprendizagem, reservando aos alunos o papel principal porque, como em qualquer atividade que se leva para uma aula, é necessário ter bem definidas as metas que pretendemos alcançar, o jogo, que lhe está associado, deve ser bem planificado: jogar é divertido, mas não basta jogar por jogar. Cabe, por isso, “ao professor estabelecer objetivos concretos e explicá-los claramente aos alunos, assim como as regras que orientam a atividade, para que estes compreendam o porquê da mesma e não a encarem, erradamente, como um plano B que o docente encetou por não ter preparado a aula”, (Labrador & Morete, 2008, p.80). Ou seja, por detrás do fator diversão deve, antes de mais, existir uma planificação cuidada, um trabalho de preparação que, não sendo visível aos alunos, irá condicionar ou conduzir ao seu sucesso e, portanto, ao cumprimento dos objetivos de aprendizagem.

Mas a função do professor não acaba por aqui, dado que; o papel secundário que lhe é atribuído neste tipo de atividade não significa a anulação da sua presença e função docente. Para além de organizador, “o docente é ainda um informador, um negociador, um

observador, pois não sendo uma figura ativa, é ele quem apresenta, explica, coordena e avalia o jogo”, (Labrador & Morete, 2008, p.80).

Por outro lado, este é um tipo de atividade onde há regras, mas não imposições, por isso, o docente assume-se como negociador, acordando com os alunos alguns aspetos, como “a constituição dos grupos de trabalho, para que estes sintam a liberdade de escolha, que caracteriza o jogo”. No entanto, a experiência demonstrou-nos que é importante não descurar a firmeza na sua postura, delimitando claramente regras básicas de funcionamento do jogo, que não podem ser desrespeitadas; é fundamental que eles se consciencializem de que há regras a cumprir e que não esqueçam que estão dentro de uma sala de aula. No decorrer do jogo, há sempre dúvidas ou dificuldades que surgem, pelo que caber-lhe-á também “facilitar a atuação dos alunos, esclarecendo dúvidas, ajudando-os a ultrapassar dificuldades, levando à coesão entre grupos e fomentando o compromisso dos estudantes com respeito ao jogo e uma participação ativa”. Por fim, cumprindo uma das funções primordiais da profissão, “o jogo será ainda um meio de este observar, avaliar e diagnosticar dificuldades, mediante o desempenho dos seus alunos”. (Labrador & Morete, 2008,p. 80).

Embora conscientes dos múltiplos papéis dos professores, há dois pontos fundamentais a ter em conta: primeiro, que o jogo didático, contrariamente ao que se pode pensar, constitui uma atividade que dá muito trabalho, que implica um estudo e um trabalho prévio e sério por parte do professor; e segundo, que este, não tendo um papel ativo como jogador representa uma peça chave do jogo, sem o qual não seria possível fazer um “brilharete”.

1.7- Relação entre jogo e atividade lúdica

Segundo Kishimoto (2011) “definir jogo, brincadeira e brinquedo não é tarefa fácil, pois esses conceitos variam de acordo com o contexto em que estão inseridos”. Ainda segundo a autora, no Brasil, “os termos jogo, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”. (Kishimoto, 2011, p. 18)

A palavra “jogo”, de acordo com o dicionário eletrónico de Língua Portuguesa Infopédia, apresenta diferentes definições dentre elas a de “atividade lúdica ou competitiva em que há regras estabelecidas em que os participantes se opõem, pretendendo cada um

ganhar ou conseguir melhor resultado que o outro.”

Para a palavra brincadeira, dentre os diversos significados, encontramos como definição “entretenimento, passatempo, divertimento”, (Aurélio, 1993). Kishimoto (2011) define brincadeira como sendo a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

Outra dificuldade encontrada é quanto ao conceito de lúdico ou de ludicidade. Nos verbetes do dicionário esses conceitos aparecem de forma imprecisa devido ao caráter abrangente que é dado a elas.

Segundo Costa (2005) e citado por (Rau, 2007) a palavra lúdico “vem do latim ludus e significa brincar. Neste conceito estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras bem como todos os envolvidos nessas atividades”. (Rau, 2007, p. 32). No dicionário eletrônico Significados.com.br, atividade lúdica “é uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas.” Nesse conceito também estão relacionados os jogos com o ato de brincar.

Capítulo II

2.1- A Ludicidade e o Jogo como elemento potenciador de ensino-aprendizagem

Existem estudiosos (Kishimoto, 2011 ; Rau, 2007 ; Macedo, 2005) entre outros, que defendem a utilização de jogos e atividades lúdicas como ferramenta facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Para eles, o trabalho utilizando a ludicidade contribui para que haja a interação entre docente e discente.

Santo Agostinho & Bemvenuti (2009) afirmam que “o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. (Santos, 1997, p. 45). É através do lúdico que a pessoa toma consciência do seu meio, de tudo que está a sua volta, estabelecendo relações com esse meio, aprendendo com ele e através dele. Segundo Luckesi (2000) “o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”. (Luckesi, 2000, p.2). Isto é, ele se envolve profundamente na execução da atividade. Sendo assim, o trabalho utilizando a ludicidade pode contribuir para que o aluno tenha maior interesse pela atividade e se comprometa com sua realização de forma prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras são atividades lúdicas que estão presentes em toda atividade humana. Por meio dessas atividades, o indivíduo se socializa, elabora conceitos, formula ideias, estabelece relações lógicas e integra percepções. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito. Santos (1997) afirma que: “A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão”.(Santos, 1997, p. 12). Assim, podemos defender que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Nesse sentido, Rau (2007) afirma que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

Na investigação de Rau (2007) afirma-se que “o processo de construção do saber

através do jogo como recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento”. (Rau, 2007, p. 56). Essas ações são imprescindíveis para que ocorra, de facto, a aprendizagem. Portanto, o uso de atividades lúdicas como brincadeiras, jogos, músicas, expressão corporal, como prática pedagógica, além de contribuir para a aprendizagem dos alunos possibilita ao professor a preparação de aulas mais dinâmicas e interessantes. Segundo Vygotsky e conforme Rolim et al. (2008) “O brincar relaciona-se ainda com a aprendizagem.” “Brincar é aprender; na brincadeira, reside a base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas.” “O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem”. (Vigotsky apud Rolim, Guerra & Tassigny, 2008, p. 177).

Nesse sentido a utilização de jogos e atividades lúdicas, como ferramenta de ensino e facilitadora da aprendizagem, pode contribuir para melhorar a prática pedagógica do professor, despertando o interesse dos alunos pelas atividades desenvolvidas na sala de aula e, na escola de modo geral.

2.2- O uso do jogo como atividade lúdica

Os jogos, bem como qualquer outra atividade lúdica dirigida, podem proporcionar um desenvolvimento integral do aluno, mas é necessário que todo trabalho a ser desenvolvido seja planejado e tenha objetivos claros e coerentes. Segundo Antunes (2013) “os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação.” (Antunes, 2013, p.40).

De facto, o jogo parece ter relação direta com a diversão. Utilizá-lo como recurso pedagógico pode tornar o processo de ensino e aprendizagem em um momento divertido e prazeroso, tanto para o aluno quanto para o professor. Nesse sentido, o jogo passa a desempenhar um papel diferente no contexto escolar. No entanto, apesar de estudos e debates demonstrarem a importância do uso de jogos como recurso pedagógico, muitos professores ainda vêem o jogo como um passatempo, uma atividade inútil sem caráter educativo por parecer uma atividade “não-séria”. Nesse sentido, o professor precisa rever o seu trabalho e compreender que o jogo, quando adequado ao processo educativo, torna-se uma ferramenta com grande possibilidade de ensino. Nesse contexto Silveira (2009) afirma

que “[...] espera-se que o professor faça um uso mais consciente dos jogos e não os considere apenas um passatempo”. (Silveira, 2009, p. 119). O vivenciar da ludicidade no contexto escolar seja através de jogos, brincadeiras ou outra atividade lúdica direcionada qualquer, é importante para a formação do sujeito lúdico e contribui para tornar o processo ensino e aprendizagem mais agradável. No entanto, para que essa atividade atenda as expectativas de aprendizagem, é necessário que o professor observe alguns condicionantes que contribuirão para o sucesso. No seu livro “Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências” Antunes (2013), afirma que existem quatro elementos que justificam e condicionam a aplicação de jogo: Capacidade de se constituir em um fator de autoestima do aluno: jogos extremamente fáceis ou difíceis podem causar desinteresse. É importante que o professor escolha a atividade de acordo com o nível cognitivo do aluno. Atividades fáceis demais ou com dificuldade acima da capacidade do aluno podem causar-lhe sensação de incapacidade ou fracasso; condições psicológicas favoráveis: é importante que o professor use o jogo como uma atividade para combater a apatia, visando inserção e desafio para o grupo. O professor deve demonstrar entusiasmo ao preparar e propor a atividade. “O entusiasmo do professor se constitui em estímulo para que o aluno queira jogar; Condições ambientais: a organização do ambiente, do material que será utilizado e a higiene, tanto da mesa quanto do local onde a atividade será desenvolvida, é fundamental para o sucesso no uso dos jogos; Fundamentos técnicos: todo jogo precisa ter começo, meio e fim. Ele jamais deverá ser interrompido, se houver dúvidas sobre a possibilidade da atividade ser ou não concluída, ela não deverá ser iniciada”. (Antunes, 2013, p. 42).

Portanto, para fazer o uso de jogos e de atividades lúdicas de forma adequada, e para que estes atendam às finalidades educativas propostas é preciso um planejamento cuidadoso. Quando bem aplicados, com objetivos definidos, o jogo contribui para que haja mudanças significativas nos diferentes aspectos cognitivos, social e emocional.

2.3- Considerações Teóricas

Numa sociedade que está em constante mudança, é importante adaptar recursos, motivando-os, levando por exemplo materiais e atividades originais. O jogo didático pode criar-se, recriar-se, pode adequar-se às mais variadas condições e situações, pode adaptar-se a todos os níveis de ensino e a todo o tipo de alunos, pode reinventar-se de acordo com os diferentes objetivos e pode contemplar diversos conteúdos. Neste sentido, podemos afirmar que o jogo é uma ferramenta indispensável no ensino e na aprendizagem dos

nossos alunos.

É também importante ter em atenção que os jogos são uma ferramenta com a qual o professor pode contar, mas não podemos correr o risco de jogar apenas por jogar, ou seja, todos os jogos que são levados a cabo dentro da sala de aula terão que estar devidamente e previamente planificados, de modo que no final do processo educativo, o aluno tenha a sensação de que aprendeu e praticou uma nova língua de forma divertida. Naturalmente, deve existir um equilíbrio e uma adequação dos recursos didáticos, o que exclui a adoção exclusiva de uma metodologia única. Deste modo, o recurso ao jogo didático ou a atividades de carácter mais lúdico não afasta o recurso, nos momentos adequados, de atividades mais ligadas a outras metodologias. Assim, recorrer ao jogo sem qualquer finalidade pedagógica, simplesmente para ocupar tempo ou entreter os alunos, levava esta estratégia ao fracasso.

O recurso ao jogo na aula apresenta-se bastante benéfico, mas é preciso ter cuidado com o seu uso “excessivo”, pois pode torná-lo “*contraproducente*.” A repetição quebra o fator surpresa. Em termos pedagógicos, o jogo ou a atividade lúdica pode não surtir o efeito desejado, de acordo com os objetivos planificados. Nestes casos, é importante que o professor reflita, analise e avalie as causas do seu fracasso de uma maneira construtiva e procurando sempre melhorar e evoluir.

São inúmeras as vantagens quando utilizamos o jogo como estratégia e aprendizagem, porque ao mesmo tempo que incentivamos a motivação e o interesse dos alunos, estamos a alcançar o nosso objetivo, que não é nada mais nem nada menos do que proporcionar uma competência comunicativa adequada entre todos os alunos que estudam línguas, mas mais concretamente, o inglês. Não podemos deixar de referir que o jogo não é o único recurso existente no processo de ensino e de aprendizagem, nem sequer podemos afirmar que seja a melhor estratégia existente. É, no entanto, na nossa opinião, um recurso interessante e com particularidades, que permite aos alunos usufruírem das aulas com entusiasmo. Nos dias de hoje, é urgente adaptarmos as nossas técnicas e metodologias ao mundo do aluno, de forma a torná-lo recetivo aos conteúdos e estimulá-lo para a aprendizagem. Cabe a nós, enquanto professores, o importante papel de auxiliar na descoberta maravilhosa que é a aprendizagem.

Capítulo III

Este capítulo apresenta e descreve as características do modelo de investigação escolhido para este projeto. Refere assim as questões de investigação, o contexto de intervenção, os procedimentos e instrumentos de recolha de dados e a investigação-ação. Assim, neste capítulo do relatório pretendo mostrar com o meu projeto que a utilização do jogo nas aulas de Inglês leva a que os alunos consigam aprender/reter melhor e com mais facilidade. Como os jogos são mais lúdicos, o aluno aprende num ambiente mais divertido e descontraído. Pretendo ir ao encontro do seguinte objetivo-investigativo:

- ✓ Aferir as perceções dos alunos em relação ao uso de jogos na aula de inglês no 1ºCiclo do ensino básico.

3.1- Enquadramento metodológico: um estudo de tipo investigação-ação

A metodologia de investigação utilizada neste projeto foi a de tipo investigação-ação. Sempre que se opta por uma investigação-ação em educação coloca-se a possibilidade de proceder a mudanças, de intervir na reconstrução de uma realidade. A de tipo investigação-ação é, assim, a metodologia que se afirma como a mais adequada. Os estudos de tipo investigação-ação valorizam a prática, que está relacionada com a reflexão, sendo que a prática educativa deve fazer refletir quem pratica. O professor deve ser capaz de “refletir na ação”, algo que ocorre durante a prática letiva, que faz parte do processo de observação, tratando-se do saber agir na sua própria intervenção.

Esta reflexão vai permitir ao professor compreender os acontecimentos provenientes da sua ação educativa e tentar encontrar soluções para os eventuais problemas que possam surgir, e reorientar a sua prática futura. Também a “reflexão sobre a ação”, após a prática letiva, é importante, já que implica rever toda a prática e analisar o que se passou. Assim sendo, a reflexão é uma das componentes mais importantes da investigação-ação, a qual gera resultados muito mais efetivos. De seguida apresento algumas características dos trabalhos de tipo investigação-ação:

- ✓ **prática interventiva:** descreve uma realidade, mas intervém nessa mesma realidade, sendo sempre uma ação deliberada;
- ✓ **cíclica:** porque a investigação também envolve uma espiral de ciclos, os quais geram alguma possibilidade de mudança;
- ✓ **crítica:** atua como agente de mudança, crítica e autocrítica das eventuais restrições;
- ✓ **auto avaliativa:** porque as modificações são continuamente avaliadas.

A metodologia de tipo investigação-ação pode constituir-se, assim, como um processo através do qual os professores se organizam para aprenderem com as suas experiências, com a finalidade de melhorarem a sua atuação e se desenvolverem profissionalmente. Note-se, que a reflexão se torna primordial na atuação do professor para melhorar a sua atuação, refletindo sobre os processos utilizados e assim melhorar o seu desempenho em sala de aula.

A opção por esta metodologia de tipo investigação-ação foi adotada porque é uma metodologia que se consegue colocar em prática num relativamente curto período de tempo. No caso específico deste projeto, a duração da investigação corresponde à duração da unidade de prática supervisionada, que teve lugar de setembro a dezembro de 2019, o último semestre do Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico.

Durante estes quatro meses foi implementado um projeto com uma turma de 3º ano do 1º ciclo numa escola que pertence a um Agrupamento de Escolas do distrito de Aveiro.

3.2- Caracterização do Contexto de Intervenção

Este projeto enquadra-se, como já referi acima, na unidade curricular de Prática de Ensino Supervisionada, no âmbito do Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo de Ensino Básico, ministrado na Universidade de Aveiro. Os dados para o projeto foram recolhidos num Agrupamento, do distrito de Aveiro, concretamente em uma turma do 3º ano em uma EB1.O Agrupamento de Escolas (mega agrupamento) foi concebido em 2003 e tem uma população de cerca de 1652 alunos, correspondendo a uma área aproximadamente de 73.46 km². A oferta educativa do Agrupamento compreende todos os níveis de ensino, desde Pré-Escolar, 2º CEB, 3º CEB e Secundário. A missão deste agrupamento é prestar um serviço adequado à comunidade, valorizando a instituição da escola no fomento e aquisição de

competências essenciais a uma formação ao longo da vida. Promove os valores da disciplina, o respeito mútuo, a solidariedade, a tolerância, a autonomia, e o esforço como elementos essenciais na construção do conhecimento, que levará a uma formação integral para a cidadania participativa. É um Agrupamento de Escolas de Referência para a Educação Bilingue de Alunos Surdos (AEREBAS) e Agrupamento de Referência no Sistema Nacional de Intervenção Precoce na Infância (SNIPI). A missão deste agrupamento é prestar um serviço adequado à comunidade.

3.3- Caracterização da turma

A turma junto da qual foi desenvolvido o projeto é do 3º ano e é composta por 24 crianças: 9 meninos e 15 meninas. Não há nenhum aluno com necessidades educativas especiais (NEE).

De acordo com as informações disponibilizadas, os pontos fortes da turma são: educação, empenho, comportamento e assiduidade. Durante o pouco tempo que assisti às aulas da minha professora cooperante, até agora, verifico que é uma turma bastante participativa, dinâmica, com bastantes conhecimentos gerais e gosto sobretudo pela aprendizagem de Línguas Estrangeiras.

De acordo com a análise realizada aos inquéritos sociofamiliares cedidos pela professora titular de turma, verificaram-se os seguintes aspetos: a maior parte dos alunos, à exceção de dois alunos, residem na zona e/ou cidade. No que diz respeito ao aproveitamento nas diversas áreas curriculares importa referir que, na generalidade, os alunos não revelam dificuldades. A maior parte dos alunos possui ritmos de trabalho muito satisfatórios, demonstrando interesse e motivação. O aproveitamento da turma pode ser caracterizado como muito bom. Nos seus tempos livres, os meninos preferem o futebol, o basquetebol e as meninas a dança e natação, atividades que também aliam à brincadeira ao ar-livre e/ou jogos de tabuleiro. Todos têm acesso ao computador e internet dentro de suas casas. Quanto às disciplinas favoritas, a Matemática é a primeira, depois segue-se Português e Estudo do Meio. As eventuais futuras profissões que gostariam de exercer não foram muito reveladas, embora algumas crianças tenham dado indicações nas área da estética, por exemplo, veterinária, futebolista ou farmácia. Na sala encontram-se dois cantos destinados à area do Inglês: no lado esquerdo do “*whiteboard*” reservada ao calendário_e no fundo da sala, com a revelação do quadro de comportamento destinado a

ser preenchido no final de cada aula de inglês pelo “ajudante” da professora de inglês. Em relação ao seu comportamento dentro da sala de aula, habitualmente os alunos cumprem as regras definidas. A turma possui, no geral, uma dinâmica própria, sendo os alunos muito participativos e motivados. As aulas nas quais o projeto foi realizado decorreram às terças-feiras, das 11:00 às 12:00 horas e às quintas-feiras das 16:00 às 17:00 horas. Todos os alunos da turma frequentam Atividades de Enriquecimento Curricular.

3.4- Caracterização socioeconómico:

No que se refere às habilitações académicas, verifica-se que dezoito mães e treze pais concluíram a Licenciatura, seguidamente cinco pais e quatro mães terminaram o ensino secundário, um pai e uma mãe concluíram nos 2º ciclo e 3º ciclo respectivamente e nenhum pai ou mãe se ficou apenas pelo 1º ciclo, dando assim continuidade, como se pode verificar na tabela abaixo:

Tabela 1- Descrição socioeconómica dos pais dos alunos da sala

Licenciatura		Ensino Secundário		3ºCiclo		2ºCiclo		1ºCiclo	
Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe	Pai	Mãe
13	18	5	4	1	1	1	1	0	0

No que se refere às profissões exercidas, a maioria dos pais são trabalhadores por conta de outrem, como se pode ver na tabela abaixo

Caracterização socioprofissional:

Tabela 2- Descrição socioprofissional dos pais dos alunos da sala

Trabalhador por conta própria	Trabalhador por conta de outrem	Profissional liberal	Empresário	Desempregado (doméstica)
2	22	0	0	0

3.5-Técnicas e instrumentos de recolha de dados:

Este tipo investigação-ação, durante a sua implementação, consistiu na recolha de dados efetuada de diferentes formas, de modo a tornar mais credível e viável a interpretação dos mesmos.

- questionário inicial e final aos alunos
- 3 self- assessments no final de cada sessão

Todas estes instrumentos de recolha de dados são muito importantes e a única forma de se conseguir realmente analisar e refletir sobre todo o processo de ensino-aprendizagem. São importantes porque todos estes dados recolhidos dão uma visão esclarecedora de toda a sessão.

3.5.1- Questionários

Segundo alguns autores, o objetivo principal dos questionários é a conversão da informação obtida em dados pré-formatados, tornando assim mais fácil o acesso a sujeitos e conteúdos diferenciados. Com esta recolha de dados podemos mais facilmente aceder a um grande número de indivíduos. Por exemplo, aquando da elaboração do questionário final tive algum cuidado em formular as perguntas, pelo que tentei fazer um questionário direto e simples de responder. O questionário final foi direcionado para a auscultação das aprendizagens que os alunos fizeram e como as fizeram, dado que o projeto em causa era a utilização do jogo nas aprendizagens, e foi necessário verificar se os alunos gostavam de jogar, qual jogo gostaram mais, e se realmente aprenderam alguma coisa.

3.6- Planificação e descrição do projeto de intervenção

Foram implementados cinco jogos diferentes em três aulas: No primeiro jogo, “Star Colour Board Game”, pretendia-se que as crianças pintassem as estrelas com as indicações precisas num curto espaço de tempo. O segundo jogo implementado chama-se “Months of the Year word search”, jogado em folhas individuais, onde os/as alunos/as tinham de procurar os meses do ano, rodeando-os e, no final, colocá-los em ordem em tempo

definido. O terceiro jogo, o “Day before/after game”, que foi jogado com equipas de dois elementos, em dois computadores diferentes e ao mesmo tempo tinham de ligar, procurar e completar os dias da semana num curto espaço de tempo. O quarto jogo consistia num jogo de memória, intitulado de “memory game”, cujo propósito era encontrar os pares, relativamente às cores e aos meses. O último jogo foi o “Pass the ball”, em que a turma estava dividida em grupos de dois em roda de pé e quando ... a música tocava a bola começava a rolar pelas mãos dos alunos. O objetivo era responder às perguntas das professoras de forma positiva, a música continuava quando os dois grupos respondessem.

Todas estas atividades, mais especificamente os jogos implementados nesta turma, foram “reinventados” por mim, utilizando como base os conteúdos traçados para aquele período e o tema tratado antes de iniciar o jogo propriamente dito. Assim, todas as aulas foram trabalhadas com base nas temáticas definidas para aquele período, com a ajuda do livro “Let’s Rock” da Porto Editora, adotado neste agrupamento.

A primeira intervenção realizou-se, com o jogo “Star Colour Board Game”, sob o tema “The Colour Monster”, onde se pretendia trabalhar as cores e emoções, já trabalhadas anteriormente pela professora cooperante. Desta vez, procedi à leitura do livro “The Colour Monster”, com ajuda dos recursos que o projeto incluía, nomeando insistentemente os vocábulos das cores e emoções em inglês, fazendo várias vezes perguntas oralmente, no intuito de sistematizar conhecimentos lexicais. Também projetei a história no quadro interativo, para que todos pudessem acompanhar de uma maneira clara a leitura da mesma. Aproveitando que o quadro estava ligado, projetei alguns “flashcards” sobre as emoções e, realizei mais algumas perguntas sobre a história relacionando-a com a temática principal. O jogo fez-se no final da sessão, tendo-o entregue a cada um deles uma “chave” de estrelas. O objetivo principal era que todos conseguissem pintar as estrelas com cores diferentes de acordo com as minhas indicações num curto espaço de tempo.

A intervenção seguinte realizou-se, com o jogo “Months word search” e, a unidade tinha como nome “Twelve hats for Lena”, uma história que retrata de uma forma muito lúdica os meses do ano em inglês. Desta vez, projetei o livro no quadro interativo. Os alunos teriam de prestar mais atenção, de forma a compreenderem melhor o conteúdo da temática e a lembrar os meses do ano, já introduzidos na aula anterior pela professora cooperante. Realizei algumas perguntas oralmente sobre a história e, no final da aula entreguei o exercício em formato de papel. O jogo era desta vez, muito simples, conhecido

já por muitos e bastante competitivo. A procura dos meses do ano em inglês era o objetivo do jogo, mas tinham de realizar dois exercícios num curto espaço de tempo, pois tinham numa fase inicial de os encontrar no meio daquele turbilhão de letras e ordená-los no exercício abaixo, escrevendo-os corretamente. Só dois chegaram ao fim. Penso que os alunos conseguiram atingir os objetivos com muito mais facilidade utilizando o jogo para esta aprendizagem.

A intervenção seguinte, realizou-se com o jogo intitulado "Memory Game", cujo objetivo era encontrar os pares, relativamente às cores e aos meses do ano. Assim, procedi à divisão dos alunos em dois grupos. Cada membro do grupo jogava na sua vez. Ganhava quem conseguia ganhar mais "pares", num curto espaço de tempo.

Na minha última intervenção foram realizados dois jogos. Foi uma aula muito diferente. Na primeira meia hora jogou-se no computador em grupos de dois "Day before/after", com o objetivo principal de enumerar, sequenciar os dias da semana em inglês, num tempo limitado. Jogou-se em dois computadores ao mesmo tempo, ficando eu de um lado e professora cooperante do outro. Ganhava o grupo que conseguisse chegar ao fim no limite pretendido.

Na outra meia hora, procedeu-se à execução do "Pass the ball". Afastou-se as mesas e separou-se os alunos em dois grupos em partes iguais. O objetivo do jogo era que conseguissem responder às perguntas oralmente, cada grupo na sua vez e sobre as temáticas trabalhadas anteriormente. Assim, a música tocava e os alunos iam dançando e passando a bola entre eles, estando de pé e numa roda. Cada vez que a música parava, eles tinham de responder acertadamente às perguntas. Ganhava o grupo que conseguisse responder com mais sucesso.

Capítulo IV

Apresentação e análise de dados

Como já referi acima, ao longo do projeto foram utilizadas diferentes técnicas e instrumentos de recolha de dados em diferentes fases, entre elas a observação direta, com o apoio da videogravação, onde se pretendia entender os fenómenos durante o desenrolar dos jogos em aula.

Para isto também vídeo-gravei as aulas nas quais os jogos foram implementados, para mais tarde analisar de modo mais aprofundado as reações dos alunos às atividades em sala de aula e analisar os seus diferentes comportamentos a cada passo da aula.

O questionário final era constituído por questões fechadas nas quais não era exigido ao aluno uma resposta estruturada. Também houve algum cuidado na sua apresentação, tendo em conta a clareza, simplicidade e objetividade na instrução fornecida.

A análise dos dados recolhidos para cada uma das atividades (os jogos) permite fazer uma “leitura” do envolvimento das crianças nas diferentes atividades realizadas em cada sessão.

4.1- Análise do Inquérito por Questionário inicial

Como já referi, os instrumentos de recolha assumiram várias formas. Deste modo, a recolha de dados para este relatório começou no início do estágio pedagógico, em setembro, com um inquérito inicial aos alunos sobre a opinião acerca da realização de jogos na aula de Inglês.

De forma a compreender a composição da turma, colocaram-se no primeiro questionário algumas questões base, tendo concluído que a turma era composta por quinze raparigas e nove rapazes, com idades compreendidas entre os sete e oito anos. Relativamente aos conhecimentos prévios de Inglês, verificou-se que nove alunos frequentavam as aulas de inglês desde o Pré-Escolar, dez desde o 1ºano, um aluno desde o 2º ano e quatro alunos desde o 3º ano, tendo concluído que vinte e um alunos gostavam de aprender inglês e três responderam que não sabiam.

Na pergunta número seis do questionário, tentámos perceber que atividades os alunos gostavam mais de fazer nas aulas de Inglês, sendo que oito responderam que gostavam de ouvir/cantar músicas, vinte alunos responderam que gostavam de jogar jogos, cinco gostavam de ouvir histórias e quinze gostavam de ver vídeos (conforme tabela abaixo).

Tabela 3- respostas dos alunos à pergunta: “Que atividades gostas mais de fazer nas aulas de Inglês?”

Que Atividades gostas mais de fazer nas aulas de Inglês?	
Aluno 1	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 2	Jogar jogos e ouvir histórias.
Aluno 3	Ver vídeos.
Aluno 4	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 5	Jogar jogos.
Aluno 6	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 7	Ouvir/cantar músicas e jogar jogos.
Aluno 8	Jogar jogos e ouvir histórias.
Aluno 9	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 10	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 11	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 12	Jogar jogos e ouvir histórias.
Aluno 13	Ouvir/cantar músicas, jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 14	Ouvir/ cantar músicas e ouvir histórias.
Aluno 15	Ouvir histórias e ver vídeos.
Aluno 16	Ouvir/cantar músicas e ver vídeos.
Aluno 17	Ouvir/Cantar músicas e jogar jogos.
Aluno 18	Ouvir/Cantar músicas, jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 19	Ouvir/Cantar músicas e jogar jogos.
Aluno 20	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 21	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 22	Jogar jogos e ver vídeos.
Aluno 23	Jogar jogos.
Aluno 24	Ouvir/cantar músicas e ver vídeos

Na segunda parte do inquérito, as perguntas foram acerca dos diferentes jogos que os alunos conheciam, com os quais teriam já tido contacto e, quais os tipos de jogos que gostariam de jogar na aula de Inglês, bem como perceber se gostavam de aprender inglês, com recurso a esta atividade. Entendeu-se que vinte e quatro alunos indicaram que gostariam de jogar na aula de Inglês, sendo que um respondeu não sei (com 25 respostas, considerando o aluno extra). Relativamente aos jogos que os alunos gostam de fazer nas aulas, 22 alunos gostariam de jogos de computador, 14 alunos gostariam de jogos com bola, 9 alunos gostariam de palavras-cruzadas e outros 9 alunos gostariam de jogos de memória.

Tabela 4: Respostas dos alunos à pergunta: “Que tipos de jogos gostas de fazer nas aulas?”

Que tipo de jogos gostas de fazer nas aulas?	
Aluno 1	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de perguntas e respostas ,jogos com bola e jogos de memória.
Aluno 2	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de perguntas e respostas , jogos com bola, puzzles e jogos de memória.
Aluno 3	Jogos de computador e jogos com bola.
Aluno 4	Jogos de computador e jogos com bola
Aluno 5	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de perguntas e respostas ,jogos com bola e jogos de memórias.
Aluno 6	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de memória, puzzles e basket.
Aluno 7	Wordsearch e jogos de memória.
Aluno 8	Jogos de computador,jogos de memória e jogos com bola.
Aluno 9	Jogos de computador.
Aluno 10	Jogos de computador.
Aluno 11	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de perguntas e respostas ,jogos com bola, jogos de memórias, puzzles e jogos do manual.
Aluno 12	Jogos de computador, jogos de perguntas e respostas e Uno.
Aluno 13	Jogos de computador, jogos de memória e jogos com bola.
Aluno 14	Jogos de computador
Aluno 15	Jogos de computador e com bola.

Aluno 16	Jogos de computador, crosswords, wordsearch, jogos de perguntas e respostas ,jogos com bola, jogos de memórias, puzzles e trabalhos manuais.
Aluno 17	Jogos com bola e computador.
Aluno 18	Jogos com bola e computador.
Aluno 19	Jogos de computador.
Aluno 20	Jogos com bola.
Aluno 21	Jogos de computador e crosswords.
Aluno 22	Puzzles.
Aluno 23	Jogos de computador, com bola e jogo com números.
Aluno 24	crosswords
Aluno 25	Jogos de computador e puzzles.

Nota: Tivemos 25 respostas neste questionário, uma vez que nesta aula estava presente um aluno extra de 4ºano.

A terceira pergunta pretende perceber se os alunos acham que os jogos ajudam a aprender vocabulário, sendo que dezassete alunos responderam que sim, seis responderam não sei e dois alunos que não.

Com a pergunta quatro tentámos perceber se os alunos gostariam de participar nos jogos, sendo que vinte e dois responderam que sim, dois alunos que não e um aluno respondeu não sei. Dos alunos que responderam que sim, dezasseis disseram que gostavam porque eram divertidos, treze alunos porque ajudavam a aprender, dois porque podem aplicar conhecimentos, sete porque podem trabalhar em grupo, cinco porque aula se torna menos cansativa e quatro porque podem aprender com os colegas(conforme tabela abaixo).

Tabela 5- Respostas dos alunos à pergunta: “Se sim, porquê?”

Se sim, porquê?	
Aluno 1	<i>Divertidos, ajudam a aprender, posso aplicar conhecimentos, posso trabalhar em pares/grupo, a aula torna-se menos cansativa, posso aprender com os colegas.</i>
Aluno 2	<i>Divertidos, a aula torna-se menos cansativa.</i>
Aluno 3	<i>Divertidos e posso trabalhar em pares/grupo.</i>
Aluno 4	<i>Divertidos e posso trabalhar em pares/grupo.</i>
Aluno 5	<i>Divertidos e a aula torna-se menos cansativa.</i>
Aluno 6	<i>Ajudam a aprender e a aula torna-se menos cansativa.</i>
Aluno 7	<i>Divertidos.</i>
Aluno 8	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 9	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 10	<i>Divertidos e posso trabalhar em pares/grupo.</i>
Aluno 11	<i>Ajudam a aprender e posso aplicar os conhecimentos</i>
Aluno 12	<i>Ajudam a aprender e posso trabalhar em pares/grupo.</i>
Aluno 13	<i>Divertidos, ajudam a aprender, posso aplicar conhecimentos e posso aprender com os colegas</i>
Aluno 14	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 15	<i>Divertidos e posso aprender com os colegas.</i>
Aluno 16	<i>A aula torna-se menos cansativa.</i>
Aluno 17	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 18	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 19	<i>Divertidos.</i>
Aluno 20	<i>Divertidos e posso trabalhar e pares/grupo.</i>
Aluno 21	<i>Divertidos e ajudam a aprender.</i>
Aluno 22	<i>Ajudam a aprender e posso aprender com os meus colegas.</i>

Dos três alunos que responderam não e não sei, justificaram as suas respostas com: medo de errar, não gostar de trabalhar em pares/grupo e participar sempre os mesmos colegas.

Com base no questionário inicial, percebe-se a preferência pelos jogos de

computador e com bola na escolha pelas atividades que gostariam de realizar mais nas aulas de Inglês, por serem mais divertidos e dinâmicos e ajudarem a aprender.

4.2- Análise dos Self-Assessments

Neste questionário vamos poder conhecer em específico qual foi o resultado dos jogos propostos, segundo a opinião recolhida junto dos alunos a ficha de self-assessment, apresentada no final de cada sessão. Assim, antes de finalizar a sessão entregava a cada aluno um inquérito por questionário com perguntas claramente direcionadas para a aprendizagem do Inglês percebida naquela aula, com recurso ao jogo.

Na primeira sessão utilizei o “Star Colour Board Game” para testar as percepções de inglês ao nível das cores e emoções.

A primeira questão era: **“Gostaste do jogo “Star Colour Board Game?”** Vinte e dois alunos responderam que sim, dois alunos responderam não sei e nenhum aluno respondeu que não, como se pode ver no gráfico abaixo.

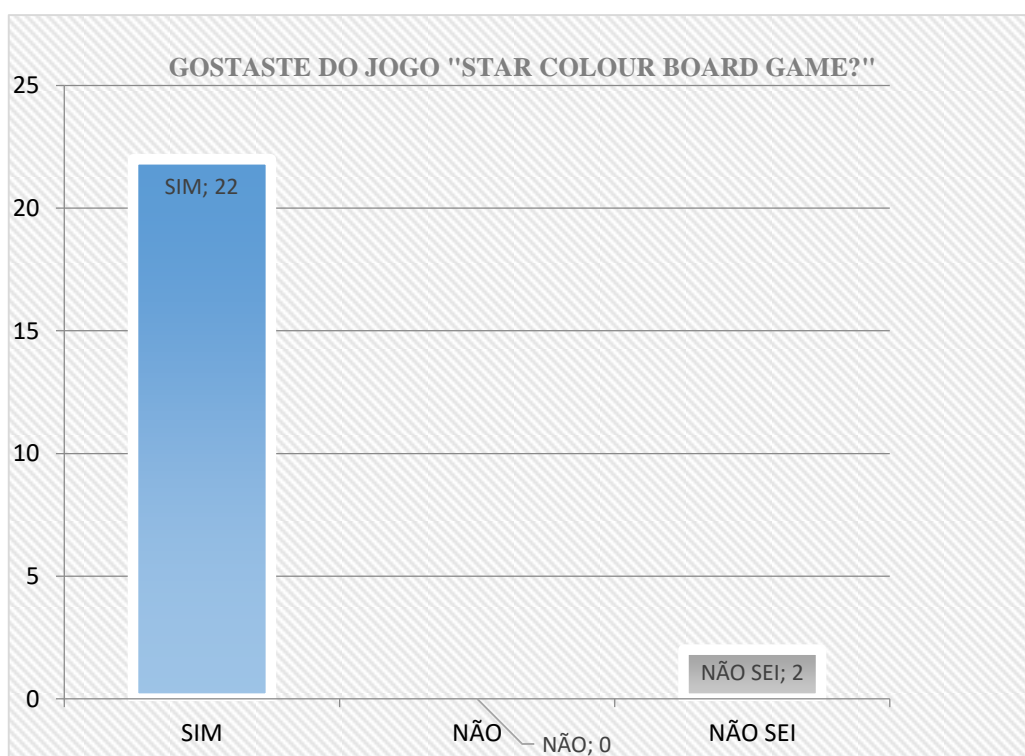


Gráfico 1 -Resposta à pergunta “Gostaste do jogo “Star Colour Board Game?”

Na segunda questão, “**Aprendeste as cores e as emoções com o jogo?**” todos os vinte e quatro alunos responderam que sim e nenhum aluno respondeu que não ou não sei.

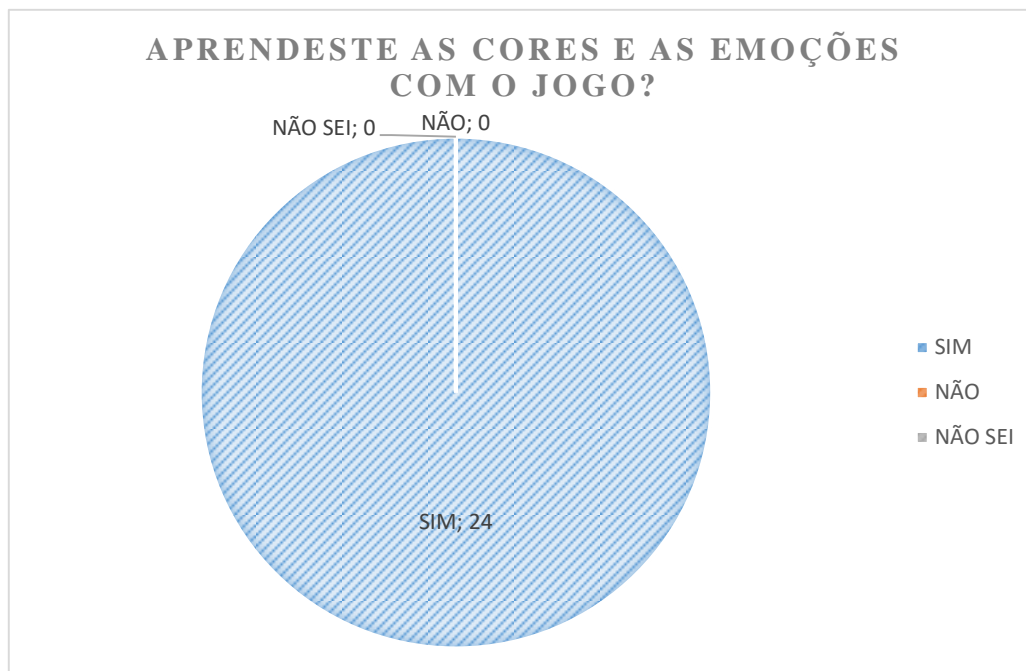


Gráfico 2 -Resposta à pergunta “Aprendeste as cores e as emoções com o jogo?”

Na terceira questão perguntava: “ **Porquê?**”. Quinze alunos responderam que ao jogar divertiram-se ao mesmo tempo, doze alunos responderam que com o jogo “a aula tornou-se menos cansativa”, dez alunos responderam que “aprenderam a matéria de uma maneira diferente” ,seis alunos afirmaram que “aprenderam a trabalhar em grupo”, seis alunos responderam que “aprenderam a aceitar as ideias dos outros”, seis responderam que “aprenderam a aceitar as derrotas” e quatro responderam que podem “aprender com os seus colegas”,como se pode ver no gráfico abaixo:

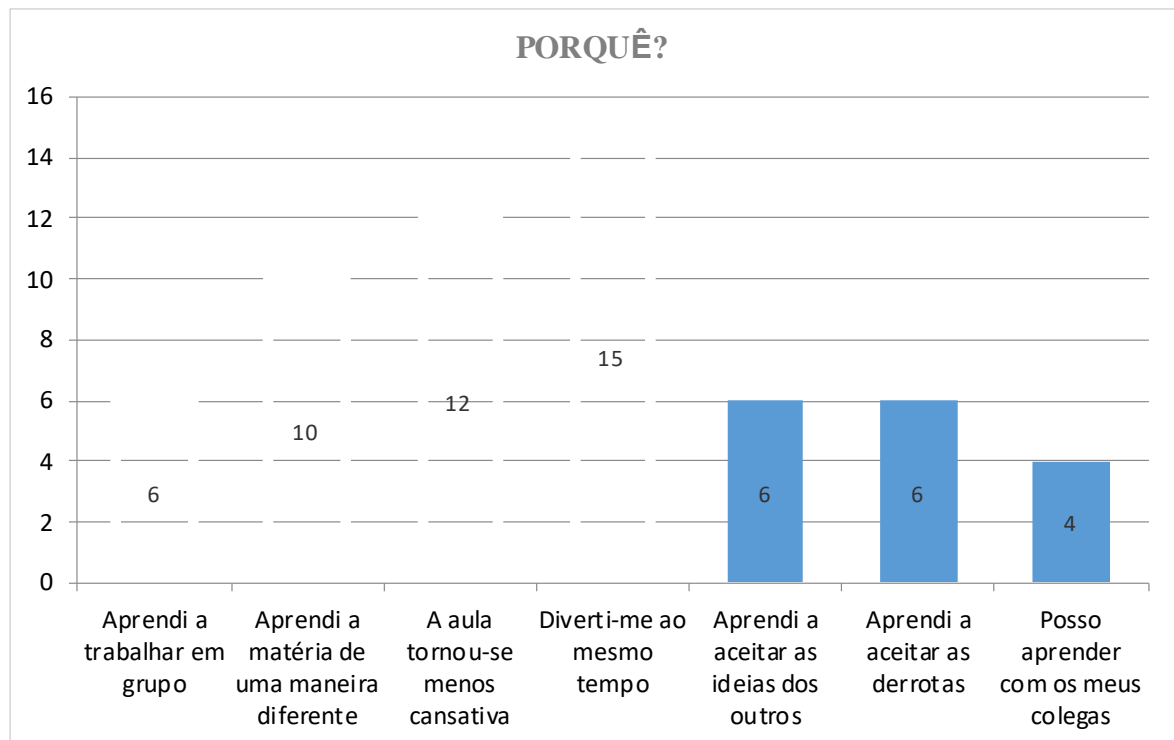


Gráfico 3- Resposta à pergunta-“ Porque é que gostaste do jogo “Star Colour Board Game?”

Na quarta e última questão perguntava-se: **”Na tua opinião trabalhar em grupo é?...”**. Vinte e quatro alunos afirmaram ,escrevendo que é divertido, catorze alunos afirmaram que é “fácil”, treze alunos afirmaram que é “participar e ajudar” e nove alunos afirmaram que é “aprender com os colegas”, como se pode ver no gráfico abaixo:

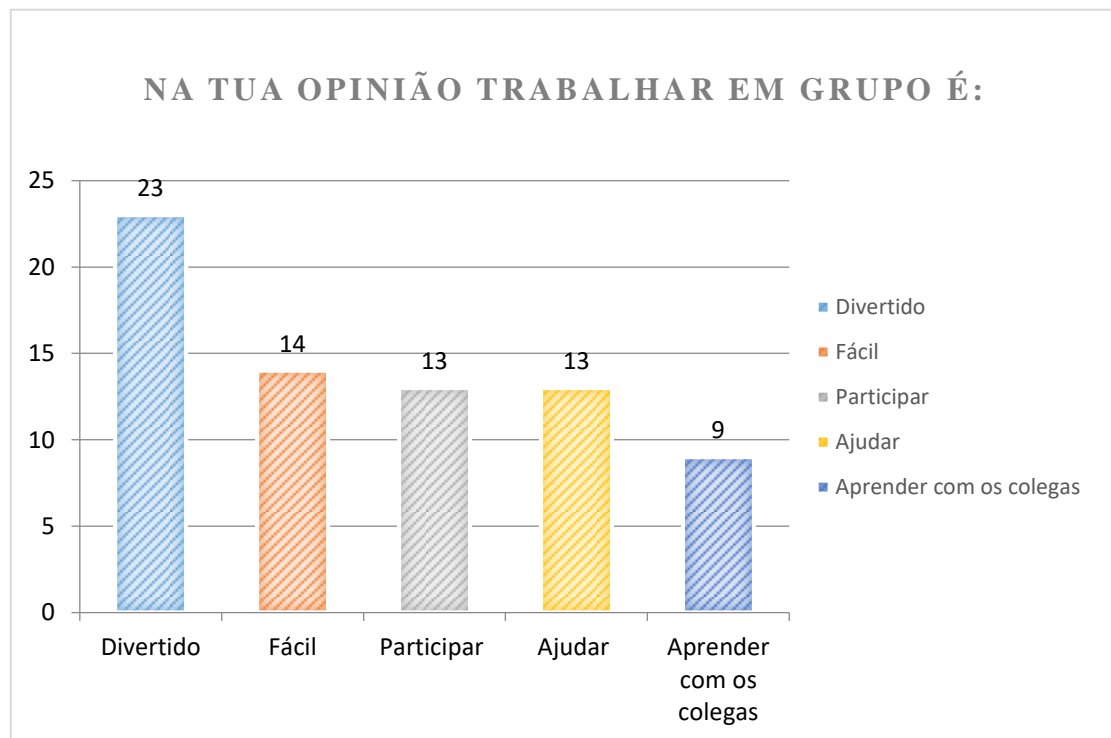


Figura 4 -Resposta à pergunta: “Na tua opinião trabalhar em grupo é...?”

Assim, no final do self-assessment, pode-se concluir que vinte e dois alunos dos vinte e quatro da turma aprenderam as cores e as emoções com o jogo, pois a aula tornou-se menos cansativa, havendo diversão e aprendendo de uma forma diferente e com os outros, aceitando ideias, bem como, uma possível derrota, como se pode verificar pelas respostas dadas.

Na segunda sessão utilizei o jogo “word search” como recurso pedagógico de modo a sistematizar os meses do ano em Inglês. Fiz novamente quatro perguntas de forma clara e sucinta, de modo a perceber se realmente o jogo foi um auxílio eficaz na aprendizagem em sala de aula.

Assim, na primeira questão perguntava: **“Gostaste de fazer o jogo “ word search” sobre os meses do ano em Inglês?”**. Dezanove alunos responderam que “sim”, dois alunos responderam “não sei” e um aluno afirmou que “não”, como se pode ver no gráfico abaixo:

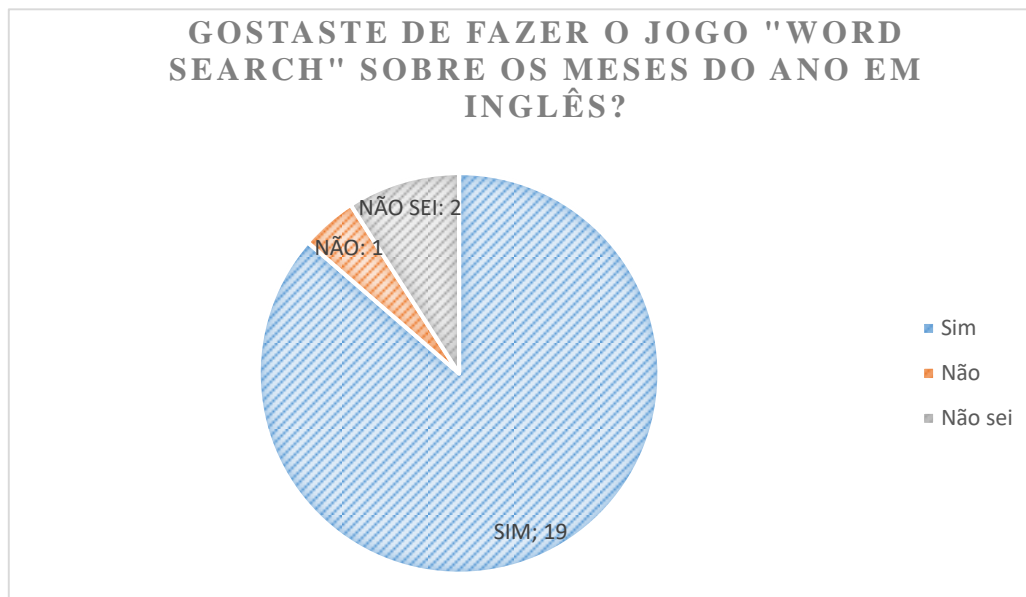


Gráfico: 5 -Resposta à pergunta: “Gostaste de fazer o jogo “Word search” sobre os meses do ano em inglês?”

Na segunda questão, **“Aprendeste os meses com este jogo?”**. Vinte alunos responderam que “sim”, dois alunos responderam “ não sei” e nenhum aluno respondeu que “não”, exemplificado no gráfico abaixo:

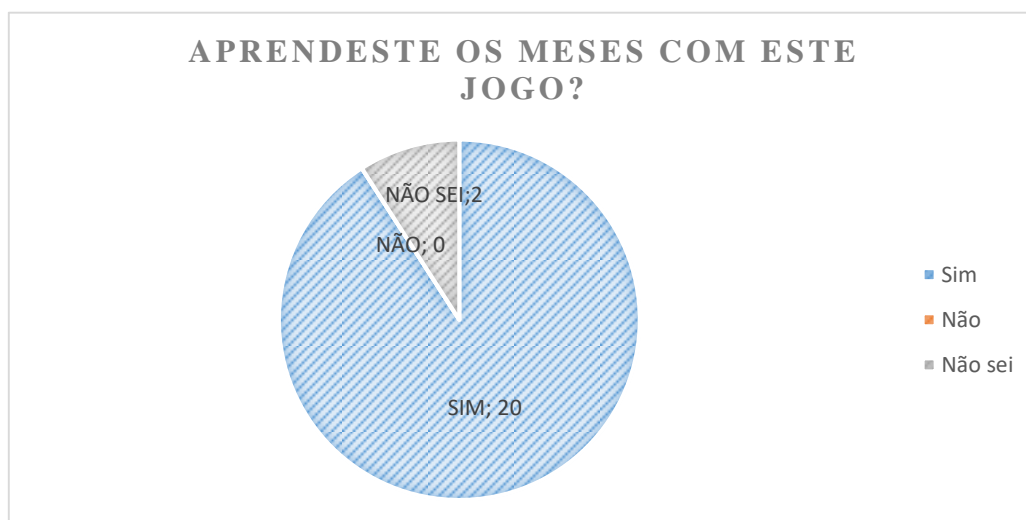


Figura 6 -Resposta à pergunta: “Aprendeste os meses com este jogo?”

Na terceira questão perguntava-se: **“Se sim, porquê?”**. Quinze alunos responderam que se divertiram ao mesmo tempo, treze alunos responderam que “aprenderam a matéria de uma maneira diferente”, nove alunos revelaram que “a aula se tornou menos cansativa”

e cinco alunos responderam que “aprenderam a trabalhar em grupo”, outros cinco alunos responderam que podem “aprender com os seus colegas”, três que aprenderam a “aceitar as ideias dos outros” e dois que aprenderam a “aceitar as derrotas”, exemplificado no gráfico abaixo:

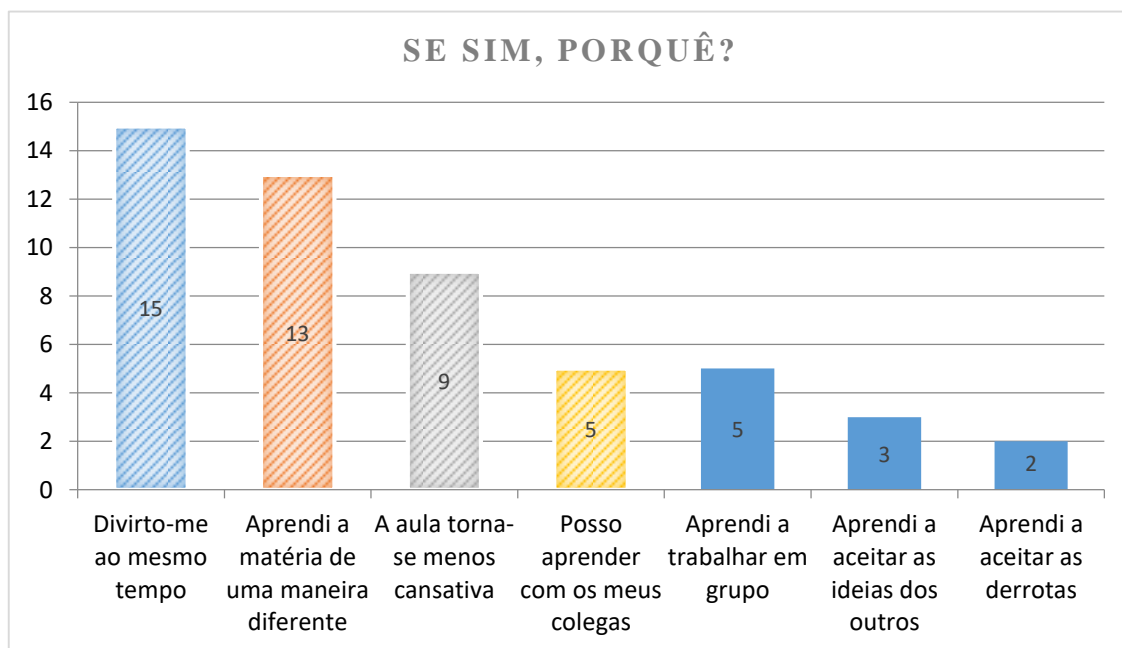


Gráfico 7 -Resposta à pergunta: “Se sim, porquê?”

Na quarta e última questão perguntava-se: **“Na tua opinião, trabalhar em grupo é...:”**. Dezanove alunos afirmaram que é “divertido”, treze alunos responderam que é “ajudar,” doze alunos afirmaram que é “fácil” e onze alunos responderam que é “participar” e outros onze responderam que é “aprender com os outros”, exemplificado no gráfico abaixo:

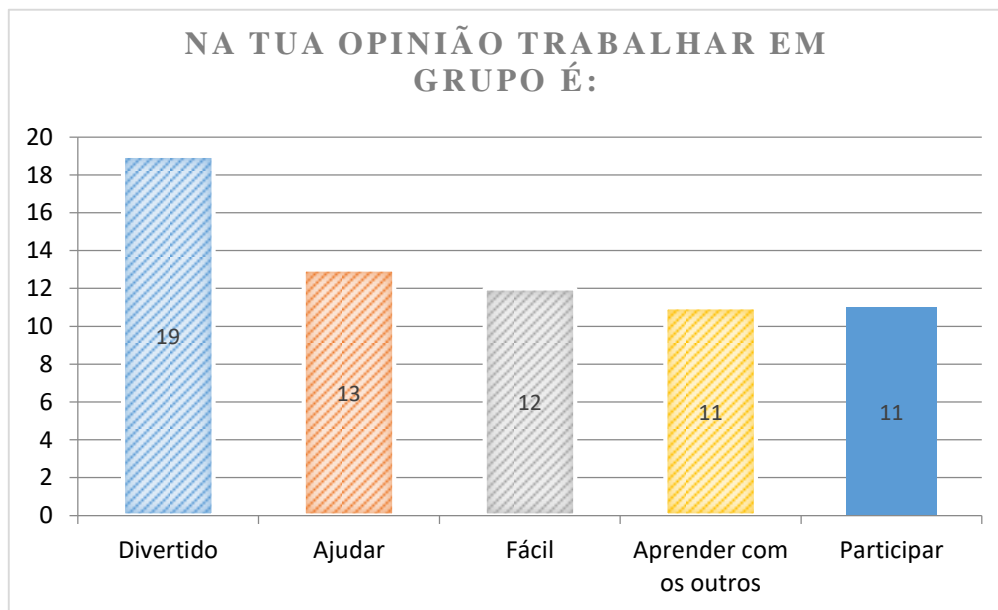


Gráfico 8- Resposta à pergunta: “Na tua opinião trabalhar em grupo é...?”

Tendo em consideração o segundo self-assessment, pode-se concluir que vinte dos vinte e quatro alunos da turma aprenderam os meses do ano, pelas razões apresentadas anteriormente.

Na minha última sessão realizei outro self-assessment, onde só estavam presentes vinte e três alunos. Assim, na primeira questão perguntava:” **Gostaste do jogo online sobre os dias da semana?**”. Vinte responderam que “sim”, três alunos responderam “ não sei” e nenhum aluno respondeu que não, como se pode ver no gráfico abaixo:

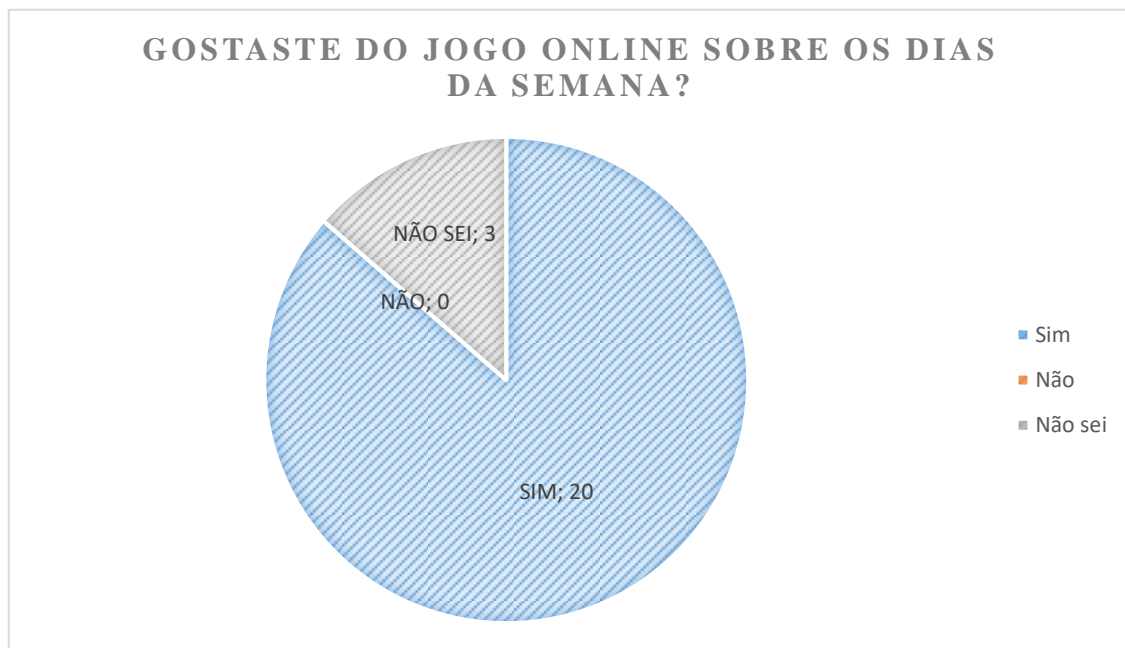


Figura 9 -Resposta à pergunta: “Gostaste do jogo online sobre os dias da semana?”

Na segunda questão perguntava: **“Gostaste do jogo com a passagem da bola?”** Dezoito alunos responderam que “sim”, três alunos afirmaram que “não” e dois alunos responderam “não sei”, exemplificado no gráfico abaixo:

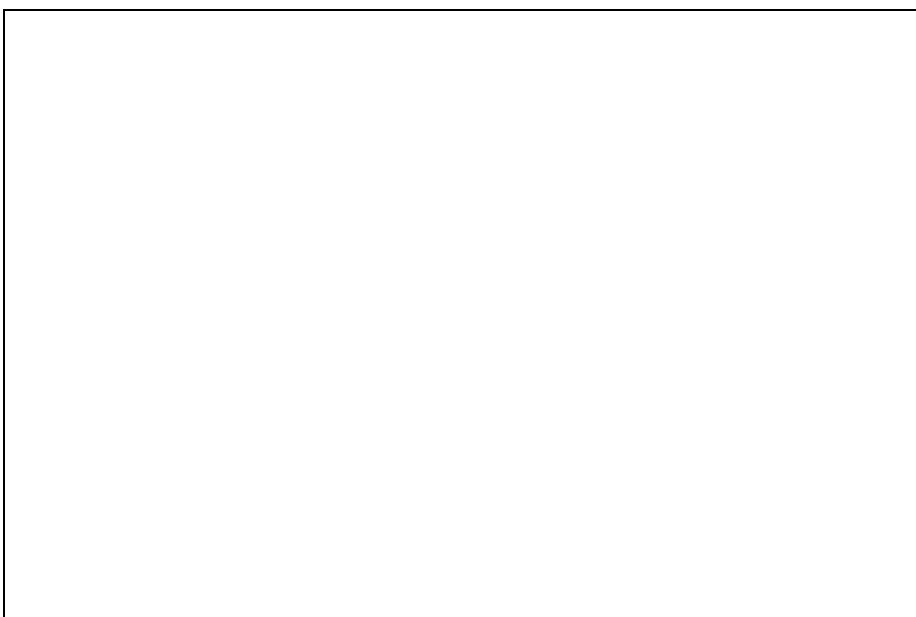


Gráfico 10- Resposta à pergunta: “Gostaste do jogo com a passagem da bola?”

Na terceira questão perguntava: **“Aprendeste os dias com os jogos?”** . Dezassete

alunos responderam que “sim”, dois alunos responderam que “não” e quatro alunos responderam “não sei/ não respondeu”, exemplificado no gráfico abaixo:

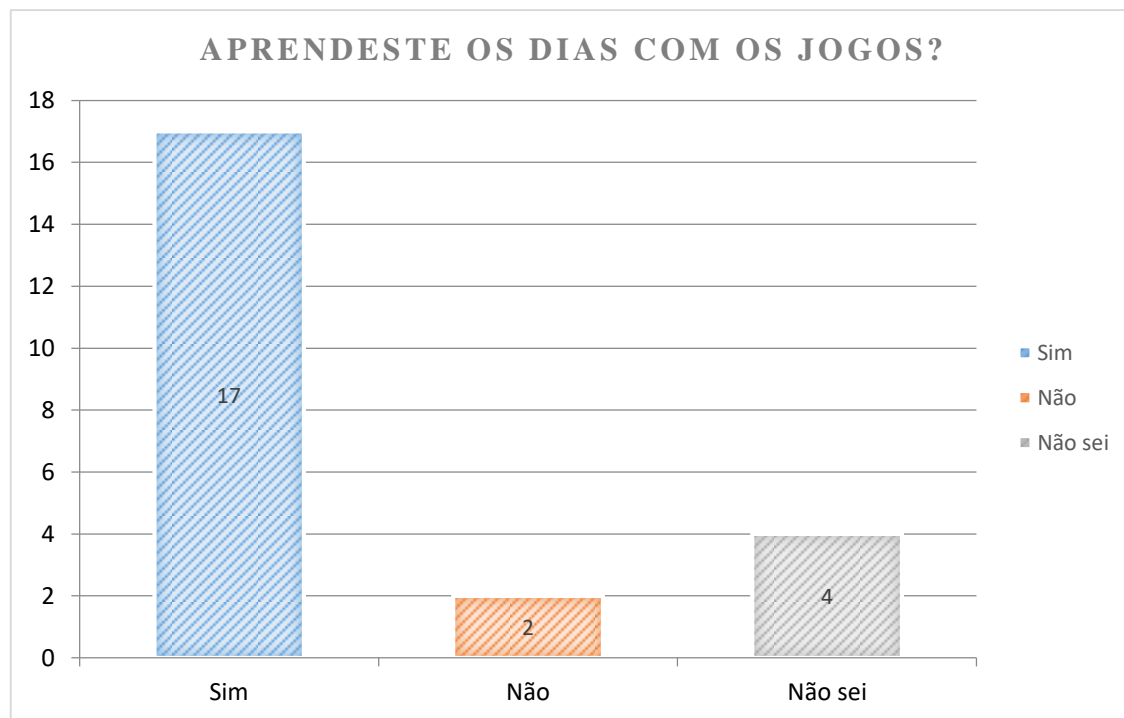


Gráfico 11 -Resposta à pergunta: “Aprendeste os dias com os jogos?”

Na quarta questão perguntava-se: “**Se sim, porquê?**”. Treze alunos responderam que se divertiram ao mesmo tempo, onze alunos afirmaram que aprenderam a “trabalhar em grupo”, onze responderam que podem “aprender com os colegas” e onze alunos afirmaram que “aprenderam a matéria de uma maneira diferente”, sete responderam que “a aula se tornou menos cansativa”, quatro “aprenderam a aceitar as derrotas” e três “aprenderam a aceitar as ideias dos outros”, acrescenta-se que quatro alunos não escolheram qualquer opção, exemplificado no gráfico abaixo:

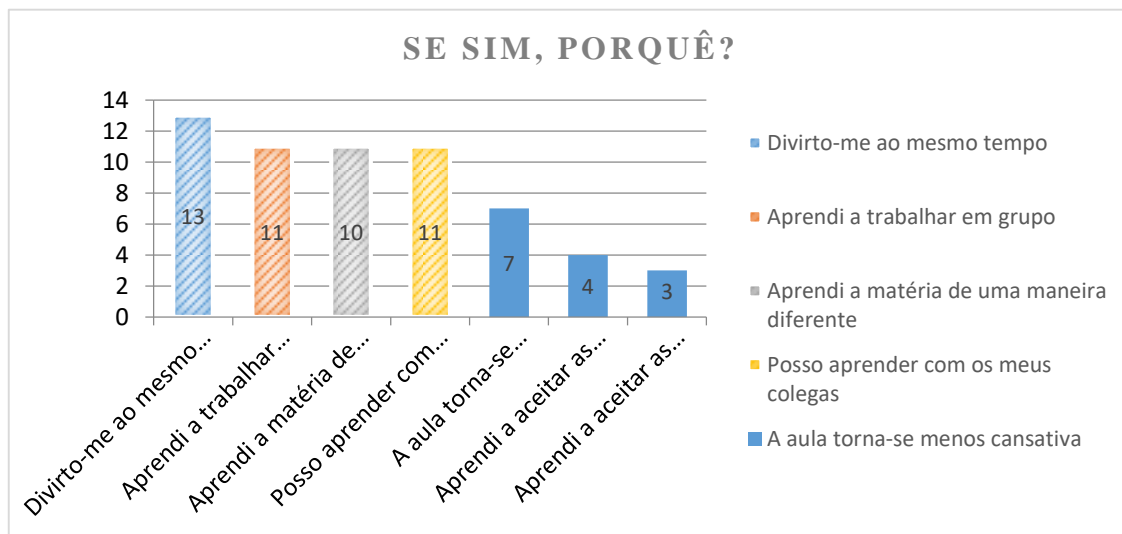


Gráfico 12 -Resposta à pergunta: “Se sim, porquê?”

Na última questão perguntava-se: “**Trabalhar em grupo é...**“. Dezasseis alunos afirmaram que é divertido, doze alunos responderam que significa aprender com os outros, doze alunos afirmaram que é fácil, dez alunos responderam que é participar, oito alunos responderam que é ajudar um aluno respondeu que é difícil e um aluno respondeu que é aborrecido, exemplificado no gráfico abaixo:

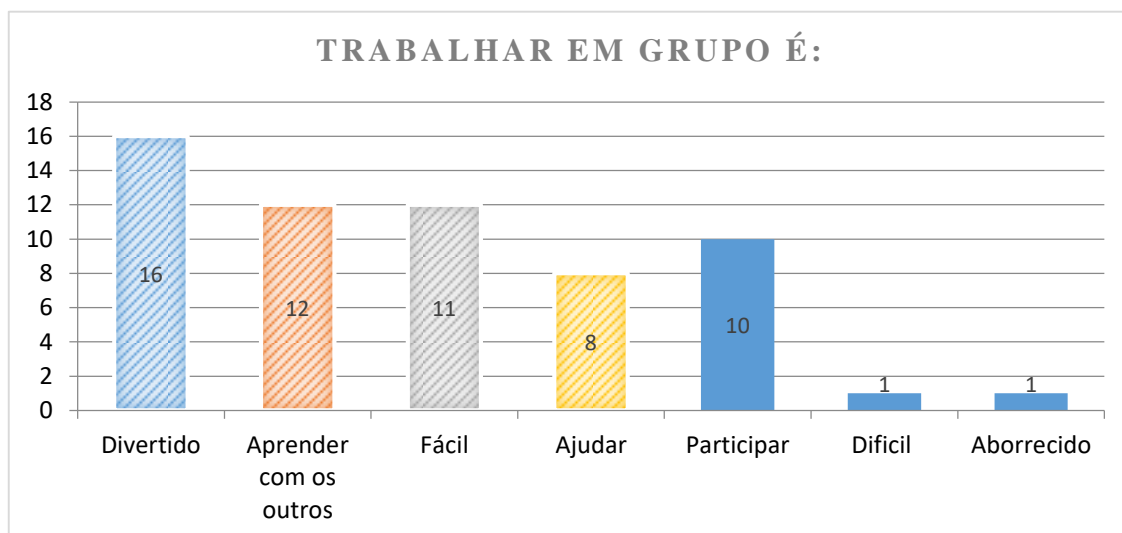


Gráfico 13 -Resposta à pergunta: “Trabalhar em grupo é...?”

Com o último self-assessment, podemos concluir que dezassete alunos aprenderam os dias da semana com os dois jogos realizados, pelas diversas razões apresentadas anteriormente.

4.3- Análise do Inquérito por Questionário final

O questionário final debruçou-se sobre toda a prática docente nesta turma. As questões foram direcionadas para a aprendizagem do Inglês com os jogos implementados durante a minha prática nesta turma. O questionário era constituído por 5 perguntas direcionadas somente às minhas aulas. As primeiras três questões eram acerca de informações pessoais, como o nome, idade e o ano de escolaridade que estavam a frequentar.

Assim, na terceira questão perguntava: **“Dos jogos que realizaste com a Professora Manuela , qual gostaste mais? Porquê?”** catorze alunos referiram que gostaram mais do “Pass the ball”, seis do “Memory Game”, cinco do “Days of the week” e um do “Word search”, conforme tabela abaixo, com as respostas de cada aluno:

Tabela 6- Respostas dos alunos à pergunta: "Dos jogos que realizaste com a Professora Manuela, qual gostaste mais?Porquê?"

Dos jogos que realizaste com a Professora Manuela, qual gostaste mais? Porquê?	
Aluno 1	<i>Gostei mais das cores, porque estava com os meus colegas.(Star Colour Board Game)</i>
Aluno 2	<i>Gostei mais do jogo das estrelas, porque aprendi as cores de uma maneira diferente.</i>
Aluno 3	<i>“Pass the ball” porque eu gosto de jogar futebol.</i>
Aluno 4	<i>Gostei do “Pass the ball” porque passei a bola.</i>
Aluno 5	<i>O mais giro foi o “Pass the ball”, porque aprendemos a matéria de forma divertida.</i>
Aluno 6	<i>Gostei mais do “Pass the ball” porque ganhei.</i>
Aluno 7	<i>Gostei do “Memory Game” porque tínhamos de ter muita memória e do “Pass the ball” porque as perguntas eram fáceis.</i>
Aluno 8	<i>Gostei mais do “Days of the week”.</i>
Aluno 9	<i>Eu gostei mais do “Pass the ball” porque ajudou-me a estudar para ter muito bom.</i>
Aluno 10	<i>Eu gostei de todos os jogos, porque foram divertidos, engraçados e muito giros.</i>
Aluno 11	<i>O jogo que gostei mais foi o “Memory Game” porque achei o jogo muito</i>

	<i>divertido e, também deu para aprender.</i>
Aluno 12	<i>Não sei, não respondeu.</i>
Aluno 13	<i>Adorei o jogo “Days of the week” porque foi no computador.</i>
Aluno 14	<i>“Pass the ball” porque tinha música.</i>
Aluno 15	<i>O que gostei mais foi “Pass the ball”, porque estive com os meus colegas e diverti-me.</i>
Aluno 16	<i>Gostei mais do “Days of the week” porque aprendi melhor os dias da semana e gosto de trabalhar no computador e do “Pass the ball” porque foi menos aborrecida.</i>
Aluno 17	<i>Gostei mais do da bola , porque trabalhamos em equipa. (Pass the ball)</i>
Aluno 18	<i>Gostei mais do “Memory game” porque foi o jogo que achei mais giro.</i>
Aluno 19	<i>O “Pass the ball” porque gostei das músicas.</i>
Aluno 20	<i>Gostei mais do “Memory Game” porque gostei de trabalhar em equipa.</i>
Aluno 21	<i>Gostei do “Memory Game”, porque gostei de jogar e participar.</i>
Aluno 22	<i>O da bola.(Pass the ball).</i>
Aluno 23	<i>“Days of the week” porque achei giro.</i>
Aluno 24	<i>Jogo “passa a bola”, com perguntas em inglês (Pass the ball)</i>
Aluno 25	<i>Gostei mais do jogo da bola. (Pass the ball)</i>

Na quinta questão perguntava: **“O que achaste diferente em cada jogo? Aprendeste mais ou menos a matéria através do jogo?”** , sendo esta uma resposta aberta abaixo detalha-se cada uma das respostas na tabela:

Tabela 7-Respostas dos alunos à pergunta:”O que achaste diferente em cada jogo?, “Aprendeste mais ou menos a matéria através do jogo?”

O que achaste diferente em cada jogo? Aprendeste mais ou menos a matéria através do jogo?					
	<i>Star colour board game</i>	<i>Word search</i>	<i>Days of the week (online)</i>	<i>Pass the ball</i>	<i>Memory Game</i>
Aluno 1	<i>Eu aprendi através deste jogo e foi divertido, porque estive com os amigos.</i>			<i>Eu gostei muito.</i>	<i>Eu não gostei porque faziam muito barulho.</i>
Aluno 2	<i>Nós aprendemos as cores quase todas...</i>	<i>Também aprendemos as cores, mas foi mais chato.</i>	<i>Foi divertido, porque até demos os dias da semana.</i>	<i>Foi a mesma coisa do anterior.</i>	<i>Foi giro porque tínhamos de descobrir as mesmas peças.</i>
Aluno 3	<i>É bom para aprender as cores</i>	<i>E bom para aprender os meses do ano.</i>	<i>E bom para aprender os dias da semana.</i>		
Aluno 4				<i>Eu gostei mais do “Pass the ball”</i>	<i>Eu gostei mais ou menos do “Memory Game”.</i>
Aluno 5	<i>Ajudou a memória.</i>	<i>Ajudou a aprender a escrita.</i>	<i>Nada.</i>	<i>Foi divertido.</i>	<i>Nada.</i>
Aluno 6	<i>Star</i>	<i>Era escrever os números</i>	<i>Era adivinhar o nome.</i>	<i>Era passar a cada um.</i>	<i>Era encontrar os dois pares.</i>

Aluno 7	<i>O jogo foi fácil e não aprendi matéria</i>	<i>fácil</i>	<i>fácil</i>	<i>fácil</i>	<i>fácil</i>
Aluno 8	<i>Eu achei diferente neste jogo estar a pintar...</i>	<i>Eu achei diferente aprender os meses do ano.</i>	<i>Eu achei diferente aprender os dias da semana.</i>	<i>Eu achei diferente passar a bola.</i>	<i>Eu achei diferente adivinhar.</i>
Aluno 9	<i>Este jogo ajudou-me a perceber mais as cores...</i>	<i>faltou</i>		<i>Ajudou-me a estudar para a ficha</i>	<i>Gostei muito deste jogo... ajudou-me a recordar...</i>
Aluno 10	<i>Eu gostei muito deste jogo, porque é pintar individualmente.</i>	<i>Eu gostei, porque adoro sopa de letras.</i>	<i>Adorei, porque trabalhei no computador.</i>	<i>Este jogo fez com que a aula fosse menos aborrecida.</i>	<i>Gostei, porque ajudou-me a aprender.</i>
Aluno 11	<i>Com este jogo aprendi as cores e a falar melhor Inglês.</i>			<i>Com este jogo aprendi um bocadinho os dias da semana.</i>	<i>Com este jogo aprendi as cores e os meses do ano</i>
Aluno 12					
Aluno 13	<i>Não gostei muito, porque era só pintar as estrelas</i>	<i>Gostei, porque tinha as letras baralhadas.</i>	<i>Adorei, porque foi no computador e aprendi.</i>	<i>Gostei porque passamos a bola com música e fizeram perguntas.</i>	<i>Gostei porque era de memória e aprendi os meses do ano em inglês.</i>
Aluno 14	<i>Eu achei</i>	<i>Eu não</i>	<i>Muito fixe e fui</i>	<i>Muito fixe,</i>	<i>Não gostei</i>

	<i>“legal” porque lembrei as cores.</i>	<i>gostei, porque tinha muitas letras e não consegui.</i>	<i>rápido a responder.</i>	<i>porque foi engraçado.</i>	<i>porque perdemos.</i>
Aluno 15	<i>Mais, porque foi um desafio fixe e adorei.</i>	<i>Não gostei lá muito, porque é muito fácil e não havia competição.</i>	<i>Odiei.. era chato</i>	<i>Foi hiper fixe... adorei</i>	<i>Não gostei muito.</i>
Aluno 16	<i>Aprendi mais com este jogo... fiquei a saber as cores.</i>	<i>Não, porque não terminei.</i>	<i>Aprendi, porque foi giro.</i>	<i>Adorei, porque é muito mexido e gostei do grupo.</i>	<i>Foi giro, porque aprendi e gostei de adivinhar onde estão os cartões.</i>
Aluno 17	<i>Eu gosto mais, porque as aulas não são aborrecidas e é divertido trabalhar em grupo.</i>	<i>Gostei, mas não acabei.</i>	<i>Gostei muito, mas perdi.</i>	<i>Gostei, porque ganhei e foi muito engraçado.</i>	<i>Foi muito engraçado não só porque gahamos, mas porque estavam desesperados.</i>
Aluno 18	<i>Sim, porque foi divertido, diferente...</i>	<i>Eu gostei porque aprendi os meses do ano</i>	<i>Eu gostei, porque foi divertido e diferente.</i>		<i>Eu gostei porque foi diferente e divertido.</i>
Aluno 19	<i>Aprendi a pintar.</i>	<i>Aprendi os meses do</i>	<i>Aprendi os dias da semana.</i>	<i>Gostei de passar a</i>	<i>Encontrei quase tudo...</i>

		<i>ano.</i>		<i>bola.</i>	
Aluno 20	<i>Não aprendi, porque foi confuso...</i>	<i>Gostei, porque gosto de sopa de letras e este foi em Inglês.</i>	<i>Gostei deste jogo porque competi com outras pessoas.</i>	<i>faltou</i>	<i>Gostei porque trabalhei em equipa.</i>
Aluno 21	<i>Foi muito divertido</i>	<i>Aprendi os meses</i>	<i>Aprendi os dias da semana</i>	<i>Foi muito divertido</i>	<i>Foi muito fixe.</i>
Aluno 22	<i>Foi divertido.</i>	<i>Fixe.</i>	<i>Seca.</i>	<i>Fizemos uma festa hiper maluca...</i>	<i>Nada fixe.</i>
Aluno 23	<i>Foi giro... aprendi</i>	<i>Aprendi...</i>	<i>Aprendi...</i>	<i>Não joguei</i>	<i>Aprendi</i>
Aluno 24	<i>Gostei deste jogo...</i>	<i>Foi chato...</i>	<i>Foi chato...</i>	<i>Não joguei.</i>	<i>Foi divertido.</i>
Aluno 25	<i>Foi muito divertido.</i>	<i>Aprendi a descobrir as palavras.</i>	<i>Foi giro...</i>	<i>Foi super giro e divertido.</i>	<i>Muito divertido.</i>

Depois de analisar todas estas respostas deste questionário final, podemos concluir que os jogos parecem ser sido importantes nestas aulas, nomeadamente o “Pass the ball”, “Star Colour Board game”, “Memory Game” e o jogo online sobre os dias da semana, na percepção dos alunos, segundo o que referem nas suas respostas. Em todas as questões, de uma maneira geral, os alunos descreveram-nos de forma positiva, indicando que eram divertidos, interessantes, desafiantes, entre outros adjetivos utilizados. O pretendido, com a presente intervenção, que era analisar as percepções dos alunos na aula Inglês com recurso a jogos, de uma forma mais lúdica e divertida, foi atingido, surtindo um efeito bastante positivo nos alunos, revelando de forma evidente nas respostas que foram sendo explicitadas ao longo desta análise.

Capítulo V

5.1- Conclusão e reflexão

O objetivo deste trabalho passava pela observação da percepção dos alunos sobre o uso dos jogos na aula de Inglês no 1º ciclo do Ensino Básico, trabalho que se enquadra numa lógica em que consideram os jogos como promotores dos níveis de motivação dos alunos, no que diz respeito à aquisição de uma língua estrangeira, neste caso, numa turma 3º ano com vinte e quatro alunos, se não, vejamos:

Ao longo das aulas conclui que as atividades com recurso aos jogos obtiveram da parte dos alunos bastante mais receptividade, uma vez que estes aprendiam os conteúdos em cada sessão, mas faziam-no de uma forma mais lúdica. Os jogos parecem ter conseguido aumentar e melhorar a participação e o desempenho dos alunos, que manifestam essa mesma opinião naquilo que fui ouvindo.

Tendo em conta a análise de dados e, no que diz respeito ao inquérito inicial, percebe-se logo que jogar jogos era uma atividade que os alunos gostariam mais de realizar na aula de Inglês e, rapidamente numa outra pergunta, verificamos jogos de computador e com bola, as suas escolhas preferidas. Após a realização dos jogos, de uma maneira geral, confirmou-se o gosto e a aprendizagem de forma diferente, divertida e dinâmica dos conteúdos dados, pelas respostas dadas em cada self-assessment. Também, de uma maneira geral e, de acordo com a leitura de dados do inquérito final, conclui-se que o jogo preferido foi o “Pass the ball”, seguindo-se os outros, mas o mais importante é referir mais uma vez, que os alunos aprenderam, de uma maneira geral os conteúdos, tendo em conta a realização de jogos diferentes em todas as práticas pedagógicas dadas, de uma forma divertida. Fica claro, a utilização de jogos de movimento, ação, interação em grupo como elementos ainda mais potenciadores no ensino na aula de inglês no 1º Ciclo.

Por isso, estou convicta de que a utilização de atividades lúdicas, como os jogos, utilizado no meu projeto, proporcionaram uma experiência agradável de contacto e de aprendizagem da língua inglesa, quer na componente oral, quer escrita, de uma forma mais descontraída, fazendo com que os alunos se sentissem mais à vontade para aprender, motivados em esforçarem-se na busca do conhecimento e sentir prazer em aprender. Os recursos didáticos utilizados ao longo das aulas de Prática de Ensino de Inglês foram escolhidos como sendo recursos facilitadores de um ensino mais dinâmico e mais interativo. Como todos sabemos, nem sempre tudo corre como queremos, nem todas as

aulas correm exatamente como planeamos, e como é sabido há sempre aspetos menos positivos que podem acontecer, pois nas respostas lidas nos questionários e self-assessments, verifica-se um pouco uma certa discrepância de resultados, porque estamos a lidar com crianças que são imprevisíveis, e segundo nem sempre as atividades planeadas surtem o efeito que queremos. Não nos podemos esquecer na frustração daqueles alunos que lidam mal com a “perda”. A planificação de uma aula não é uma tarefa fácil, para além de ter de se preparar uma aula que cumpra todos os requisitos curriculares, esta também tem que ser interessante para os alunos. Além disso, o professor deve ter a capacidade de resolver algo que não corra assim tão bem, porque incidentes acontecem a todos.

Com isto, o jogo torna-se uma ferramenta excelente para tornar as aulas mais interessantes e também permite praticar estruturas mais variadas e adquirir conhecimentos socioculturais. Pela facilidade em conseguir introduzir o jogo a qualquer momento no processo educativo, este pode desempenhar várias funções, desde a de ser o centro da atividade, ou simplesmente funcionar como um elemento para apresentar um novo conteúdo, um complemento ou simplesmente uma revisão do vocabulário já lecionado. O jogo pode assim ser utilizado como técnica eficiente na tentativa de minimizar diferentes níveis de conhecimentos. Através do jogo o aluno habitua-se a superar obstáculos com prazer, o que o prepara para a vida em sociedade. Com isto, para o aluno, o jogo pode ser uma atividade em grupo, na qual todos podem participar, com as suas especificidades e de acordo com as suas diferentes experiências de vida e de contacto diversificado com o mundo das línguas e culturas. Sendo assim, as aulas lecionadas tiveram na minha perspectiva um resultado bastante positivo, algo que me deixou extremamente satisfeita e me enriqueceu, tanto a nível pessoal com profissional.

Ao longo dos tempos, o jogo tem sido avaliado como aspeto fundamental na formação do indivíduo. Quando as atividades lúdicas são utilizadas, nomeadamente os jogos, os alunos demonstram estar mais atentos e empenhados nas aulas, sentem-se mais à vontade, mais motivados, aprendem e, conseqüentemente, melhoram o seu desempenho.

Com isto penso que os jogos deveriam ser uma parte relevante do processo de ensino- aprendizagem de línguas estrangeiras. Tendo em conta todas estas vantagens, também elas realçadas na literatura da área, e através da sua comprovação na minha prática de Ensino de Inglês, pude assim constatar que os jogos didáticos são definitivamente mais motivadores e fazem com que os alunos sejam mais ativos no seu processo de

aprendizagem. Cabe assim ao professor adotar uma metodologia mais interativa e mais motivadora que vá ao encontro das necessidades dos alunos, sem, é claro, descurar a utilização de outros métodos de ensino, e tendo sempre a perspectiva de que a aprendizagem deve ser efetiva.

Em suma, as vantagens da utilização do jogo são a facilidade em sistematizar conhecimentos já aprendidos de uma forma motivadora para o aluno. O jogo requer a participação ativa do aluno na construção do seu conhecimento, favorece o trabalho em equipa que, por sua vez, vai desenvolver a criatividade e a competição saudável. Penso que foi o que consegui com os jogos implementados nas minhas aulas. Consegui uma competição saudável, proporcionei conhecimentos novos e alguma criatividade e muita diversão.

Acabado o período das Práticas de Ensino Supervisionado fiquei com a plena consciência de que fiz o meu melhor, que neste momento possuo bastantes ferramentas para dar continuidade a uma prática de ensino voltada para a dinamização das minhas aulas, com o uso de jogos. Espero que este relatório seja alvo de futuras pesquisas relacionado com a temática vigente. Sei também que esta minha breve passagem por esta turma deixou nos alunos e em mim boas lembranças.

Referências Bibliográficas

- Antunes, C. (2014) *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Editora Vozes.
- Brougère, G. (1997). *Brinquedo e cultura*. Cortez Editora.
- Brougère, G. (1998). *Jogo e Educação*. Editora Artes Médicas
- Bemvenuti, A. (2009). *O lúdico na prática pedagógica*. Ulbra - Universidade Luterana do Brasil.
- Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Edições Cotovia.
- Duarte, J. (2009). *O jogo e a criança*. [Master's thesis, Escola Superior de Educação João de Deus]. Repositório comum.
- Friedman, A. (1996). *Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. Editora Moderna.
- Friedrich, F. (2001). *A Educação do Homem*. (1st ed.) Editora UPF.
- Kishimoto, T. (1995). O jogo e a educação infantil. *Pro Posições* 6 (2), 46-63.
- Kishimoto, T. (1996). *O jogo e a educação infantil*. Cortez Editora.
- Kishimoto, T. (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez Editora
- Kishimoto, T. (1998). *O jogo e a educação infantil* (4th ed.). Livraria Pioneira Editora
- Kishimoto, T. (2000) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, São Paulo.
- Kishimoto, T. (2002). *O Brincar e suas teorias*. Livraria Pioneira Editora.

Huizinga, J. (1971). *O Jogo com Elemento da Cultura*. Editora Perspectiva.

Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. Editora Perspectiva.

Langran, J., Purcell, S. (1994). *Language Games and Activities*. London: CILT - Center for Information on Language Teaching and Research.

Labrador, M., Morete, P. (2008). “*El juego en la enseñanza de ELE*”. In *Las habilidades comunicativas en el aula: propuestas didácticas. Glosas Didácticas*. Revista Electrónica Internacional.17, 71-84.

Lee, W. (1979). *Language teaching games and contest* (2nd ed.). Oxford University Press.

Lewis, G., Bedson, G. (1999). *Games for children* (1st ed.). University Press.

Lima, J. (2008). *O Jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional*. Cultura Acadêmica Editora. Universidade Estadual Paulista, Pró- Reitoria de Graduação.

Luckesi, C. (2014). *Ludicidade e atividades lúdicas*. Revista Entre ideias, 3 (2), 13-23.

Neto, C. (1997). *O jogo e desenvolvimento da criança*. Lisboa: Edições FMH.

Neto, C. (1998). O desenvolvimento da criança e a perspectiva ecológica do jogo. In R. Krebs, F. Copetti, T. Beltram (Eds.), *Discutindo o desenvolvimento infantil*.(pp.161-174). Edições SIEC

Neto, C. (2004). *A criança e o jogo: perspectivas de investigação*. Faculdade de Motricidade Humana, Universidade Técnica de Lisboa. F.M.H Edições.

Neto, C., (2003). *Jogo & desenvolvimento da criança*. F.M.H Edições.

Nevado, Charo. (2008). *El Componente Lúdico en las Clases de ELE*. Revista e Didáctica Español como Lengua Extranjera, 7, 1-14.

Piaget, Jean. (1976). *Psicologia e pedagogia*. Trad. Lindoso, DA, Ribeiro da Silva, RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária.

Piaget, Jean. (1978). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 3ª edição, tradução: Álvaro Cabral.

Rau, M. (2007) *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Editora IBPEX Dialógica.

Rolim, A. Guerra, S., Tassigny, M. *Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil*
http://brincarbrincando.pbworks.com/f/brincar%2B_vygotsky.pdf

Rousseau, J. (1992). *Emílio, ou da Educação*. Editora Bertrand. Brasil.

Rizzo, G. (1996). *Jogos inteligentes*. Editora Bertrand. Brasil.

Silveira, M. (2009) Atividades lúdicas e a matemática. Bemvenuti, A. (Eds.) *O lúdico na prática pedagógica* (pp.113-129).Ulbra - Universidade Luterana do Brasil.

Vygotsky, L. (1991). *O papel do brinquedo no desenvolvimento* (4th Ed.) Livraria Martins Fontes. São Paulo.

Vygotsky, L. (2005). *A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. (7th Ed.) Livraria Martins Fontes. São Paulo.

Wallon, H.(1968). *Evolução psicológica da criança*. Edições 70.

Legislação Referenciada:

Decreto – lei nº 286/8 de Agosto, Diário da República 1 série nº 198 - 2 9-8-1989

ANEXOS

Anexo 1: Questionário inicial

Anexo 1- Inquérito por Questionário

O presente inquérito por questionário surge no âmbito da elaboração do Relatório de Mestrado em Ensino de Inglês no 1º Ciclo Ensino Básico sobre a importância dos jogos no ensino-aprendizagem do Inglês

Instruções:

Com este inquérito por questionário gostaria de saber o que pensas da realização dos jogos na aula de inglês. O inquérito por questionário é anónimo por isso não escrevas o teu nome.

Não há respostas certas ou erradas.

Marca as tuas respostas com uma cruz (x) ou um certo (c).

Lê as perguntas com muito cuidado e responde sinceramente ao que te é pedido. Se não compreenderes o que te é pedido, pede ajuda ao teu professor.

1. **Sou:**

- Rapaz Rapariga

2. **Tenho** 8 **anos.**

3. **Frequento o:**

- 3º Ano 4º Ano

4. **Em que ano começaste a aprender inglês?**

- Pré-Escolar 1º ano 2º ano 3º ano

5. **Gostas de aprender inglês?**

- Sim Não

6. **Que atividades gostas mais de fazer nas aulas de Inglês? Indica apenas duas atividades**

- Ouvir/Cantar músicas;
 Jogar jogos
 Ouvir histórias
 Ver vídeos

Anexo 1
(Continuação)

1. Gostas de participar em jogos nas aulas de inglês?

Sim Não Não sei

2. Que tipos de jogos gostas de fazer nas aulas?

(Responde a esta questão só se respondeste "Sim" na pergunta 1).

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Jogos de computador | <input checked="" type="checkbox"/> Jogos de perguntas e respostas |
| <input type="checkbox"/> Puzzles | <input checked="" type="checkbox"/> Memory Game(jogos de memória) |
| <input checked="" type="checkbox"/> Crosswords (palavras-cruzadas) | <input checked="" type="checkbox"/> Jogos com bola |
| <input checked="" type="checkbox"/> Wordsearch (sopa de letras) | <input type="checkbox"/> Outro (qual?) <u>não sei</u> |

3. Achas que os jogos ajudam a aprender vocabulário?

Sim Não Não sei

4. Gostas de participar nos jogos?

Sim Não Não sei

Se sim, porquê? Indica apenas duas opções.

(Responde a esta questão só se respondeste "Sim" na pergunta 1 e 4).

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> São divertidos | <input checked="" type="checkbox"/> A aula torna-se menos cansativa |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ajudam a aprender | <input checked="" type="checkbox"/> Posso aprender com os meus colegas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Posso aplicar os conhecimentos | <input type="checkbox"/> Outra (qual?) <u>lutar quente</u> |
| <input checked="" type="checkbox"/> Posso trabalhar em pares/grupo | |

Se não, porquê? Indica apenas duas opções.

(Responde a esta questão só se respondeste "Não" na pergunta 1e 4).

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Medo de errar pares/grupo | <input type="checkbox"/> Não gosto de trabalhar em |
| <input type="checkbox"/> Falta de interesse na atividade | <input type="checkbox"/> Não gosto de regras |
| <input type="checkbox"/> Não entendo o que é pretendido | <input type="checkbox"/> Outra (qual?) _____ |

1. Dos jogos acima, quais gostarias de fazer na sala de aula que nunca fizeste?

Indica, apenas, **dois (2)**.

jogos com bola

palanetas-cruzadas

Anexo 2: Plano de Aula(1ª intervenção)

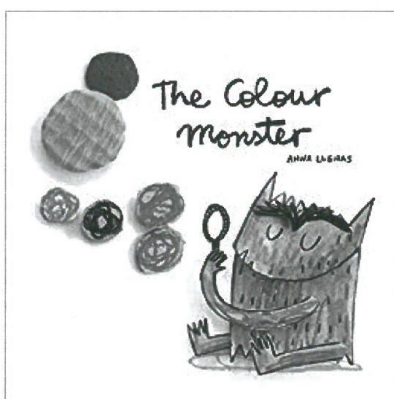
Mestrado em Ensino do Inglês no 1º CEB

Subject: **Prática de Ensino de Inglês**

Ano letivo 2019/2020

1º Semestre

UNIT PLAN



Topic: Colours/Emotions

Unit 1- Colours/Emotions	Number of lessons: 2
Class: <u>3rd grade</u>	Time: <u>60m</u>

Anexo 3: Plano de Aula(2ª intervenção)

Mestrado em Ensino do Inglês no 1º CEB

Subject: **Prática de Ensino de Inglês**

Ano letivo 2019/2020

1º Semestre

UNIT PLAN

Topic: Months of the Year

Anexo 4: Plano de Aula(3ª intervenção)

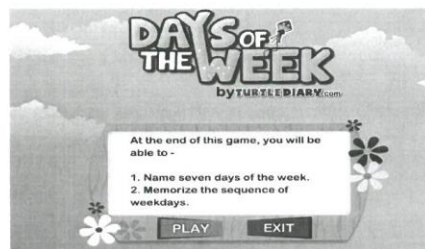
Mestrado em Ensino do Inglês no 1º CEB

Subject: **Prática de Ensino de Inglês**

Ano letivo 2019/2020

1º Semestre

UNIT PLAN




Topic: Days of the Week

Anexo 5: Questionário final

4. Ainda sobre a pergunta anterior, qual foi o que gostaste menos? Porquê?

Eu não tenho o que menos gostei.

5. O que achaste diferente em cada jogo? Aprendeste mais ou menos a matéria através do jogo?

	<p><i>Depois aprendemos as cores quase todas a algomas não disseram.</i></p>
---	--

Tambem aprendemos as
coisas mas foi mais divertido.

MONTHS OF THE YEAR Name: _____
Date: ____/____/____ Worksheet # _____

Do the word search. Then write the months in the correct order.

2019/12/8 16:33

Foi divertido porque isto
nos ensina os dias da semana
mas.

DAYS OF THE WEEK
by TURTLE DIARY.com

At the end of this game, you will be able to -

1. Name seven days of the week.
2. Memorize the sequence of weekdays.