



**Universidade Católica Portuguesa  
Centro Regional de Braga**

**Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário  
nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)**

Relatório de estágio apresentado à  
Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de mestre em **Ensino do  
Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e  
Ensino Secundário e de Espanhol nos  
Ensinos Básico e Secundário.**

**Lara Mónica Antunes Ribeiro Rodrigues**



FACULDADE DE FILOSOFIA  
DEZEMBRO 2014



## **Universidade Católica Portuguesa Centro Regional de Braga**

### **Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)**

Local do Estágio: EB 2,3 de Real - Braga

Relatório de Estágio apresentado à  
Universidade Católica Portuguesa para  
obtenção do grau de mestre em **Ensino do  
Português no 3º Ciclo do Ensino Básico e  
Ensino Secundário e de Espanhol nos  
Ensinos Básico e Secundário.**

**Lara Mónica Antunes Ribeiro Rodrigues**

Sob a Orientação da Prof.<sup>a</sup> Doutora **Ana María  
Fernández Soneira**



FACULDADE DE FILOSOFIA  
DEZEMBRO 2014

## **Agradecimentos**

Para a elaboração do presente relatório de estágio tive o apoio e colaboração de algumas pessoas que, de uma maneira ou de outra, foram muito importantes, pois sem elas todo este processo teria sido muito mais difícil. Como tal, de forma mais ou menos aleatória, sem atribuir maior ou menor importância, porque todas elas foram bastante essenciais num ou noutro momento, queria apresentar aqui o meu agradecimento pessoal a algumas delas.

Em primeiro lugar, à minha orientadora do relatório de estágio e também professora ao longo da frequência do Mestrado em Estudos Portugueses e Espanhóis, a professora Ana María Fernández Soneira, por quem senti, de imediato, uma empatia e admiração muito grandes, tornando, assim, muito fácil a sua eleição para me dirigir ao longo desta etapa. Um obrigado muito especial a ela pelo apoio, bons conselhos, compreensão e ânimo dados ao longo de todo o processo, desde a idealização e esquematização, até à realização e conclusão do trabalho. A sua orientação e acompanhamento foram fundamentais para que conseguisse definir, em concreto, aquelas que seriam as linhas condutoras de toda a investigação, bem como o modo como deveria desenvolvê-las. Agradeço, por isso, a dedicação e preocupação demonstradas, sublinhando também o gosto e satisfação que tive em poder trabalhar mais de perto com a professora Ana Soneira.

Em segundo lugar, um agradecimento especial também a um grupo mais extenso de pessoas, que abarca todo o elenco com quem fiz a minha prática pedagógica supervisionada de espanhol (PPS) e que passo agora a nomear. Primeiramente, um obrigado ao orientador cooperante Joaquim de Almeida, que me acompanhou e dirigiu ao longo deste ano letivo e com o qual desenvolvi toda a parte prática, que é descrita neste relatório de estágio. Foi através da observação das suas aulas e da orientação dada que consegui desenvolver a minha PPS e, com isso, reunir os elementos necessários para poder fundamentar o tema escolhido, os jogos como método de aprendizagem de vocabulário na língua espanhola. Por isso, a ele dirijo um agradecimento pelo apoio, companheirismo e camaradagem apresentados, fazendo do estágio uma experiência

enriquecedora. Não menos importante foi também a colaboração e acompanhamento prestados pelo supervisor de espanhol, o professor Joaquín Sueiro, a quem agradeço, não só por me ter orientado no meu trabalho na escola, demonstrando sempre disponibilidade e receptividade em atender-me, mas também pelo ótimo relacionamento criado. Seguidamente dirijo ainda um agradecimento igualmente especial aos meus três colegas e amigos do núcleo de estágio, Ana Marques, Ângela Pereira e Nuno Oliveira, com quem partilhei todo o processo da PPS de espanhol e com quem criei uma relação muito próxima e cúmplice, que muito beneficiou o trabalho de cada um. A interajuda e amizade vividas entre todos ao longo do ano foram essenciais para o sucesso e cumprimento dos objetivos estipulados para o estágio. Por fim, incluo ainda neste grande grupo os dezanove alunos da turma 7°C da EB 2,3 de Real - Braga, com quem tive o prazer de trabalhar e com os quais criei uma relação muito cúmplice e próxima, bem como todos os outros elementos da escola, membros da direção e conselho executivo, professores, funcionários e restantes discentes, que me receberam muito bem. A todos eles um obrigado muito sentido também.

Finalmente, devo também um último agradecimento àqueles que me estão mais próximos e que, com a sua paciência e compreensão, souberam confortar-me nos momentos de maior desalento e felicitar nas alturas mais felizes. O envolvimento exigido na realização deste tipo de trabalhos absorveu-me durante muitas e longas manhãs, tardes e noites, fazendo-me, por vezes, descurar da convivência com eles. Falo, especificamente, do meu marido e dos meus pais, a quem muito sobrecarreguei com todas as dúvidas e hesitações sentidas, assim como alguns amigos mais próximos. A eles agradeço a força que me deram e também a ajuda prestada.

## **Resumo**

Num momento em que o estudo de uma segunda língua é tão indispensável para o mundo do trabalho e para a valorização pessoal, é necessário repensar uma forma eficaz e interessante de aprendizagem da mesma. Logo, estando nós numa época de apogeu das novas tecnologias e onde é recorrente o aparecimento de metodologias cada vez mais modernas, torna-se imprescindível renovar também os métodos utilizados. É, por isso, neste contexto que surge esta investigação, a qual pretende apresentar uma proposta válida e fundamentada para o ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira (LE). Partindo de uma perspetiva histórica, nela analisar-se-á, essencialmente, a importância e os benefícios da utilização dos jogos como método de aprendizagem de vocabulário, tendo, para isso, como base a prática pedagógica supervisionada, realizada numa escola pública do concelho de Braga. Assim, nesta investigação será defendida a necessidade de promover o caráter lúdico e polivalente dos jogos, os quais permitem introduzir, rever e praticar todo e qualquer tipo de conteúdo de uma forma mais motivadora e interessante. Além disso, comprovar-se-á igualmente a multiplicidade de jogos que podem ser utilizados, sendo, ainda, apresentadas algumas propostas para diferentes temas. Por fim, descrever-se-ão os resultados e conclusões obtidos, após a implementação do estudo.

### **Palavras-chave:**

Jogos, ensino-aprendizagem, vocabulário, ELE, lúdico.

## **Resumen**

Hoy en día el estudio de una segunda lengua es indispensable para el mundo del trabajo y para la valoración personal, por lo que se hace necesario repensar una forma eficaz e interesante de aprenderla. Además, en una época álgida para las nuevas tecnologías y en la que es recurrente la aparición de metodologías cada vez más modernas, es imprescindible renovar también los métodos utilizados. En este contexto surge esta investigación, la cual pretende presentar una propuesta válida y fundamentada para la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (LE). Partiendo de una perspectiva histórica, en estas páginas se analizarán, sobre todo, la importancia y los beneficios de la utilización de los juegos como método de aprendizaje de vocabulario, utilizando, para eso, la Práctica Pedagógica Supervisionada (PPS), realizada en un colegio de Braga. Así, será defendida la necesidad de promover el carácter lúdico y polivalente de los juegos, los cuales permiten introducir, revisar y practicar cualquier tipo de contenido de una forma más motivadora e interesante. Además, se comprobará igualmente la multiplicidad de juegos que pueden ser utilizados, presentando a mayores algunas propuestas para diferentes temas. Finalmente, serán descritos los resultados obtenidos y las conclusiones alcanzadas, después de la implementación del estudio.

### **Palabras llave:**

Juegos, enseñanza-aprendizaje, vocabulario, ELE, lúdico.

## **Abstract**

At a time when learning a second language is so essential for professional and personal development, it is mandatory to rethink second-language learning processes more effectively. As we live in an era in which new technologies abound and more modern teaching methodologies constantly arise, it is also indispensable to modernize those very teaching methods themselves. It is, thus, in this context that this research arises, as it aims at giving a valid and reasoned proposal to teach and learn a foreign language (FL). From a historical perspective, I will revise the importance and the benefits of using games as a method of vocabulary learning; this revision will be backed up by our teaching experiences as performed in a public school of Braga. Thus, in this research will be defended the urge to promote the playful and multipurpose function of using games in teaching as they are able to introduce, review and practice different sorts of linguistic content in more motivating and interesting ways. Moreover, the multifariousness of games that can be used in teaching will also be tested and some proposals for different subjects will be presented. After implementing the study, some conclusions and final results will be described.

## **Keywords:**

Games, teaching-learning, vocabulary, FLT, play.

## **Objetivos**

- Propor alternativas mais atrativas para a aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE);
- Introduzir os jogos como um método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de ELE;
- Comprovar se os jogos são um bom método para aprender vocabulário nas aulas de ELE;
- Avaliar o vocabulário aprendido através dos jogos.

## Índice

	<b>Página</b>
<b>I. Introdução</b> .....	1
<b>1. Apresentação do tema de investigação</b> .....	1
<b>2. Pertinência do trabalho</b> .....	2
<b>3. Estrutura do trabalho</b> .....	3
<b>II. Revisão da Literatura</b> .....	5
<b>1. O método comunicativo e a contextualização dos jogos nesse âmbito</b> ...	5
<b>2. Definição de aspetos conceptuais relevantes</b> .....	7
2.1. Análise etimológica do termo.....	8
2.2. O conceito segundo os autores.....	10
<b>3. O estado da questão</b> .....	15
3.1. O «jogo» como elemento recreativo.....	15
3.2. O «jogo» como recurso didático.....	16
3.3. O «jogo» como recurso didático nas aulas de ELE.....	24
<b>4. As vantagens e desvantagens da utilização de jogos</b> .....	27
<b>5. Classificação dos tipos de jogos</b> .....	31
<b>III. Marco Metodológico</b> .....	36
<b>1. Métodos e objetivos</b> .....	36
<b>2. Mostra</b> .....	39
<b>3. Instrumentos e procedimentos</b> .....	41
<b>IV. Resultados</b> .....	47
<b>1. Resultados obtidos</b> .....	47
1.1. Desafios do tema 4 – <i>Casas y Cosas</i> .....	47
1.2. Desafios do tema 5 – <i>Perros y Gatos</i> .....	48
1.3. Desafios do tema 7 – <i>Calles y Plazas</i> .....	49
1.4. Questionários do tema 4 – <i>Casas y Cosas</i> .....	50
1.5. Questionários do tema 5 – <i>Perros y Gatos</i> .....	51
1.6. Questionários do tema 7 – <i>Calles y Plazas</i> .....	52
1.7. Questionário final.....	53
1.8. Debate final.....	56

<b>V. Discussão</b> .....	57
<i>Análise e interpretação dos resultados</i> .....	57
<b>VI. Conclusões</b> .....	62
1. <i>Balanco do trabalho</i> .....	62
2. <i>Limitações encontradas</i> .....	65
3. <i>Propostas de melhoramento</i> .....	69
<b>Referências</b> .....	72
1. <i>Bibliografia ativa</i> .....	72
2. <i>Bibliografia passiva</i> .....	75
<b>Anexos</b> .....	78
1. <i>Jogos</i> .....	79
1.1. Tema 4 – <i>Casas y Cosas</i> .....	79
1.1.1. <i>¿Dónde estoy?</i> .....	80
1.1.2. <i>¡Bingo!</i> .....	82
1.1.3. <i>¿Quién soy?</i> .....	92
1.1.4. <i>Juego de la Oca – Partes y objetos de la casa</i> .....	94
1.2. Tema 5 – <i>Perros y Gatos</i> .....	100
1.2.1. <i>¿Quién eres hoy?</i> .....	101
1.2.2. <i>Adivinanzas</i> .....	102
1.3. Tema 7 – <i>Calles y Plazas</i> .....	105
1.3.1. <i>¡Bingo!</i> .....	106
1.3.2. <i>Adivinanzas</i> .....	109
1.3.3. <i>Juego de la Oca – Calles y Plazas</i> .....	110
1.4. <i>Actividad final – Trivial Pursuit</i> .....	116
2. <i>Resultados da investigação</i> .....	128
2.1. Tema 4 – <i>Casas y Cosas</i> .....	128
2.1.1. <i>Desafío 1</i> .....	129
2.1.2. <i>Cuestionario 1</i> .....	130
2.1.3. <i>Desafío 2</i> .....	131
2.1.4. <i>Cuestionario 2</i> .....	132

2.1.5. <i>Desafío 3</i> .....	133
2.1.6. <i>Cuestionario 3</i> .....	134
2.1.7. <i>Desafío 4</i> .....	135
2.1.8. <i>Cuestionario 4</i> .....	136
2.2. Tema 5 – <i>Perros y Gatos</i> .....	137
2.2.1. <i>Desafío 1</i> .....	138
2.2.2. <i>Cuestionario 1</i> .....	139
2.2.3. <i>Desafío 2</i> .....	140
2.2.4. <i>Cuestionario 2</i> .....	141
2.3. Tema 7 – <i>Calles y Plazas</i> .....	142
2.3.1. <i>Desafío 1</i> .....	143
2.3.2. <i>Cuestionario 1</i> .....	144
2.3.3. <i>Desafío 2</i> .....	145
2.3.4. <i>Cuestionario 2</i> .....	146
2.3.5. <i>Desafío 3</i> .....	147
2.3.6. <i>Cuestionario 3</i> .....	148
2.3.7. <i>Desafío 4</i> .....	149
2.3.8. <i>Cuestionario 4</i> .....	150
2.4. Actividad final – <i>Cuestionario</i> .....	151
2.5. Debate final (Transcrição) .....	157

## **I. Introdução**

Nesta primeira parte da investigação, serão abordados, essencialmente, três pontos, que julgo fundamentais para a correta análise e compreensão do estudo em questão. Em primeiro lugar, apresentarei o tema, delineando aquele que vai ser o tópico fundamental que vai acompanhar toda a investigação, sem deixar de referir também as razões essenciais que me levaram a enveredar pelo tema dos jogos no contexto do ensino-aprendizagem de espanhol como língua estrangeira (ELE). Em segundo lugar, apontarei os motivos que me levaram a considerar que estava perante um tema pertinente para ser estudado, bem como os pontos essenciais que não foram ainda muito desenvolvidos neste âmbito e que, nesta investigação, são estudados com mais exatidão. Por último, farei também uma breve referência à estrutura que será apresentada ao longo do estudo, para que seja mais fácil depois o acompanhamento e perceção do que nele se pretende abordar.

### ***1. Apresentação do tema de investigação***

Numa altura em que são muitos os recursos e meios que todos dispomos nas nossas vidas, é importante saber utilizá-los e adaptá-los àquelas que são as necessidades de cada um. Assim, é imperativo que, não só a nível pessoal, mas também no mundo do trabalho, tais opções sejam aproveitadas e valorizadas. Um perfeito exemplo disto seria passar a repensar os recursos utilizados nas escolas para o ensino das diversas disciplinas, de modo a fazer com que estas consigam acompanhar os avanços e novidades da sociedade, apresentando, assim, propostas mais apelativas e interessantes aos alunos e professores. Todos sabemos que o estudo e a frequência obrigatórios nas escolas tornam-se muito mais suaves e motivadores, se as práticas docentes forem ao encontro dos interesses e gostos dos alunos. É, por isso, neste contexto, que decidi escolher um método interessante e diferente, que pudesse funcionar como um complemento ao habitual manual escolar.

Para a eleição deste tema tive, por isso, o cuidado de avaliar as diferentes circunstâncias que me eram apresentadas e que, de certa maneira, exigiam uma ponderação adicional. Entre elas pode-se destacar, em primeiro lugar, a necessidade de cumprir o programa estipulado para o ano letivo de 2013/2014 de espanhol, bem como atender ao trabalho que já tinha sido feito pelo orientador cooperante, de modo a conseguir manter um certo equilíbrio entre o que por ele já tinha sido feito e aquilo que eu teria ainda de lecionar. Além disso, foi importante também gerir o número de aulas que dispunha para dar determinados conteúdos e o tempo e condições que teria para poder aplicar o método em questão. Por último, tornou-se igualmente imperativo avaliar bem as características, necessidades e dificuldades dos alunos, bem como a idade e o nível em que estavam e os gostos que tinham, de maneira a adequar bem o tema com todos estes fatores. No entanto, o facto de se tratar de um ano em que iniciam os estudos de uma língua estrangeira e que, por isso, têm muito vocabulário por aprender, fez com que centrasse mais especificamente o método neste tipo de domínio. Assim, pareceu-me que os jogos seriam uma ótima opção a adotar neste caso específico, pois respondiam bem aos gostos e hábitos de lazer dos alunos do nível do sétimo ano, com idades compreendidas entre os treze e os quinze anos. Da mesma forma, os jogos eram polivalentes o suficiente para com eles conseguir trabalhar bem todo o tipo de conteúdos, sem necessitar de grandes esforços ou recursos.

Assim sendo, nesta investigação procurar-se-á avaliar e defender o uso deste tipo de método como uma solução interessante e eficaz para aprendizagem de vocabulário de ELE, apresentado, para isso, vários fatores que são necessários ter em conta, na hora de eleger os jogos como recurso a utilizar nas escolas.

## **2. Pertinência do trabalho**

Embora sejam muitos os trabalhos já existentes sobre os jogos, estes são, na sua maioria, mais circunscritos às suas características e não tanto à sua aplicação no mundo do ensino e, menos ainda, à aprendizagem de línguas estrangeiras. Torna-se até curioso ver como, sendo uma prática tão comum e acessível a qualquer cidadão, independentemente da sua condição social ou da idade que tenha, uma vez que muitos

são os jogos que podemos jogar e de variadas formas, estes não tenham sido ainda devidamente aproveitados no contexto de sala de aula. É, por isso, neste exato ponto que esta investigação reúne todas as suas mais-valias, pois além de apresentar toda a perspectiva histórica, reunindo o que alguns dos mais importantes autores disseram sobre o tema ao longo do tempo, expõe também as vantagens e desvantagens de utilizar este tipo de métodos. No entanto, o verdadeiro ponto forte e a maior pertinência deste trabalho talvez esteja no facto de este ser sustentado por uma aplicação prática, nomeadamente a PPS realizada na escola EB1 de Real – Braga, com um grupo de dezanove alunos de sétimo ano, o que permite avaliar em concreto os benefícios deste tipo de recursos.

Assim, esta investigação não se resume apenas a um estudo teórico sobre a importância, usos e benefícios dos jogos, mas vai mais além, implementando o método num grupo específico e apresentando todos os métodos, instrumentos e medidas tomadas para o efeito. Desta forma, consegue-se entender, mais em pormenor, se as teorias que têm sido defendidas por diversos autores ao longo dos anos têm realmente fundamento, como será demonstrado neste estudo, ou se, pelo contrário, quando aplicados, revelam ser metodologias desinteressantes e pouco proveitosas para alunos e professores. Além disso, serão apresentadas também algumas propostas de jogos a utilizar nas aulas de ELE, específicos para determinados conteúdos, mas que, como se poderá ver mais adiante, poderão ser adaptados e reutilizados para outro tipo de disciplinas ou domínios da língua, como, por exemplo, a oralidade, escrita, gramática, entre outros. Por fim, destaca-se, ainda, a apresentação dos resultados obtidos a partir da implementação dos jogos nas aulas para aprendizagem de vocabulário e sua discussão, o que confere ao estudo um carácter mais consolidado e fundamentado de toda a ideia que se pretende aqui defender, ou seja, os jogos como uma ótima ferramenta a utilizar no contexto educativo.

### **3. Estrutura do trabalho**

O presente estudo, confinado ao tema dos jogos como recurso para aprendizagem de vocabulário nas aulas de ELE, divide-se, essencialmente, em duas partes:

primeiramente uma apresentação mais teórica, onde se expõe, de forma breve, o método comunicativo, como contexto onde serão utilizados os jogos, bem como a definição do termo «jogo», tanto a nível etimológico, como no que respeita às várias aceções que o vocábulo foi recebendo, ao longo do tempo, pela mão de vários autores. Além disso, apresentar-se-ão também os jogos segundo diferentes pontos de vista, quer seja como elemento recreativo, como recurso didático ou como método para as aulas de ELE, comprovando assim a polivalência que lhes está inerente, sem deixar de enumerar igualmente as vantagens e desvantagens que podemos encontrar neste tipo de método e qual a melhor classificação a seguir para este estudo em específico.

Feito isto, avança-se para a segunda parte da investigação, mais prática, onde serão revelados os modos como foram implementados os jogos, indicando, nomeadamente, o método e os seus objetivos, a mostra que serviu de base e os instrumentos e procedimentos utilizados ao longo de todo o processo. Nesta secção, será feita, por isso, uma análise descritiva de todos os pontos que foram essenciais para a aplicação do tema na PPS, sendo estes comprovados com alguns exemplares utilizados nas aulas, mais concretamente, os questionários e desafios elaborados para o efeito, estando os restantes em anexo para consulta opcional.

Por fim, após a implementação do método, serão referidos todos os resultados alcançados, mediante uma descrição detalhada de todos os valores conseguidos e sua posterior análise, estabelecendo-se relações entre os diferentes instrumentos e avaliando também a forma como estes foram encarados pelos alunos. Finda a apresentação e discussão dos resultados, serão indicadas, ainda, as conclusões obtidas no final de todo o processo, nas quais constarão as dificuldades encontradas para a resolução desta investigação e que outro tipo de trabalhos se poderiam a ela seguir, de forma a complementá-la e fomentar mais o interesse e uso deste tipo de métodos, além de ser feito também um balanço de todo o procedimento.

## **II. Revisão da literatura**

Neste ponto do tema da investigação começarei por integrar o tema no âmbito das metodologias de ensino, explicando, de forma breve, aquele em que se inserem os jogos e o trabalho que desenvolvi ao longo do ano na PPS de ELE, ou seja, o método comunicativo. Seguidamente, procederei a uma análise etimológica do termo «jogo», apresentando depois as várias aceções que foram sendo dadas por alguns autores relativamente a este vocábulo, sem deixar de fazer também um recorrido histórico e comentado do mesmo, de modo a perceber-se a evolução de sentido e significados que este foi tendo ao longo do tempo. Neste âmbito, será destacado o «jogo» como elemento meramente recreativo e, posteriormente, o mesmo será analisado sob o ponto de vista escolar, isto é, como recurso didático nas aulas e, mais concretamente, nas lições de ELE. Por fim, apontarei algumas das vantagens e desvantagens que podemos atribuir à utilização de jogos e apresentarei igualmente algumas classificações do tipo de jogos que foram sugeridas por determinados autores.

### ***1. O método comunicativo e a contextualização dos jogos nesse âmbito***

Foram muitos os métodos de ensino que reconheceram o jogo como uma ferramenta importante para o ensino. Contudo, nos últimos anos, na demanda de encontrar uma corrente metodológica em que o aluno pudesse assumir um papel mais relevante e onde a comunicação pudesse tomar uma nova proporção, surgiu aquele que ficou conhecido como o «enfoque comunicativo». Sobre ele, apenas apresentarei os traços gerais deste tipo de método de ensino, de modo a poder situar bem os jogos no âmbito da aprendizagem.

Assim sendo, no método comunicativo pretende-se, essencialmente, pôr à disposição do aluno todos os materiais e estratégias necessários para que este aprenda num contexto real, aproximando-o, o mais possível, daquele que é o seu quotidiano. Sem deixar de atribuir a devida importância à gramática, este dá-lhe uma outra perspectiva, evidenciando fundamentalmente o seu lado funcional, pois o que interessa é

a apologia da comunicação e não tanto a visão estrutural. O mesmo acontece com a pronúncia, o léxico, a escrita ou até a cultura, áreas essas que devem ser assumidas como um meio importante para estabelecer uma comunicação eficaz e efetiva. Como tal, o foco dirige-se, sobretudo, para o significado contextualizado, enfatizando as funções que se aprendem através da prática, acabando, assim, por relegar a memorização para um plano mais secundário.

No contexto de sala de aula, este tipo de enfoque trouxe grandes mudanças no modo de ver o professor e o aluno. No que toca ao primeiro, passou-se do velho método *magister dixit*, onde o docente era o poder absoluto, que apresentava a matéria com recurso a manuais desinteressantes e inadaptados à realidade da sala de aula, a uma postura bem mais secundária, em que apenas se exige a sua função reguladora. Aqui o docente é convidado a escolher os melhores métodos e estratégias para dar a matéria de forma cativante, tendo sempre em conta aquelas que são as necessidades dos alunos, adaptando-se a novos contextos, criando materiais indicados e propondo atividades próximas da realidade e que permitam o aluno praticar a língua estrangeira. Já no que se refere ao aluno, este é convidado a participar, de forma consciente, no seu processo de ensino-aprendizagem, não devendo ficar à espera de avaliações ou orientações por parte do professor. Este deixa, assim, de ser um mero espectador e passa a ser responsável pelo que aprende, indicando quais são as suas dificuldades, os objetivos a que se propõe, qual o seu envolvimento e evolução na aprendizagem, pedindo ajuda sempre que necessário. No entanto, também as aulas sofrem algumas mudanças, uma vez que passa a haver atividades mais livres, criativas, próximas da realidade e onde deixa de se sentir uma prática tão controlada.

Resumindo, o método comunicativo veio promover essencialmente a autonomia dos alunos, incitando-os a refletir sobre a sua aprendizagem e fazendo-os trabalhar com materiais mais reais e condizentes com o seu quotidiano. É, por isso, neste contexto em que a língua passa a estar indissociável dos acontecimentos sociais da nossa realidade, que a componente lúdica surge e, com ela, o recurso aos jogos como método de ensino, já que, através deles, não só se aprende de forma interessante, como se potencia a coesão grupal e a relação entre os elementos.

## ***2. Definição de aspetos conceptuais relevantes***

*O jogo não pode ser agrupado por uma única definição, mas por um conjunto de definições que compartilham características entre si.*  
(Ludwig Wittgenstein, cit. in A. R. Moreno, (2000: 128)

Embora sejam muitos os conceitos que mereciam uma análise profunda nesta investigação, tais como «lúdico» ou «ensino-aprendizagem», entre outros, aqui apenas apresentarei a definição do vocábulo «jogo», visto ser este o principal foco deste estudo e, ao mesmo tempo, aquele que provavelmente mais evoluções teve ao longo da história.

Assim sendo, tal como acontece com outros termos da língua portuguesa, «jogo» é um daqueles conceitos que abarca em si diferentes rasgos, o que lhe confere uma riqueza e singularidade, que nem sempre encontramos em outras palavras. Quando se fala de «jogo», rapidamente surgem várias imagens na cabeça e, provavelmente, nem todas elas coincidem integralmente umas com as outras. Da mesma forma, se fosse questionado a várias pessoas, de faixas etárias diferentes, como definiriam «jogo», as respostas possivelmente seriam semelhantes em determinados pontos, nomeadamente naqueles que são considerados os traços gerais do termo, mas, noutros aspetos, teriam certamente algumas aceções distintas, principalmente pela forma como tem evoluído o conceito ao longo do tempo. Na verdade, aquilo que nós hoje consideramos um jogo ou o tipo de jogos que vemos jogar as crianças deste tempo será seguramente diferente daqueles que jogaram os nossos pais e avós ou dos que, no futuro, os nossos filhos e netos irão jogar. Com isto, pode-se depreender, de imediato, que o contexto social e económico que caracteriza cada sociedade ou época influencia bastante o modo como vemos e definimos «jogo», já que, cada vez mais, os jogos são construídos com meios mais sofisticados. No entanto, na sua génese, estes reúnem em si determinados aspetos e características que são transversais a qualquer jogo e que estão na origem de todos eles, seja, por exemplo, no futebol jogado antigamente, com uma bola feita de meias velhas, ou nos videojogos, que encontramos hoje em qualquer loja de brinquedos.

Como tal, tomando por base estas e outras considerações sobre aquilo que entendemos por «jogo», neste ponto tentarei apresentar, de forma breve, as definições que podemos encontrar sobre este termo, apoiando-me, essencialmente, em alguns dicionários de referência e no significado etimológico da palavra e também nas diferentes aceções que alguns autores defenderam nas suas obras e/ou estudos, tentando relacionar e estabelecer comparações sobre o que cada um aporta. Não obstante, convém referir que, nesta análise conceptual, caberá não só uma abordagem sobre os jogos como elemento lúdico, que as crianças, adultos e até animais usam para se distrair ou brincar, mas também o seu efeito e uso no âmbito educativo, enquanto recurso indispensável na educação, tanto a nível comportamental, como no que concerne à aquisição de conhecimentos. Assim, tentarei, por um lado, definir quais os rasgos principais que caracterizam os jogos e, por outro, ver em que âmbitos eles são utilizados e quais as diferenças e/ou consequências que isso traz para o entendimento do jogo enquanto tal.

### 2.1. Análise etimológica do termo

Em primeiro lugar, parece-me importante apresentar qual a etimologia do termo e os significados que estarão na base da palavra. Uma análise etimológica nalguns dicionários específicos para o caso, como, por exemplo, o de José Pedro Machado (1977), professor, investigador, filólogo, arabista e dicionarista, licenciado em Filologia Românica pela Universidade de Lisboa, ou o de António Geraldo da Cunha (1991), linguista, etimólogo e filólogo, faz-nos entender facilmente que este deriva do vocábulo latino *jocus*, *i*, o qual era utilizado para designar «gracejo, graça, divertimento, brincadeira». Por sua vez, o Dicionario de la Real Academia (1984: 801) contempla o jogo como um “ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”. Começa-se, assim, a ver associado ao termo não só o carácter lúdico e prazenteiro, mas também as regras e regulamentos que regem cada jogo, algo que lhe está intimamente relacionado. O jogo deixa, por isso, de ser apenas um simples meio de divertimento e brincadeira, para passar a espelhar também o seu lado mais normativo, aliando o

entretenimento ao cumprimento de regras. Na mesma linha de pensamento, surge igualmente o Dicionario de uso CLAVE (online), no qual se define jogo como “acción que se realiza como diversión o entretenimento y actividade recreativa que se realiza bajo determinadas reglas”.

Já noutra perspetiva, surgem outros autores como Rodrigo Fontinha ([19--?]: 1043), que defendia tratar-se de uma “distracção que é simultaneamente um propósito de ganhar sem trabalhar ou observando as regras pré-estabelecidas ou confiando ao acaso a sorte de cada um”. No entanto, é com Antônio Houaiss e Mauro de Salles Villar (2011: 1400) que vemos serem apresentados diferentes sentidos que a palavra pode ter, dos quais interessa destacar os seguintes: “atividade cuja natureza ou finalidade é recreativa; essa atividade submetida a regras que estabelecem quem ganha e quem perde; competição desse género que implica sorte e azar, podendo ou não envolver apostas ou bens ou valores”. É interessante ver nestas últimas definições como, a cada uma delas, se associa uma nova ideia, começando primeiramente por ser apenas uma atividade com fim recreativo, mas à qual se associam depois as regras já estabelecidas, a eleição de um vencedor e de um perdedor, a implicação da sorte ou do azar e até a existência de apostas, bens ou valores e, mais que isso, a ideia de competição. Mas sobre esta conceção de «jogo» como competição com aspetos já pré-definidos, Houaiss e Salles Villar vão mais longe, defendendo também que se trata de “um conjunto de condições, regras, convenções estabelecidas para determinada situação; qualquer atividade empreendida ou vista como uma competição que envolva rivalidade, estratégia ou comparação de desempenho ou ainda conjunto de procedimentos ou estratégias para atingir determinado fim”. Torna-se assim muito evidente a diferença existente entre os conceitos apresentados por José Pedro Machado, por exemplo, que definia o termo apenas como «gracejo» ou «brincadeira, divertimento», para aquela que é aqui defendida, onde há já uma competição com rivalidade, estratégias e comparação de desempenhos. É até antitético as ideias defendidas pelos respectivos autores nos seus dicionários, pois dificilmente entendemos uma brincadeira como algo onde se compete com rivalidade. Embora haja sempre a vontade de ganhar e conseguir obter melhor resultado que o outro jogador, não chegamos a vê-lo como um rival, com o qual temos de nos debater estrategicamente, pelo que a «rivalidade» aqui apresentada, será um pouco exagerada neste caso. Na verdade, ainda que em alguns jogos seja necessário o

uso de estratégias e jogadas pensadas para conseguir vencer e avançar no jogo, o intuito não será certamente a criação de uma rivalidade, pois, numa atividade em que se pretende divertir e brincar, o fim primeiro deverá ser o gozo e satisfação dos elementos nele envolvidos. Ainda assim, talvez seja importante aqui referir a forma como Johan Huizinga (cit. in J. G. Cimiano, 2003) viu a competição, na qual vê, cada vez mais, uma função criadora de cultura. Para defender essa ideia aponta alguns exemplos, como as apostas que se têm feito, ao longo do tempo, com diversos fenómenos da cultura, tais como as apostas sobre a vida e a morte de pessoas, na Idade Média, ou sobre o nascimento de filhos e filhas, da conquista de países ou até sobre a eleição de papas.

Por fim, consultando as aportações etimológicas apontadas por Joan Corominas, filólogo catalão, considerado um dos grandes romanistas do século XX e um dos principais especialistas em linguística, e Joan Pascual (1992: 534), professor de Gramática Histórica da Língua Espanhola na Universidade de Sevilla, vemos já uma associação do termo ao contexto educativo e escolar, nomeadamente por defenderem que *jocus* empregava-se como sinónimo de «alegre» ou «burlón», «sermón juglar», «lengua juglara». Na verdade, para estes, a palavra descendia do termo semiculto latino *jocularis*, com significado de «gracioso», «risible», derivado de *joculus*, que expressa «chanza». É, por isso, nesta comunhão entre «alegria» e «sermão jocoso», que podemos concluir que «jogo» teria uma estreita relação com algum divertimento verbal, linguístico, ideia essa que será defendida, ao longo do tempo, por muitos pensadores, historiadores, pedagogos ou filósofos.

## 2.2. O conceito segundo os autores

Passando, então, para uma análise mais concreta do que disseram alguns dos autores sobre o tema, podemos ver que há outras definições, mais completas e específicas, que são importantes aqui referir. A primeira delas, talvez uma das mais bem conseguidas, por encerrar em si uma multiplicidade de fatores muito importantes para o assunto em questão, foi apresentada pelo professor e historiador J. Huizinga (1987: 42), o qual descreve o «jogo» como

una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

Nesta sua definição, J. Huizinga não só reitera o caráter lúdico e normativo do termo, que outros autores e dicionários apresentam, como lhe acrescenta ainda três outros fatores fundamentais: por um lado, a estipulação de “unos límites temporales y espaciales determinados”, estabelecendo desde já que cada jogo tem umas normas a seguir, nomeadamente no que se refere ao tempo e espaço. Isto permite-nos concluir que, na realização ou preparação de um jogo, é necessário ter estes dois aspetos em conta, entre outros, pois neles reside a verdadeira essência ou até o sucesso do mesmo. Por outro lado, a alusão às “reglas absolutamente obligatorias”, demonstrando que o seu caráter normativo é inteiramente indispensável para a execução de qualquer jogo, ainda que estas sejam “libremente aceptadas”. Esta dicotomia aqui presente na definição de J. Huizinga encerra em si duas marcas muito importantes, naquilo que se entende por jogo. Na verdade, não só são necessárias as regras e o seu marco obrigatório para pautar e alcançar o objetivo final do jogo, que poderá ser, por exemplo, acabar mais rapidamente, acertar mais respostas ou obter mais pontos, como é também fulcral que haja o lado liberal e principalmente relaxado, descontraído, que faz desta uma atividade de gozo e não de disciplina. É, aliás, a confluência destes dois fatores que faz com que o jogo seja um método muito completo e enriquecedor para utilizar no contexto escolar, como referirei mais adiante (conferir p. 16). Por fim, J. Huizinga sublinha ainda o facto de tratar-se de uma “acción que (...) va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente”. Nesta afirmação, além de se aludir ao misto de emoções que provoca a realização e participação nos jogos, que são por si só uma vantagem do seu uso, pois permitem trabalhar sentimentos e comportamentos, menciona-se também um aspeto muito importante, nomeadamente a possibilidade que o jogo nos dá de fugir à nossa realidade e aceder ao lado da fantasia. Talvez seja este um dos rasgos que mais cativa as crianças e adultos e, no contexto escolar, os alunos, pois, muitas vezes, é através do jogo que conseguem expressar-se melhor, assumindo uma postura mais próxima daquilo que

realmente são. Através do jogo dissipa-se o medo de errar e é-nos permitido entrar num mundo de quase ficção, onde a criatividade e a imaginação florescem sem receios nem cobranças. O objetivo principal passa a ser então divertir e brincar, fazendo com que a aprendizagem, seja ela de comportamentos, sentimentos, atitudes ou qualquer outro tipo de conteúdos, surja de forma inconsciente e, por isso, de modo mais natural e espontâneo.

Nesta mesma linha de pensamento, surge também a definição do brasileiro Celso Antunes (2003, cit. in Castro, 2005), mestre em Ciências Humanas e especialista em inteligência e cognição, que acaba por desenvolver ainda mais o lado fantasioso e criativo que está subjacente ao jogo. Este defende que

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Tal como J. Huizinga, também Celso Antunes reconhece o jogo como um instrumento muito completo, pois, ao mesmo tempo que diverte, permite ensinar, desenvolver o raciocínio e a criatividade, além de ajudar a ganhar responsabilidade perante uma determinada situação. Talvez seja esta, aliás, a definição que mais demonstra o caráter deliberativo, transponível a outro mundo e onde é permitido, tal como o autor refere, uma envolvimento “com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real”. Permita-se aqui, ainda, uma referência à palavra escolhida pelo mestre para designar a relação que o jogo cria entre realidade e fantasia, verbalizada na palavra *gancho*, visto que esta espelha, de forma bastante transparente e esclarecedora, a comunhão entre duas realidades diferentes que, neste caso, estão intrinsecamente interligadas. No entanto, Celso Antunes vai mais além, quando afirma que, no jogo, os indivíduos podem “ter seus impulsos controlados”, demonstrando, por um lado, a reconhecida liberdade controlada do jogo e, por outro, a criação natural de impulsos irrefletidos, que conferem a este tipo de atividades uma singularidade muito particular. Como tal, o autor não só nos aponta a permissão que o jogo nos dá de experimentar uma outra realidade e liberdade, onde os sentidos e ações são praticamente irrefletidos e

naturais, como nos relembra que, embora livres, os impulsos terão de ser controlados, guiados por regras estabelecidas e circunscritos a um determinado tempo e espaço. Por fim, parece-me importante evidenciar também, de forma breve, o potencial aqui declarado do jogo, como “o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja”. Embora este seja um dos aspetos que vou abordar, com mais pormenor, num outro capítulo (conferir p. 16), é imperativo mencionar, desde já, a versatilidade que os jogos apresentam, quando reportados ao âmbito escolar, pois são um excelente meio a utilizar no contexto de ensino-aprendizagem. Isto acontece não só por ser fácil de construir e adaptar jogos à realidade que queremos, mas também por cada um deles permitir trabalhar diversos conteúdos ou propósitos, independentemente do contexto, espaço ou modo como os queremos utilizar.

Por sua vez, Nourine Elaide Lahouaria (2005: 258), licenciada em Filologia Espanhola e atualmente professora de Literatura Espanhola na Universidade de Orán, na Argélia, partindo de algumas definições presentes em dicionários, nomeadamente no Dicionário Larousse e no Dicionário Filológico Essencial, apresenta o seu parecer sobre aquilo que podemos entender por «jogo». Esta refere que se trata de “una variedad de práctica social consistente en reconstruir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida, al margen de su propósito práctico real”. E, acrescenta ainda, “el juego para mí, es una actividad física o mental meramente gratuita y la persona a la cual se dedica, no tiene en la conciencia nada más que la satisfacción que le procura”. Retomando os rasgos essenciais que foram já apresentados pelos autores anteriormente citados, tais como a dicotomia estabelecida entre realidade/fantasia e regras/liberdade ou ainda o facto de proporcionar divertimento, satisfação, Nourine Elaide Lahouaria destaca ainda o papel social que o jogo apresenta, um fator muito importante, na medida em que proporciona o contacto entre os indivíduos e fá-los estabelecer relações entre si. Juntamente com o seu lado mais didático e educativo já aqui apontado, vê-se assim que o jogo tem também um papel fundamental no contexto social e na relação interpessoal.

Analisando, por isso, todas as definições aqui apresentadas e outras mais que poderiam ser referidas, exponho aquela que seguirei e que servirá de base a toda esta investigação. Como tal, tomarei o conceito de «jogo» como uma atividade lúdica, física ou intelectual, que integra um sistema de regras estabelecidas, na qual os jogadores, de

uma forma divertida e relaxada, podem interagir criativa e livremente com um objetivo definido e, findo o qual, um ganha e outro perde. Este último aspeto, que até então não tinha sido tão desenvolvido, é também determinante na definição do que entendemos por «jogo», uma vez que, em todos eles, há um objetivo ou consequência final, que se traduz na determinação de um ganhador e de um perdedor. Embora não deva ser esse o foco principal dos jogos, pois o que mais interessa neles é a oportunidade de divertir e confraternizar com as pessoas, aprendendo algo com isso, seja comportamentos ou outro tipo de conhecimentos, perder ou ganhar é uma das condições *sine qua non* que definem a sua essência. No entanto, há determinados aspetos que são comuns a todas estas definições e que ajudam a estipular aqueles que são os traços gerais que determinam um conceito tão completo e complexo como o «jogo». São eles:

- ✓ É uma atividade livre, com participação voluntária.
- ✓ É uma atividade onde se estabelecem regras e normas que regulam o seu funcionamento e determinam o comportamento e objetivo que cada jogador deve seguir.
- ✓ É convencional, uma vez que, para a realização do jogo, há um pré-acordo social estabelecido entre todos os jogadores, nomeadamente no que se refere à sua organização, participação e regras.
- ✓ Tem um papel socializante, na medida em que proporciona o contacto entre diferentes jogadores e os convida a atuar e participar.
- ✓ É versátil e polivalente, pois pode ser utilizado com fins distintos e em situações e contextos diferentes.
- ✓ Tem um carácter incerto, dado que o resultado final não é conhecido, pelo que pode apresentar mudanças constantes ao longo do mesmo.
- ✓ Permite desenvolver a criatividade e convida a entrar num mundo de fantasia e ficção, ajudando, ao mesmo tempo, a conhecer melhor aquilo que é a nossa realidade.
- ✓ É profundamente educador, visto que, por si só, implica o cumprimento de regras e o respeito e convívio saudável entre jogadores, além de os pôr em contacto com realidades e situações com as quais têm de saber responder e agir, obrigando-os a um processo final de auto-reflexão.

- ✓ Quando utilizado num contexto de ensino-aprendizagem, nomeadamente de uma língua, como se poderá ver mais à frente, o jogo é sinónimo de diversão, mas também de aprendizagem efetiva e natural, espontânea.

### **3. O estado da questão**

*El juego se ha considerado un recurso pedagógico natural desde la antigüedad y en todas las épocas se ha ratificado su valor instruccional.*

(Fuster, 2009: 4)

#### 3.1. O «jogo» como elemento recreativo

Os jogos, como elemento educativo, são um recurso que tem sido reconhecido, ao longo dos tempos, por vários teóricos e pensadores. O seu lado lúdico, mas também pedagógico e educacional permite, muitas vezes, que a tarefa de aprender e compreender seja mais divertida e, em muitos casos, efetiva. A sua utilização, que remonta há muitos séculos atrás, pode ser evidenciada não apenas nos humanos, mas nas espécies animais também. Afinal, tal como afirmam María Andrés e Miguel Casa, respetivamente professora titular da Universidad Politécnica de Valencia - Espanha e Catedrático de Ciências Naturais em Mislata – Valencia, (2000: 121),

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida. Si otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba.

De facto, o jogo, enquanto tal, é um excelente meio que permite passar conhecimentos e comportamentos, de uma forma mais descontraída e natural. Uma retrospectiva rápida permite-nos perceber que este tipo de atividade tem estado presente ao longo do tempo, quer entre os humanos, quer entre os animais. Se pensarmos nestes últimos, facilmente nos recordamos de ver imagens em que, por intermédio de jogos ou brincadeiras, as crias aprendem, com os seus progenitores, a defender-se, buscar alimento, caçar ou pescar. Embora, muitas vezes, estes comportamentos se traduzam numa diversão entre as crias mais pequenas, estas, sem se dar conta disso, estão já a preparar-se para aquilo que poderão encontrar numa etapa mais avançada, aprendendo, assim, quais são as leis da natureza e como devem agir.

O mesmo acontece com os humanos, os quais, desde cedo, perceberam as vantagens e usufrutos que poderiam tirar a partir dos jogos. Uma das provas disso é-nos dada pela arqueologia, através dos seus estudos e escavações, que registra a presença de jogos na humanidade desde o ano de 2600 a.C., fazendo desta uma atividade que acompanhava a vida do homem, mesmo que de forma intuitiva. Recordemos aqui também o caso das gerações primitivas, na idade da pré-história, onde os homens, através de jogos, treinavam e, posteriormente, competiam entre si, para serem líderes do grupo ou, noutros casos, os jogos utilizados como forma de lazer e de representar atividades quotidianas, além de servirem também como instrumento para passar heranças culturais e conhecimentos entre gerações. Em todo o caso, embora na Idade Média tenha havido uma proibição da prática de jogos nas escolas, por parte da Igreja, nas grandes épocas seguintes, como o Renascimento e o Modernismo, tal atividade foi ganhando cada vez mais relevância, nomeadamente na sua aplicação em contexto de ensino-aprendizagem.

### 3.2. O «jogo» como recurso didático

Sobre os primeiros séculos de valorização do jogo, enquanto recurso educativo, não faltaram filósofos e pedagogos a reiterar a sua utilização na educação. Um dos primeiros a fazê-lo foi Platão (1990), no século IV a. C., o qual, na sua obra *Las Leyes*, defendeu a

educação por meio dos jogos. Na sua opinião, as aulas e os conteúdos a dar nunca deveriam entrar pela força, pois, dessa forma, não permaneceriam nunca na alma dos alunos, mas sim por intermédio do jogo. Platão acreditava, sobretudo, que a aprendizagem através dos jogos permitia conhecer melhor os alunos, já que estes se sentiam mais relaxados e deixavam, assim, transparecer mais e melhor o seu interior. Esta ideia defendeu-a também na sua obra *República*, onde escreveu “Não será pois, querido amigo, necessário utilizar a força para educar as crianças; muito pelo contrário, estas deverão ser ensinadas jogando, para melhor conhecer as inclinações naturais de cada uma” (cit. in Savater, 1997: 75).

Também no século IV a. C., Aristóteles (1997) reiterou as afirmações de Platão, no livro VIII da obra *Política*, no qual incluiu um capítulo dedicado à função dos jogos na educação dos cidadãos, os quais, a seu ver, eram uma atividade muito pertinente para formar o carácter dos indivíduos. Ora logo aqui podemos ver três benefícios que são apontados aos jogos: em primeiro lugar, o facto de permitirem aprender melhor os conteúdos, por com eles se poder trabalhá-los de forma mais interessante e motivante. Se os jogos são uma atividade conhecida por serem do gosto das crianças e adultos, a aprendizagem de conteúdos que são obrigatórios por intermédio de tais atividades passa, imediatamente, a ganhar uma outra perspectiva, pois poderão aprendê-los jogando. E, tal como defendia Platão, entrando pela força nunca permaneceriam na alma dos alunos, mas sim através do gozo e brincadeira que estão associados aos jogos.

Em segundo lugar, vemos também que este tipo de atividades, por pressuporem um ambiente relaxado e descontraído, fazem com que os jogadores se sintam mais à vontade e dêem mais de si nos jogos, deixando transparecer mais o seu eu. Isto é especialmente visível nas aulas, em que podemos observar, muitas vezes, que determinados alunos que são muito tímidos e inseguros, por não serem discentes com aproveitamentos elevados, aquando da realização dos jogos, participam sem medo e perdem a hesitação inicial de errar. Isto, mais uma vez, demonstra que, pelo facto de se tratar de um jogo, em que se associa uma atividade descontraída e de brincadeira, os jogadores sentem-se mais predispostos para jogar, e, sem se aperceberem, para aprender também, dando, assim, lugar a uma aprendizagem mais natural e efetiva. É, aliás, esta aprendizagem inconsciente e quase involuntária, que leva a uma aprendizagem mais

consistente, pois os alunos ou jogadores, por gostarem muito da atividade, envolvem-se e dedicam-se tanto a ela, que os comportamentos e conteúdos ficam mais bem consolidados.

Por último, e retomando um pouco a ideia anterior de assimilar comportamentos, tal como Platão referiu, o jogo é também um excelente meio para formar o caráter dos indivíduos. Isto acontece essencialmente por dois motivos: por um lado, pela estrutura e modelo dos jogos em si, os quais obrigam ao cumprimento de regras, respeitar os adversários ou companheiros, cumprir com os turnos de palavra e jogadas que cada jogador ou grupo têm direito ou, até mesmo, aceitar, de forma pacífica e com camaradagem, a vitória ou derrota de determinada equipa; por outro, pelos objetivos e motivos que se pretende jogar, uma vez que, tal como referido anteriormente, os jogos são um instrumento perfeito para aprender e evoluir. Através deles podemos ensinar comportamentos, atitudes, formas de estar e de se comportar na vida, artes em geral, como música, pintura, literatura ou dança e todo o tipo de conteúdos, relacionados com as mais variadas disciplinas do saber. Sobre este aspeto refira-se ainda o fim que Platão propõe para o ensino, o qual deveria estar na beleza e perfeição, pois, como aponta, “lo que la Gimnasia es para el cuerpo es la Música para el alma” (Platão, cit. in Cabané Rampérez, 2011: 10). Com isto fica demonstrado, assim, que a educação se baseava no jogo e que deveríamos começar pela música, para a formação da alma, e, posteriormente, com a educação física para o corpo.

Entretanto, alguns séculos depois, outros autores deram contributos interessantes para a utilização dos jogos no âmbito educativo, mais concretamente no século XVI, com Juan Amós Comenio (1666), considerado o pai da pedagogia. Este considerou o jogo como um dos motores do ensino, afirmando que era importante aprender jogando e, mais que isso, era necessário que as escolas fossem lugares de jogos. Este tipo de conceção do ensino, que, hoje em dia, nos parece aceitável e vantajosa, embora nem sempre seja uma realidade que possamos observar atualmente nas escolas, naquele tempo era já uma ideia algo ousada e que rompia com os modelos de ensino da altura. Na verdade, a ideia de «aprender jogando», também defendida por Montaigne (cit. in Savater, 1997), complementa-se com o «instruir com prazer», demonstrando que, tal como aponta o próprio Savater (1997), “não devemos aceitar outro estímulo para o

ensino que o prazer do neófito”, afastando qualquer imposição ou contrariedade. É, aliás, este autor, na sua obra já citada, que apresenta uma definição muito completa e representativa daquilo que deveria ser o jogo para as pessoas e para todo o tipo de contexto em que este possa vir a ser utilizado, seja no âmbito educativo e escolar ou numa qualquer brincadeira entre pequenos e graúdos. Na sua opinião, “o jogo é uma actividade fundamental para as crianças e adultos; para todos os seres humanos, o seu carácter livre e simultaneamente regulamentado, simbólico, onde se conjuga a permanente inovação com a tradição, converte-o numa espécie de emblema total da nossa vida” (Savater, 1997: 76). É, talvez, um dos maiores elogios ao jogo e uma das visões mais abrangentes daquilo que este representa, demonstrando a importância que tem para quem usufrui dos seus benefícios e destacando-o como um dos ícones universais, que trespassa todo o tipo de gerações, idades, épocas ou contextos em que é utilizado. Admirador confesso dos jogos, pois, como revela, “a pouca geografia que consegui memorizar, aprendi-a num jogo de mesa” (Savater, 1997: 76), o autor defende que “é indubitável que aproveitando a inclinação das crianças para o jogo é possível ensinar-lhes muitas coisas” (Savater, 1997: 76), já que, tal como diz o ditado espanhol, consegue-se mais com uma gota de mel que com uma tonelada de fel.

Mais tarde, ao longo do século XVIII, foram muitos os teóricos que lançaram as suas convicções sobre como deveria ser encarado o ensino, fundamentado numa aprendizagem mais ativa e comunicativa e onde não podia faltar o jogo como recurso educativo. Um deles foi Rousseau (1985), autor da obra *Emílio* e defensor de um método naturalista e de uma educação mediante estímulos naturais, que definiu cinco etapas essenciais, pelas quais devem passar todas as crianças no seu processo de aprendizagem, sublinhando a importância do jogo em todo esse caminho, por ser uma atividade que conduz a uma certa liberdade e espontaneidade. O autor vê, assim, o jogo como uma oportunidade excelente de aprender as coisas naturalmente, sem pressões nem obrigações, permitindo que a criança procure somente aquilo que necessita, ideia esta que está subjacente nos dois primeiros livros da obra anteriormente citada.

Profundamente influenciado por Rousseau, também Immanuel Kant, filósofo prussiano, considerado como o último grande filósofo dos princípios da era moderna, (cit. in Luis Argudín, 1983) seguiu uma pedagogia naturalista, defendendo que a

educação deveria conciliar liberdade e disciplina, relacionando o jogo ao princípio de autonomia. Entre os vários benefícios que podem ser apontados aos jogos, é interessante ver aqui que, quando dirigidos a crianças pequenas, estes ajudam também na criação de autonomia, por neles ser necessário que cada jogador atue por si, em busca de um determinado objetivo. Esta opinião compartilhou-a também Frederick Fröebel, pedagogo alemão e fundador do primeiro jardim-de-infância, o qual defendia que os jogos e as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem, sendo um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo. Baseando-se nas atividades das crianças com jogos e brinquedos, Fröebel foi um dos primeiros pedagogos a falar em auto-educação, um conceito que só se difundiria no início do século 20, graças ao movimento da Escola Nova, de Maria Montessori (1870-1952) e Célestin Freinet (1896-1966), entre outros, dos quais falarei mais adiante (conferir p. 23).

Também no século XVIII surgiu João Henrique Pestalozzi, humanista e pedagogo, considerado o precursor da pedagogia moderna, (cit. in F. J. Cardoso, 1972), autor profundamente influenciado por Rousseau e Kant, que considerou os jogos como um recurso educativo muito válido. Defendendo, tal como os seus antecessores, uma educação livre, onde a criança possa agir naturalmente em contacto com tudo o que a rodeia, Pestalozzi considera que, tal como aponta Sandra Cabané Rampérez (2011: 11), “el conocimiento humano comienza con la intuición sensible de las cosas y a partir de ella se forman las ideas; por lo cual, también el método de enseñanza ha de seguir este mismo proceso, adaptándose al desarrollo mental del niño en cada momento dado”.

No entanto, foi no ano de 1938 que se publicou aquela que é considerada uma das obras de referência sobre o tema e cujo autor é também tido como um dos maiores revolucionários do estudo do jogo. Falo de Johan Huizinga, já aqui citado anteriormente, professor e historiador neerlandês, (1987) e da sua obra *Homo Ludens*, na qual o jogo é a parte central de todas as atividades, pois, na sua opinião, “la verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura (cit. in Cabané Rampérez, 2011: 12)”. A sua conceção de cultura está, por isso, intrinsecamente ligada ao jogo, não se tratando simplesmente “del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en

qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”. Começamos aqui a ver a importância que o jogo passa a ter, não só no percurso pessoal de cada pessoa, seja criança ou adulto, mas na construção e definição de uma cultura, a qual se quer rica e multifacetada, mas também prazenteira e apetecível. Ultrapassado já o «homo sapiens» e o «homo faber», em *Homo Ludens*, Johan Huizinga pretende, assim, retratar a necessidade de dar espaço ao ócio, ao tempo livre e ao divertimento, pois só nestes podemos encontrar as condições para nos “culturalizarmos”. Afinal, tal como aponta Jesús Gómez Cimiano (2003: 32), “el juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”.

Já mais tarde, surge também B. Rexach i Carbó, pedagogo catalão, considerado uma referência no campo da pedagogia e educação do século XVIII, o qual considerava que “es necesario que los niños se diviertan y jueguen porque el espíritu humano es débil y no puede estar siempre ocupado seriamente” (cit. in Cabané Rampérez, 2011: 12). Contudo, aponta também que esta deveria ser uma preocupação do professor, pois “debe el maestro procurar hacer amable el estudio porque si los discípulos no aman el estudio, todas las diligencias del maestro serán vanas. Para hacer, pues, el estudio amable a los niños es menester que el estudio sea para ellos como un juego”. Vemos aqui espelhado um pouco do que já referira Platão, quando defendeu que um ensinamento que entra à força não permanece no espírito ou a famosa expressão de Montaigne, «aprender jugando». Na verdade, a inclinação natural do ser humano e, em especial, das crianças para o jogo, faz com que a aprendizagem através desse tipo de atividades se torne muito mais interessante e motivadora. O que muitas vezes não é aprendido com os livros ou com outros meios mais tradicionais de ensino é rapidamente assimilado com os jogos. O seu caráter lúdico e fantasioso faz com que, de forma inconsciente e natural, os conteúdos sejam interiorizados e o objetivo final de aprender seja facilmente atingido. Assim, quase que sem dar por ela, a criança vai aprendendo e formando o seu espírito, o seu comportamento e a sua maneira de ser, num processo de crescimento e auto-aprendizagem, tal como referira já Maria Montessori (conceito de auto-educação: conferir p. 23).

Esta mesma ideia defende-a Lev Semenovitch Vygotsky<sup>1</sup> (1981), já em pleno século XX, o qual vê no jogo uma atividade perfeita para o desenvolvimento da criança, na medida em que é uma parte essencial do processo de crescimento e evolução, além de ser também um dos instrumentos mais autênticos para criar relações interpessoais, quer seja com outras crianças quer consigo mesmo. Como uma atividade social que considera ser o jogo, vê nele a oportunidade da criança assumir outros papéis ou situações, com as quais nem sempre pode contactar, complementando assim a sua formação. Na verdade, para Vygotsky, um jogo que pressuponha uma situação imaginária também traz consigo uma regra relacionada com o que se pretende representar. Assim, recorrendo a um exemplo que o autor dá, quando uma criança brinca aos médicos, procura agir de uma forma muito próxima e semelhante àquilo que corresponde ao trabalho de um médico, num contexto real. Logo, podemos dizer que os jogos são um ótimo instrumento para a aprendizagem, na medida em que fornecem uma estrutura básica para a criação de comportamentos e conhecimentos essenciais ao ser humano. Além disso, é também através do jogo que a criança aprende a agir e que a sua curiosidade é estimulada, adquirindo um certo espírito de iniciativa e autoconfiança e proporcionando, assim, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Foi, aliás, a partir dos estudos e pensamentos defendidos por Vygotsky, relativamente à importância dos jogos na educação, que as escolas e outros pedagogos soviéticos começaram a incorporar diversas atividades lúdicas nos seus currículos, abarcando desde as crianças em idade pré-escolar até aos níveis mais avançados, por reconhecerem neles os benefícios que tal atividade trazia à educação.

No entanto, não poderíamos falar de educação e dos métodos que enriquecem a formação, nomeadamente dos jogos, sem referir Piaget (1968; 1998), um epistemólogo e psicólogo suíço, considerado um dos mais importantes pensadores do século XX. Para o autor, as manifestações lúdicas acompanham o desenvolvimento da criança, havendo, em cada etapa do crescimento, um determinado tipo de atividade lúdica que a ela está relacionada. E, dentro dessas atividades lúdicas que refere, aponta os jogos como um excelente exercício para consolidar os conhecimentos adquiridos e as ações individuais, gerando, além disso, um sentimento de prazer e equilíbrio emocional nas crianças.

---

<sup>1</sup> Cientista bielorusso, conhecido por defender que o desenvolvimento intelectual da criança deveria decorrer de interações sociais e condições de vida (1896-1934).

Afinal, o autor não vê os jogos como uma simples forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas sim um meio que enriquece o desenvolvimento intelectual do indivíduo. Henri Paul Hyacinthe Wallon (1998), filósofo, médico, psicólogo e político francês, compartilhou da mesma opinião, por ver nos jogos uma atividade de natureza livre e voluntária da criança. Wallon insiste, principalmente, na liberdade que os jogos proporcionam, defendendo que, se estes forem impostos, deixam de ser jogos e passam rapidamente de proposta lúdica a algo penoso e aborrecido. Reconhecendo o seu papel social, tal como Vygotsky, Wallon chama a atenção para o aspeto emocional, afetivo e sensível do ser humano, pois acha-os fundamentais para provocar o crescimento e o desenvolvimento psicológico da criança. E, dentro das várias atividades e métodos que se podem utilizar para trabalhar este lado psicológico, Wallon elege o jogo como um dos meios mais eficazes para o efeito. É, aliás, interessante ver como os jogos assumem aqui um prisma até agora não muito explorado, nomeadamente no que toca aos benefícios para o desenvolvimento psicológico. Embora, por um lado, seja facilmente compreensível que aquilo que dá prazer e que causa motivação ajuda a ter saúde psicológica, por outro é também interessante perceber que essa é mais uma das vantagens e benefícios que podemos atribuir aos jogos.

Profundamente influenciados pelos seus antecessores, até agora referidos, e também por John Dewey, filósofo e pedagogo norte-americano, considerado o expoente máximo da escola progressiva americana, surgem, ainda no século XIX, Maria Montessori, uma educadora, pedagoga e feminista italiana, e Célestin Freinet, um pedagogo francês, que ainda hoje influenciam profundamente o modo de ver a educação. Adepta confessa de um ensino que permita à criança contactar facilmente com objetos e atividades práticas, Maria Montessori vê nos jogos e no lúdico um ótimo meio para desenvolver as partes motoras e emocionais dos alunos, tanto do ponto de vista individual, como do colectivo, pois dessa forma estimulam o desenvolvimento particular e social. Segundo o método Montessoriano que criou, os alunos deveriam ser dispostos nas salas em círculo, ao redor dos quais deveriam estar todo o tipo de materiais educativos ao seu dispor, materiais esses que deveriam ser extremamente apelativos e cativantes ao olhar e ao toque das crianças. Além disso, tal como se aponta no método de ensino comunicativo, onde o professor dá lugar ao aluno, também Maria Montessori defendia que o docente deveria assumir apenas um papel regulador, pois, no

essencial, a tarefa do professor passava por preparar motivações para atividades culturais, num ambiente previamente organizado, sem interferir depois. Recorde-se, aqui, uma das ideias mais identificativas de Montessori, que se prende essencialmente com a necessidade da criança se auto-educar, num processo de autónomo de aprendizagem. Célestin Freinet, por sua vez, que defendia ser necessário aliar à escola o aspeto político e social, fazendo das crianças elementos conscientes e ativos na sociedade, reiterava também a utilização de meios lúdicos e cativantes para os alunos, de modo a que estes fossem trabalhando e desenvolvendo a sua consciência e capacidade de raciocínio.

Já nos finais do século XX, são vários os autores que se debruçam sobre o tema dos jogos, cada vez mais presente e estudado. Deles destaco, primeiramente, Roger Caillois (1990), sociólogo, crítico literário e ensaísta francês, que via o «jogo» como uma atividade livre, regulamentada e fictícia ou Rosario Ortega Ruiz (1992: 181), psicóloga espanhola e diretora da Universidade de Córdoba do departamento de Educação, que definiu muito bem as capacidades que o jogo traz aos alunos. Na sua opinião,

El juego es una conducta intrínsecamente motivada. Nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer (...), ya que si se impone, no será considerado como tal por los jugadores. El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños y niñas. Observarlo permite conocer lo que de verdad creen sobre las cosas a las que juegan.

Como recurso didático e educativo, Ortega Ruiz aponta ainda que “jugando, el niño aprende, sobre todo a conocer y comprender el mundo social que lo rodea (...) y cabe un uso didáctico del mismo siempre y cuando la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial ” (Ortega Ruiz, 1992: 181). No entanto, a autora lamenta a pouca atenção que ainda se dá aos jogos no contexto educativo, realidade essa que é bem visível atualmente em qualquer escola, principalmente por não se ver nele um recurso que permite ao professor potenciar o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social do aluno.

### 3.3. O «jogo» como recurso didático nas aulas de ELE

Já mais centrados naquilo que aqui se pretende estudar, nomeadamente a utilização de jogos nas aulas de ELE, há vários artigos que têm surgido nos últimos anos sobre o assunto, o que revela também que, cada vez mais, este é um tema que vai ganhando mais força no contexto educativo. Destaco, em primeiro lugar, o artigo de Inés Gutiérrez González e Mara Fuertes Gutiérrez (2012), docentes na Leeds Metropolitan University (Reino Unido), intitulado *Actividades lúdicas en el aula de E/LE: una propuesta*, no qual se apresentam várias propostas de jogos para utilizar nas aulas. Estes apontam, ainda, o desenvolvimento da criatividade, o incremento da interação e o fomento da prática cooperativa e comunicativa da língua como alguns dos benefícios que podemos encontrar nos jogos.

Numa perspetiva mais de investigação, surgem outros estudos, como o de Sandra Cabané Rampérez (2011), intitulado *El juego en el aula de E/LE*, no qual podemos seguir uma evolução histórica do conceito de jogo e do modo como este foi encarado ao longo dos tempos, apresentando também vantagens da sua utilização, propostas para as aulas e sua contextualização e análise de cada uma delas. No mesmo seguimento, podemos destacar o estudo de Charo Nevado Fuentes (2008), licenciado em Pedagogia na Universidade de Salamanca, que, partindo de uma perspetiva histórica, apresenta as atividades lúdicas como um método muito interessante para a aprendizagem de conteúdos, nomeadamente nas aulas de ELE, destacando, para isso, as palavras de Prieto Figueroa, com quem partilha a mesma opinião:

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular.

(Prieto Figueroa, cit. in Nevado Fuentes, 2011: 6)

Gema Sánchez Benítez (2008), por sua vez, no seu artigo *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico*, apresenta um estudo intensivo sobre os métodos de aprendizagem, recorrendo muitas vezes a exemplos de planificações, dos quais interessa destacar, com as suas palavras, o enfoque comunicativo e o que representa o jogo para ela: “el componente lúdico comienza a ser un recurso casi imprescindible a partir del enfoque comunicativo, es toda aquella actividad en la que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa” (Sánchez Benítez, 2008: 23).

Apresentando, ainda, aquelas que considera serem as vantagens da utilização de jogos na sala de aula, Gema Sánchez Benítez analisa também os jogos sugeridos nalguns manuais de E/LE, especificando, para cada um deles, quais as estratégias, os objetivos, os materiais e o modo como devem ser utilizados.

Cecilia Olivia Ledo Valcárcel (2011), docente na Universidad de Ciencias Pedagógicas em Cuba, no pequeno artigo que escreveu, intitulado *Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera*, destaca, entre outros aspetos, as consequências da utilização de jogos, nomeadamente o pensamento criativo, a solução de problemas e a particularidade de aliviar tensões e ansiedades, a capacidade para adquirir novos conhecimentos e a habilidade para usar determinado tipo de mecanismos da linguagem. Já María José Labrador Piquer (2008), doutorada em Filologia Hispânica e professora titular da Universidad Politécnica de Valencia, no seu artigo *El juego en la enseñanza de ELE*, faz uma análise histórica do jogo ao longo do tempo, para depois tipificá-los, recorrendo, nomeadamente, ao *Marco Común Europeo de Referencia* (MCER), sem deixar de abordar o papel que o professor deve apresentar na sala de aula, aquando da realização de jogos.

No entanto, interessa também destacar os artigos que se debruçam especificamente sobre a aprendizagem de vocabulário ou léxico nas aulas de ELE através dos jogos, tema esse que mais interessa aqui versar. Embora haja já muitos estudos sobre a utilização deste tipo de atividades no ensino, a sua aplicação em contextos de aprendizagem de línguas é ainda pouco estudada, pelo que ainda não há muitos artigos a destacar. Ainda assim, parece-me importante ressaltar alguns estudos recentes, como, por exemplo, o artigo *Ideas para trabajar el vocabulario*, apresentado por Carmen

Soriano e Isabel Ginés (2004), professoras no International House em Barcelona, as quais, no *I Encuentro práctico de profesores de ELE en Alemania*, apresentaram formas e técnicas para aprender vocabulário, dando sempre vários exemplos para o efeito. Igualmente relevante são as aporções de Danielle Baretta (2006), licenciada em Letras (Português/Espanhol) na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Brasil) e docente de espanhol no Brasil, a qual, no seu artigo intitulado *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*, apresenta, de forma bem estruturada e lógica, como, quando, por quê e com quem usar os jogos, sugerindo, posteriormente, alguns exemplos, bastante interessantes, que podem ser utilizados nas aulas. A análise feita é bastante adequada e providencial, pois foca os principais aspetos que devem ser tidos em conta na hora de utilizar os jogos nas salas de aula.

Muito semelhante a este último artigo, e não menos exemplar, é aquele que nos apresenta Hernán Guastalegnanne (2009), diplomado em Ensino de espanhol como língua estrangeira na Facultad de Filosofía y Letras, UBA, intitulado *Juegos para trabajar gramática y vocabulário en la clases de ELE*, em que o autor apresenta os motivos, os tipos de jogos, as vantagens e desvantagens da sua utilização nas aulas de ELE, sugerindo soluções para os aspetos negativos que possam ser apontados aos mesmos, e qual o melhor momento em que deveríamos aplicá-los no contexto de sala de aula. Por fim, deixa cinco conselhos que considera importantes para que o uso de jogos seja um sucesso e que aqui apresento de forma sucinta: o entusiasmo deve ser contagioso, tanto para alunos, como para professor; o jogo deve ser muito bem pensado, tendo em conta o grupo, o nível e a personalidade dos discentes; as regras são sagradas; o jogo tem uma função comunicativa muito própria e, finalmente, a necessidade de tratar o erro com muito cuidado, de modo a não desmotivar o aluno. Estes e outros aspectos serão apontados e analisados no ponto imediatamente seguinte.

#### ***4. Vantagens e desvantagens da utilização de jogos***

Tal como foi referido até aqui, o jogo é um recurso que tem sido reconhecido, ao longo do tempo, como um método rico e multifacetado, que muitos benefícios têm

trazido ao ensino e aos elementos que nele estão envolvidos. Os que serão apresentados nas próximas linhas foram recolhidos através da leitura dos diversos artigos que serviram de base a este estudo. Assim, como as vantagens que lhe podemos atribuir são muitas e, em alguns casos, diferenciadas, apresentá-las-ei divididas em três categorias: vantagens para o professor, para as aulas e para os alunos. Começando, primeiramente, pelos professores, podemos afirmar que estes são um bom método para eles porque:

- Diminui o tempo de intervenção do docente, dando a oportunidade ao aluno de ganhar mais espaço e importância no contexto educativo.
- Proporciona ao professor um conjunto de atividades que podem ser utilizadas em qualquer momento da aula: início, meio ou fim.
- É um recurso muito versátil, pois pode ser utilizado para introduzir, praticar, consolidar, rever ou avaliar conteúdos.
- A sua polivalência permite que seja tratado qualquer tipo de conteúdos, podendo o jogo ser usado em qualquer disciplina do currículo escolar.
- Ajuda a explorar os conhecimentos que os alunos têm da língua, sem que estes estejam preocupados com uma avaliação (parte que cabe ao professor).
- Numa aula de línguas, permite trabalhar as diferentes áreas, seja na gramática, vocabulário, ortografia, cultura, escrita ou qualquer outra competência.
- São recursos fáceis de adaptar ao nível e características dos alunos.
- Ajuda o professor a conhecer melhor as dificuldades e ansiedades de cada aluno.
- São um método cativante e eficaz para o professor trabalhar os erros mais frequentes.

Já no que toca às aulas, os jogos são igualmente um ótimo instrumento a utilizar nas mesmas, pois:

- Criam um clima relaxado, descontraído, participativo, no qual os alunos não têm medo de se enganar e onde podem enfrentar, sem receios, as dificuldades que sentem.
- Permitem aprender conteúdos novos, de uma forma mais lúdica e interessante.

- Proporcionam momentos de surpresa, riso e diversão que cativam os alunos e despertam o seu interesse.
- Fomentam o interesse e a motivação na disciplina, fazendo com que os alunos se envolvam mais no processo de ensino-aprendizagem e participem nas atividades.
- Beneficiam a criação de atitudes de companheirismo, cooperação e respeito pelos colegas.
- Ajudam a agir com um propósito específico, obrigando-os a definir as estratégias necessárias para atingir determinados objetivos.
- Dão uma certa ideia de progresso na aula, pois aos alunos é-lhes apresentado um início e uma meta que têm de recorrer.
- Criam um momento real de comunicação na aula, algo muito importante para que os discentes pratiquem a matéria e possam colocar as suas dúvidas sem medo.
- Apela à utilização de estratégias de memorização visual, auditiva e cinética.

Por fim, este tipo de método beneficia também o aluno, não só por todas as vantagens que foram apresentadas anteriormente, mas também porque:

- Traz autoconfiança a cada discente, permitindo que este se sinta seguro e integrado nas aulas e na turma.
- Torna o aluno um elemento ativo na sala de aula, incentivando-o a participar mais e convidando-o a refletir sobre a sua aprendizagem.
- Ensina-lhes a necessidade de haver regras e de cumpri-las educadamente.
- Estimula a imaginação e criatividade dos alunos, despertando a sua atividade cerebral.
- Cativa os alunos pela novidade dos materiais utilizados nos jogos, mais atrativos e coloridos.
- Viabiliza no aluno o desenvolvimento de aspetos cognitivos e atitudes sociais, como a iniciativa, a responsabilidade, o respeito, a criatividade, a comunicação, entre outros.
- Reduz a carga de ansiedade que muitas vezes o aluno tem, criando um novo ambiente de trabalho, mais leve e descontraído.

- Permite ao aluno ter contacto com uma situação real de comunicação, podendo assim utilizar e aplicar a língua estudada.
- Incita o aluno a argumentar, expressar os seus sentimentos e ideias, a defender o seu ponto de vista, desenvolvendo assim o seu lado emocional.
- O incentivo de um prémio ou do reconhecimento como vencedor motiva-os a jogar e, com isso, sem se dar conta, estão também a aprender.

No entanto, se é verdade que os jogos trazem muitas vantagens para o ensino, é também verdade que estes, quando utilizados de forma errónea e irrefletida, tornam-se um mau recurso. Como tal, é necessário ter em atenção determinados aspetos, que não devem ser esquecidos na hora de preparar uma atividade deste género, pois sem eles o sucesso do jogo fica comprometido. São eles:

- ❖ O jogo deve estar sempre adaptado à nossa turma. É necessário avaliar o nível dos alunos, a quantidade de pessoas que temos na sala, a sua idade, o tipo de discentes que temos, as necessidades e as dificuldades que estes apresentam.
- ❖ Avaliar o espaço e os recursos que temos na sala de aula e providenciar todo o tipo de materiais que possam fazer falta para a sua realização.
- ❖ A motivação é um fator essencial. O professor deve estar seguro da atividade que vai propor e transmitir o entusiasmo aos alunos, de modo a motivá-los para o jogo.
- ❖ Apresentar e definir muito bem as regras do jogo antes de começá-lo, para que os alunos não se sintam perdidos nem haja qualquer tipo de dúvida ou confusão.
- ❖ Corrigir os erros de forma a não desmotivar os alunos, mas sim a dar-lhes coragem para que possam jogar sem medo.
- ❖ Utilizar os jogos com um determinado propósito, de modo a que os alunos entendam por que estão a fazer determinada atividade.
- ❖ Contextualizar muito bem os jogos, para que haja uma sequencialização na aula.

## **5. *Classificação dos tipos de jogos***

Relativamente à classificação dos tipos de jogos, parece-me importante destacar, em primeiro lugar, que esta é uma tarefa difícil, não só porque há muitos jogos com diferentes tipologias, mas também porque são muitos os autores que escreveram sobre o assunto. Dentro deles, destacarei, em primeiro lugar, a classificação apresentada por M. D. Chamorro e N. Prats (1990, cit. in Cabané Rampérez, 2011: pp. 36-37), por ser aquela que distingue, de forma mais exaustiva, os diferentes tipos de jogos e seus funcionamentos. Esta classificação é também uma avaliação geral, pois tem em consideração os jogos como elemento recreativo, sem uso específico. De forma resumida, nela se distingue:

### **A. Tipos de jogos:**

- *Juegos competitivos* - cuyo interés se centra en lograr ser el primero en alcanzar un determinado fin;

- *Juegos cooperativos* - en los que la participación de todo el grupo es necesaria para concluir la tarea propuesta.

### **B. Funcionamiento del juego:**

#### *1. Juegos de vacío de información:*

- Unívocos: solo un jugador tiene la información y el otro ha de descubrirla;

- Recíprocos: ambos jugadores tienen la información que el otro necesita.

#### *2. Juegos de averiguación*

- Juegos para adivinar: solo un jugador o un grupo sabe la información necesaria;

- Juegos de búsqueda y averiguación: todos los jugadores saben parte de la información necesaria.

3. *Juegos puzzle*: semejante a los rompecabezas, pero en este cada jugador tiene solamente una pieza;

4. *Juegos de jerarquización*: basado en el vacío de opinión;

5. *Juegos para emparejar*: se reparten en la clase pares idénticos de cartas, fotos y cada jugador tiene que encontrar su pareja;

6. *Juegos de selección*: cada jugador posee una lista con diferentes posibilidades y hay que descubrir cuál es la común entre todos;

7. *Juegos de intercambios*: basados en el principio del trueque;

8. *Juegos de asociación*: descubrir qué jugadores pertenecen a un mismo grupo;

9. *Juegos de identidad*: cada jugador asume una identidad ficticia y los restantes tienen que descubrir de quién se trata;

10. *Simulaciones*: juegos de interacción en los que se representa una situación real y en los cuales todos deben participar.

Em segundo lugar, destaco duas propostas de classificação de jogos, que estão mais direcionadas para o uso dos mesmos no contexto do ensino-aprendizagem. A primeira delas, sugerida pelo *Marco Común Europeo de Referencia*, divide-se, essencialmente, em três categorias:

### **1. Juegos de lengua de carácter social:**

- Orales (el juego del veo, veo)
- Escritos ( el juego del ahorcado)
- Audiovisuales (el bingo con imágenes, el juego de las películas)
- Juego de tablero y cartas (palabras cruzadas, el de la oca, la baraja...)

- Charadas y mímica...

## 2. Juegos de actividades individuales:

- Crucigramas, sopa de letras, adivinanzas...
- Juegos de televisión y radio (cifras y letras, pasa palabra...),
- Juegos de palabras
- Anuncios publicitarios
- Titulares de los periódicos
- Pintadas

## 3. Juegos de palabras.

Dentro destas directrizes do *Marco Común Europeo de Referencia*, surge a classificação apresentada no *Plan Curricular del Instituto Cervantes*, a qual aponta, essencialmente, três opções:

- **Juegos de observación y memoria:** muy indicados para la práctica controlada de léxico;
- **Juegos de deducción y lógica:** apropiados para practicar el pasado;
- **Juegos con palabras:** destinados a las actividades orales y escritas.

Neste estudo em particular, seguirei uma classificação mais simples e especialmente direcionada ao tipo de jogos que podem ser utilizados nas aulas de ELE. A sua definição é baseada nos vários estudos que há sobre este tópico, mas sobretudo na prática pedagógica que realizei na escola, na qual segui a tipologia abaixo apresentada. Nela distingue-se apenas:

- ✓ **Jogos tradicionais:** jogos transmitidos de geração em geração e cuja origem remonta ao passado. Têm um objetivo que varia conforme o jogo, mas onde as regras são simples, sendo normalmente pensados para provocar interacção entre

os jogadores. Deles pode-se destacar, por exemplo, «El ahorcado», «La batalla naval», «El teléfono estropeado», «¿Quién soy?», «¡Bingo!», «Adivinanzas», entre outros.

- ✓ **Jogos populares:** mais que passar de geração em geração, estes jogos têm uma ligação muito grande com a história e cultura de cada região. Com o objetivo de espelhar as tradições que vão desde o tempo dos avós à idade dos netos, estes surgiram essencialmente pela necessidade de jogar e ter momentos lúdicos. Por esse motivo, têm normalmente regras muito simples, que podem variar, dependendo da zona geográfica, assim como o nome pelo qual são conhecidos. Alguns exemplos são «El juego del pañuelo», «La rayuela», «La carrera de saco», «Saltar a la comba», «Pares o nones», «Veó veó», «Telegrama», «Adivina adivinanza», entre outros.
  
- ✓ **Jogos de mesa:** são os mais comuns nas aulas de ELE. São normalmente jogados à volta de um tabuleiro ou mesa e caracterizam-se por serem jogos da sorte, ainda que, muitas vezes, seja necessário definir estratégias para poder jogar. Entre os mais conhecidos estão o «Juego de la Oca», «Dominó», «Pictionary», «Trivial Pursuit», «Memory», «Tabú», «¿Quién es quién?», «Parchís» ou os jogos de cartas.

A este propósito convém ainda referir que, dentro dos três grandes grupos aqui apresentados, utilizei, na sua maioria, os que se circunscrevem aos jogos de mesa. Esta decisão deveu-se, essencialmente, ao facto de se tratar de jogos com os quais os alunos estão mais familiarizados e que conhecem melhor, mas também por serem aqueles de que gostam mais. No entanto, tive igualmente em consideração a interação que estes permitem entre os alunos e a flexibilidade e polivalência que deles se pode retirar, pois é muito fácil adaptá-los ou ajustá-los àquilo que pretendemos, sendo possível trabalhar qualquer tipo de conteúdo, tal como já tinha sido referido anteriormente. A juntar a estes fatores, advém ainda a cooperação que é característica deste tipo de jogos, uma vez que

pressupõem um trabalho de equipa, onde a estratégia e a astúcia são elementos essenciais a trabalhar.

Contudo, na prática pedagógica de espanhol recorri também a outro tipo de jogos, nomeadamente aos tradicionais, como o «¿Quién soy?», «¡Bingo!» e «Adivinanzas», por serem passíveis de utilizar no contexto de sala de aula e permitirem muita interação entre os alunos, assim como pela variedade de conteúdos que permitem trabalhar.

Como tal, é possível concluir que, em qualquer uma destas alternativas, foi seguida uma estratégia de utilização das TIC (Tecnologias de Informação e Comunicação), uma vez que adaptei muitos dos jogos aos recursos existentes na sala de aula, privilegiando, essencialmente, os meios informáticos, como o computador e o projector. Com isto, não só consegui captar mais a atenção dos alunos e ir de encontro àquela que é a realidade mais próxima dos discentes, como também usufruí da interação e abrangência que este tipo de meios oferece quando usados na sala de aula.

### III. Marco Metodológico

Neste terceiro ponto serão abordados os aspetos mais práticos que estão a inerentes a este Relatório Final de Estágio, nomeadamente o método que foi utilizado e os objetivos a que me propus para a sua realização e desenvolvimento, a mostra que serviu de base a toda a aplicação prática do estudo e também os instrumentos e procedimentos utilizados ao longo e todo o processo.

#### 1. Método e objetivos

O presente estudo insere-se no âmbito da investigação-ação, um método recente em que se equacionam os limites das metodologias mais tradicionais e que, embora não reúna ainda o consenso de todos os autores, tem sido muito utilizado no contexto da ciência educativa. Tal como o próprio termo indica, a sua combinação entre o lado mais científico e o lado mais prático da educação tem permitido identificar melhor os problemas existentes no processo de ensino-aprendizagem e, com isso, perceber qual a melhor solução para os mesmos, ajudando, assim, a implementar, de forma conscienciosa e segura, algumas mudanças no modo como são lecionados os conteúdos. Este processo conta, por isso, com dois momentos muito específicos: em primeiro lugar, o estudo e investigação sobre um determinado tema, no qual é necessário avaliar bem o modo e as estratégias em que este deve ser utilizado, e, posteriormente, a sua aplicação num grupo ou amostra definidos, analisando no final os resultados obtidos. É esta, aliás, a ideia também defendida por Clara P. Coutinho e demais autores<sup>2</sup> (2009), para os quais a investigação-ação

pode ser descrita como uma família de metodologias de investigação que incluem ação (ou mudança) e investigação (ou compreensão) ao mesmo tempo, utilizando um processo cíclico ou em espiral, que alterna entre ação e reflexão crítica. Nos ciclos posteriores, são

---

<sup>2</sup> Autora do artigo *Investigação-ação: metodologia preferencial nas práticas educativas*, juntamente com outros cinco docentes da Universidade do Minho, em Braga – Portugal.

aperfeiçoados, de modo contínuo, os métodos, os dados e a interpretação feita à luz da experiência (conhecimento) obtida no ciclo anterior.

(Dick, 1999, cit. in Coutinho, 2009: 360)

Outros autores decidiram destacar, essencialmente, aqueles que consideram ser os principais beneficiadores deste método, no caso, os professores, como apontaram Leonor Cadório e Ana Margarida Veiga Simão (2011), docentes na Escola Secundária de Benavente e na Faculdade de Psicologia, Universidade de Lisboa, respetivamente, dado que, para estas, trata-se “de uma metodologia que promove nos docentes uma maior consciência e autoconfiança, levando-os, conseqüentemente, a aprender mais com o seu trabalho e a mudar as suas práticas” (Cadório & Simão, 2011: 102). Esta parte reflexiva, que é pedida aos didatas neste tipo de método, tinha sido já referida também por Latorre (2004, cit. in L. Cadório e A. M. Simão), o qual entendia a investigação-ação como “uma indagação prática realizada pelos professores de forma colaborativa com a finalidade de melhorar a sua prática educativa através de ciclos de ação e reflexão”. A metodologia de investigação-ação exige, portanto, um conjunto de ações e práticas que devem ser levadas a cabo pelos professores, conforme as necessidades que estes sintam, num processo que se pretende que seja flexível e interactivo. Isto obriga-os a ter uma maior consciência e autoconfiança, levando-os, conseqüentemente, a aprender mais com o seu trabalho e a mudarem as suas práticas, quando estas não estão a alcançar os melhores resultados.

No entanto, a investigação-ação não é só vantajosa apenas para os professores, mas também para os alunos, pois permite promover neles algumas competências de autonomia, gestão e regulação das suas aprendizagens. Na verdade, da mesma forma que os docentes avaliam as suas práticas e o modo como estão a lecionar, também os discentes podem concluir se estão a usufruir ou não de determinada metodologia nas suas aulas. Assim, uma vez que, através deste método, os professores avaliam e reformulam as suas estratégias e métodos de trabalho, com o intuito de enriquecer as suas aulas e corresponder melhor às necessidades dos seus alunos, estes últimos acabam, irremediavelmente, por beneficiar de tais práticas, participando, assim, em atividades muito mais interessantes e bem conseguidas. Contudo, tais procedimentos só alcançam este sucesso se houver uma colaboração por parte dos discentes e um

envolvimento auto-regulado e refletido das suas aprendizagens, ajudando, assim, a que os professores avaliem mais fidedignamente os resultados que obtém da utilização de determinado método.

Desta forma, tendo em conta o que vários autores escreveram já sobre a investigação-ação, podemos apontar-lhe as seguintes características (Coutinho, 2009: 362):

- Participativa e colaborativa, no sentido em que implica todos os intervenientes no processo.
- Prática e interventiva, pois não se limita ao campo teórico, a descrever uma realidade, intervém nessa mesma realidade.
- Cíclica, porque a investigação envolve uma espiral de ciclos, nos quais as descobertas iniciais geram possibilidades de mudança, que são então implementadas e avaliadas como introdução do ciclo seguinte.
- Crítica, na medida em que a comunidade crítica de participantes não procura apenas melhores práticas no seu trabalho, mas também atua como agente de mudança.
- Auto-avaliativa, pois as modificações são continuamente avaliadas, numa perspetiva de adaptabilidade e de promoção de novos conhecimentos.

Como tal, os objetivos deste tipo de metodologia são essencialmente dois: investigar e agir. Com ela a intenção não passa apenas pela produção de conhecimento, mas também pelo questionamento das práticas sociais e dos valores que as integram, como, por exemplo, melhorar ou transformar a prática social e/ou educativa; articular sempre a investigação, a ação e a formação; produzir a mudança e o conhecimento e tornar os professores os protagonistas da investigação (Latorre, 2004, cit. in L. Cadório e A. M. Simão). O que distingue este método de outros é, por isso, a integração da ação como forma de melhorar a prática, colocando questões e reflectindo sobre o que é necessário alterar para atingir essa melhoria.

No entanto, dentro do método de investigação-ação existem várias modalidades, com objetivos diferentes, distintos papéis para o investigador e diversas relações entre os participantes. Dentro delas tomaremos aquela que foi apresentada por Kemmis,

investigador e professor adjunto na Charles Sturt University - Austrália, em 1989, que criou um modelo para aplicar ao ensino e que está organizado, fundamentalmente, em dois eixos: um estratégico, constituído pela ação e reflexão, e outro organizativo, constituído pela planificação e observação. Estes dois eixos funcionam como um todo, de forma interativa e num processo cíclico, em que podemos apontar quatro fases: a planificação ou detecção de um problema, a ação, a observação e a reflexão. Por sua vez, dentro de cada uma destas fases é necessário distinguir quatro momentos distintos: o desenvolvimento de um plano de ação para melhoria das práticas; o acordo para pôr o plano em prática; a observação dos efeitos da ação no contexto em que se insere e a reflexão sobre os resultados para fazer nova planificação, ação, observação e reflexão.

Este é, portanto, o método que segui, ao longo deste ano letivo, na PPS realizada na Escola EB 2,3 de Real – Braga, onde comecei por planificar aulas e atividades de espanhol, que depois foram postas em prática com a minha mostra, os alunos do 7º C da mesma escola, e a partir das quais procedi, posteriormente, a uma fase de observação dos comportamentos e evolução dos alunos e respectiva reflexão dos resultados obtidos. Na base de tudo isto estive a eleição de um problema ou objetivo, nomeadamente a necessidade de encontrar uma forma lúdica para aprender o vocabulário de uma língua estrangeira, recorrendo, para tal, a materiais que motivassem a turma em questão, um grupo com alunos bastante irrequietos e com comportamentos infantis.

## **2. Mostra**

A mostra escolhida para este estudo de investigação decorreu da PPS realizada na disciplina de espanhol, ao longo do ano letivo de 2013/2014, na Escola EB 2,3 de Real – Braga. Dita escola, sede de agrupamento, está situada numa zona periférica da cidade, mas de fácil acesso, onde estão inscritos, maioritariamente, alunos que residem nas zonas circundantes ou cujos pais trabalham perto. Com discentes que vão desde o 5º ao 9º ano de escolaridade, a EB 2,3 de Real é uma escola bem equipada, dispondo de vários recursos úteis, que enriquecem o dia-a-dia de toda a comunidade escolar. De entre eles podem-se destacar aqueles que são os mais habituais em todas as instituições de ensino, como bar, reprografia, salas de estudo, secretaria, pavilhões

gimnodesportivos, biblioteca, átrios e espaços de convívio, entre outros, mas também serviço de psicologia e orientação, gabinete de promoção do sucesso, ofertas de atividades físicas, serviços de ensino vocacional e de educação especial e demais projetos.

Das diversas turmas que integravam a escola, a turma escolhida para servir de base a este estudo foi o 7º C de espanhol, a qual era constituída por dezanove alunos, nomeadamente dez rapazes e nove raparigas, todos eles com idades compreendidas entre os treze e os quinze anos. Destes dezanove discentes, dois eram repetentes e um estava assinalado como aluno com necessidades educativas especiais (NEE). De uma forma geral, estes discentes provinham de famílias de classe média-baixa, cujos pais detinham habilitações, quase na sua maioria, ao nível do 3º ciclo ou secundário, registando-se apenas três mães licenciadas e um pai a frequentar o doutoramento. Todos os restantes, cujas idades rondavam os quarenta anos, tinham habilitações mais baixas, havendo também a registar alguns pais desempregados.

Relativamente à postura e comportamento adotados na sala de aula, a turma caracterizou-se por ser muito conversadora e distraída, sendo notória a desconcentração que mantinha ao longo das aulas. Embora houvesse alguns alunos que estavam atentos e manifestavam vontade em participar e cooperar nas atividades apresentadas, o resto da turma denotava falta de empenho, comprometendo assim o seu aproveitamento. No entanto, observando as aulas e a postura dos alunos, foi perceptível que a turma tinha capacidade para ir mais além, se demonstrasse mais empenho e interesse, pois, quando se aplicavam, conseguiam assimilar bem os conteúdos e responder facilmente ao que lhes era pedido.

No que toca à participação do grupo na realização deste estudo, nomeadamente na cooperação que lhes foi pedida para aplicação de jogos nas aulas e respectiva recolha e análise dos resultados, estes revelaram-se, de imediato, disponíveis para tal ação, demonstrando, ao longo das atividades, algum cuidado e atenção no preenchimento dos instrumentos escolhidos para recolha de dados.

### ***3. Instrumentos e procedimentos***

Tal como tinha sido apontado já na descrição do tipo de metodologia seguido neste estudo, a investigação-ação, o primeiro passo necessário para iniciar este processo foi a identificação ou seleção de um problema/tópico que se revelasse fundamental para o melhoramento da aprendizagem da língua por parte dos alunos. Assim, como se tratava de um grupo que ia iniciar nesse ano os estudos em espanhol, era evidente que a parte vocabular seria aquela que mais os ocuparia, pois só a partir do conhecimento de determinadas áreas vocabulares é que podiam evoluir para outros parâmetros da língua. Isto aliado ao facto do grupo ser bastante irrequieto e desconcentrado, fez com que o desafio passasse, essencialmente, por encontrar uma forma de estes aprenderem bem o vocabulário, recorrendo, para tal, a estratégias e atividades que cativasse a turma e lhes despertasse o interesse. Assim surgiu a ideia da aplicação dos jogos para aprendizagem de vocabulário, recurso esse que foi utilizado em praticamente todas as aulas que dinamizei. No entanto, isto obrigou também a que se estabelecesse um elemento de recolha de dados que fosse capaz de avaliar, após a realização de cada jogo, se este tinha realmente sido eficaz para o efeito que se pretendia, isto é, aprender palavras novas da língua espanhola. Na verdade, ao contrário do que poderia acontecer com outras competências do espanhol ou com outros recursos que poderiam ter sido utilizados, pareceu-me, na altura, que a melhor forma de avaliar realmente se, com os jogos, os alunos aprendiam ou não o vocabulário, era aplicar, no final de cada aula, alguns instrumentos que pudessem espelhar tal realidade.






Feito isto, estipulei, primeiramente, dois tipos de elementos de recolha de dados, que seriam realizados no final de cada aula, após a lecionação dos conteúdos previstos para esse dia e respetiva execução do jogo. Ou seja, em todas as aulas dadas, comecei por criar atividades e exercícios que permitissem introduzir, rever ou praticar determinado vocabulário e, posteriormente, apresentei um jogo que tinha sido já adaptado à aula em questão, para, no final, implementar os instrumentos que me permitiriam avaliar se tinham conseguido aplicar os conhecimentos com o jogo ou não. Tais procedimentos eram feitos sempre em anonimato, pois aqui não se pretendia avaliar o desempenho de cada aluno em específico, mas sim se os jogos tinham ajudado o grupo a aprender mais vocabulário, pelo que foi sempre indicado aos discentes que

não escrevessem qualquer tipo de dado identificativo de cada um deles. O primeiro desses instrumentos, o desafio, era sempre um exercício em que, durante dois minutos, os alunos tinham de aplicar o novo vocabulário de alguma forma. Tanto podia ser a escrever o maior número de palavras que conseguissem lembrar sobre determinado tema (ver quadro 1), como relacionar vocábulos de diferentes colunas ou estabelecer ligações entre imagens e respetivo vocabulário apresentado ao lado (ver quadro 2) ou simplesmente legendar figuras que apareciam no desafio (ver quadro 3), entre outros.

**En dos minutos, escribe el mayor número de objetos de la casa que consigas recordar.**


Quadro 1: Exemplo de um dos desafios elaborados para a PPS de ELE, subordinado ao tema *Casas y Cosas*.

**A cada imagen hazle corresponder la frase adecuada.**

	a. _____	En la glorieta, gira a la izquierda.
	b. _____	Gira a la izquierda.
	c. _____	Coge la segunda a la derecha.
	d. _____	Gira a la derecha.
	e. _____	Sigue todo recto.

Quadro 2: Exemplo de um dos desafios elaborados para a PPS de ELE, subordinado ao tema *Calles y Plazas*.

Tienes a continuación algunas imágenes de animales. Analízalas bien y haz su respectiva leyenda.

				
_____	_____	_____	_____	_____
				
_____	_____	_____	_____	

Quadro 3: Exemplo de um dos desafios elaborados para a PPS de ELE, subordinado ao tema *Perros y Gatos*.

Estes desafios pressupunham sempre uma atividade simples, rápida e em que se pudesse responder ao que era pedido, sem necessitar de escrever muito. Não se tratava de avaliar a escrita, os erros ou a ortografia, mas sim se sabiam qual a palavra correta para designar determinado vocábulo em espanhol. Por isso mesmo, a duração de tal atividade não ultrapassava os dois minutos, pelo que a elaboração de cada uma tinha sempre estes aspetos em conta. Na hora de realizar os desafios, os alunos só começavam a preenchê-los depois de todos terem recebido a folha e a ordem de que podiam iniciar os trabalhos.

Posto isto, passava-se ao segundo instrumento de recolha de dados, ou seja, um questionário. Este foi feito sempre segundo um mesmo modelo, variando apenas nas questões que diziam respeito a cada jogo aplicado. Este pormenor foi pensado de propósito, para facilitar a participação dos discentes, uma vez que a intenção não era avaliar a capacidade de interpretar os diferentes questionários, mas sim que os alunos se centrassem na questões lá colocadas e respondessem, da forma mais fidedigna possível, ao que lá lhes era perguntado.

As perguntas para cada questionário eram feitas tendo em conta dois aspetos essenciais: as primeiras mais relacionadas com o jogo e o tipo de vocabulário que se pretendia trabalhar e as restantes de carácter mais geral, avaliando a postura e

sentimentos dos alunos perante tal atividade e também a dificuldade e clareza de dito jogo. Para cada uma das questões os discentes tinham de escrever um X num dos cinco níveis pré-estabelecidos, nomeadamente 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo (ver quadro 4).

<b>Juego ¡Bingo!</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5 *</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los establecimientos en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre los elementos de la ciudad?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

Quadro 4: Exemplo de um dos questionários elaborados para a PPS de ELE, relativo ao jogo *¡Bingo!*, que pretendia trabalhar algum do vocabulário sobre a cidade.

Assim sendo, estas duas atividades eram feitas sensivelmente nos últimos cinco minutos de cada aula, dois para o desafio e três para o questionário, findos os quais eram recolhidos os papéis, de modo a que pudesse levar para casa para posterior análise e correção.

No entanto, no final de dar todas as minhas aulas previstas na turma do 7ºC, propus ao orientador cooperante de estágio realizar, na última semana, um último jogo (conferir p. 116), de caráter mais geral, para rever todos os conteúdos dados ao longo do ano e introduzir questões que seriam dadas no ano seguinte. Com isso, apresentei também aos discentes um último questionário sobre tal atividade, onde não só foi pedido que avaliassem a utilidade do jogo realizado, como refletissem igualmente sobre a utilização dos jogos em geral nas aulas, nomeadamente aqueles que tinham sido apresentados nas aulas (ver quadro 5). Desta forma, passei a dispor de mais elementos ainda, que não só me permitiram conhecer qual a avaliação global que faziam dos jogos, mas também dos aspetos que mais gostaram ou nos quais tiveram mais dificuldades.

**1. ¿Cómo evaluarías el juego utilizado hoy en clase?**

Inútil		Malo		Suficiente		Bueno		Excelente	
--------	--	------	--	------------	--	-------	--	-----------	--

**2. ¿Te parece que has aprendido vocabulario nuevo con él?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Sí rotundo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	------------	--

**3. ¿Y los otros juegos utilizados en clase? ¿Te gustaron?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Sí rotundo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	------------	--

**4. ¿Te parecieron juegos útiles para tu aprendizaje de vocabulario en español?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Sí rotundo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	------------	--

**5. ¿Qué te gustó más en los juegos?**

Aprender		Divertir		Competir		Demostrar mis conocimientos		No me gustó	
----------	--	----------	--	----------	--	-----------------------------	--	-------------	--

**6. Si fueses tu a hacerlos, ¿modificarías alguna cosa?**

Nada		Poco		Alguna cosa		Mucho		Todo	
------	--	------	--	-------------	--	-------	--	------	--

**7. ¿Qué tipo de cosas modificarías en esos juegos?**

Materiales utilizados		Modo cómo fueron jugados		Tiempo utilizado con cada juego		Tipo de contenidos		No los haría	
--------------------------	--	-----------------------------	--	------------------------------------	--	-----------------------	--	--------------	--

**8. ¿Te gustaría utilizar más veces los juegos en las clases?**

Nunca		A veces		Siempre	
-------	--	---------	--	---------	--

**9. Dime cuál es tu opinión general sobre la utilización de los juegos en clase para aprendizaje de vocabulario.**

---

---

---

Quadro 5: Questionário final, apresentado na última aula dada, aquando da realização do jogo *Trivial Pursuit* (conferir pp. 114-125).

Por fim, na última aula do ano, aproveitei alguns minutos da mesma para propor um debate/discussão com os alunos, o qual foi gravado e está transcrito (conferir p. 157), sobre as impressões que tinham tido relativamente às aulas dadas e o tipo de atividades apresentadas e, sobretudo, sobre os jogos e o balanço que faziam da sua utilização para aprendizagem de vocabulário. Dado que até aí os registos de recolha de dados tinham sido apenas escritos e com respostas muito curtas, o debate surgiu não só como forma de dar voz aos alunos e deixar que estes dessem a sua opinião sobre o tema, mas também para saber que resultados pensavam que tinha obtido dos desafios e questionários aplicados nas aulas. Finda esta conversa, apresentei os resultados à turma, que mais adiante serão analisados.

Neste ponto refira-se, ainda, que todos os instrumentos até agora descritos seguiram o programa estipulado para a disciplina de espanhol neste ano, bem como o plano de aulas definido para a turma em questão, que previa aulas lecionadas pelo orientador cooperante de estágio e também por mim. Assim sendo, todos os desafios, questionários, jogos e debate final estarão consignados aos temas 4, 5 e 7 do manual *Nuevos Amigos*, da editora Leirilivro, os quais abordavam, respetivamente, o tema da casa, animais e cidade.

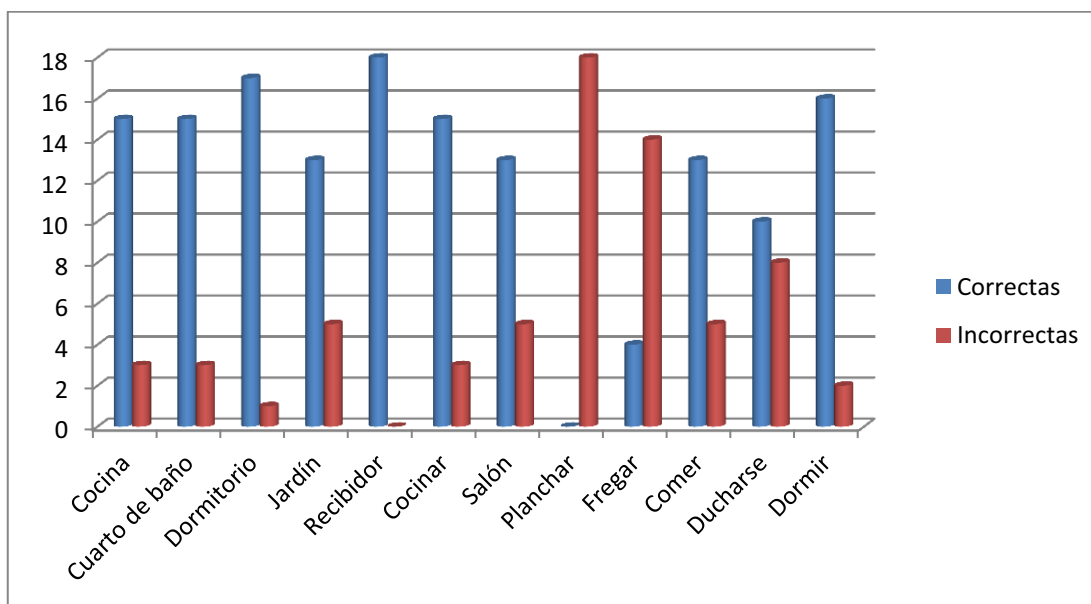
## IV. Resultados

### 1. Resultados obtidos

Tal como referido anteriormente, os resultados que aqui se apresentarão dizem respeito aos instrumentos utilizados nas aulas dinamizadas ao longo da PPS de espanhol na Escola EB 2,3 de Real – Braga, nomeadamente os desafios, os questionários, o questionário final e o debate com os alunos na última aula. Relativamente aos dois primeiros, para que se entendam melhor os resultados e a evolução que houve na aprendizagem de vocabulário por parte dos discentes, estes serão apresentados de forma agrupada, cada um deles, segundo os temas tratados nas aulas dinamizadas. São eles: Tema 4 – *Casas y Cosas*; Tema 5 – *Perros y Gatos*; Tema 7 – *Calles y Plazas*.

#### 1.1. Desafios do tema 4 – *Casas y Cosas*

Assim sendo, nos desafios realizados para o tema *Casas y Cosas* (conferir pp. 129, 131, 133 e 135) denotou-se, tal como era esperado, um maior número de respostas corretas no primeiro e último desafio, por serem aqueles em que é apresentado algum tipo de elemento para a resposta, seja imagens ou vocábulos que necessitam de ser relacionados e organizados em diferentes colunas. Contrariamente, o segundo e o terceiro desafio foram aqueles em que se denotou menor sucesso, possivelmente por, no primeiro caso, ser apresentada muita informação que tinha de ser relacionada e, no segundo, por ser pedido que escrevessem o maior número de objetos da casa que conseguissem recordar, sem apresentar, para tal, qualquer tipo de informação adicional. Além disso, os resultados revelaram também que as maiores dificuldades surgiram, essencialmente, no caso de vocábulos espanhóis que são muito diferentes da língua portuguesa, como, por exemplo, *planchar*, *fregar* ou *recibidor*, entre outros. Como tal, a média de respostas corretas apresentadas é de 8 em 12 no primeiro, 10 em 15 no segundo, 10 palavras recordadas no terceiro e 12 em 24 no último.

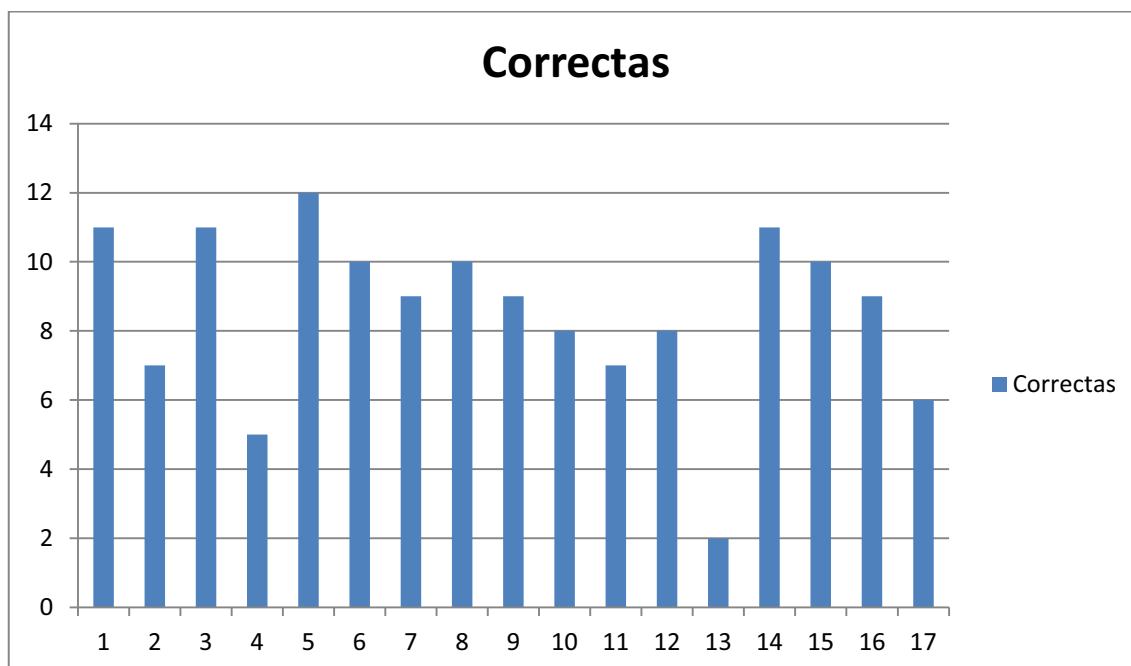


Quadro 6: Gráfico representativo do número de respostas corretas e incorretas que cada aluno deu para o primeiro desafio do Tema 4 – *Casas y Cosas*<sup>3</sup>.

## 1.2. Desafios do tema 5 – *Perros y Gatos*

Quanto aos dois desafios do tema *Perros y Gatos* (conferir pp. 138 e 140), estes revelaram uma notável melhoria nos resultados apresentados, uma vez que, no primeiro deles, a média de respostas corretas foi de 8,5 em 9 e, no caso do segundo, rondou as 10 palavras recordadas. Denotou-se, nestes casos, uma maior familiaridade por parte dos alunos com os instrumentos utilizados, o que ajudou também a que os resultados fossem mais expressivos.

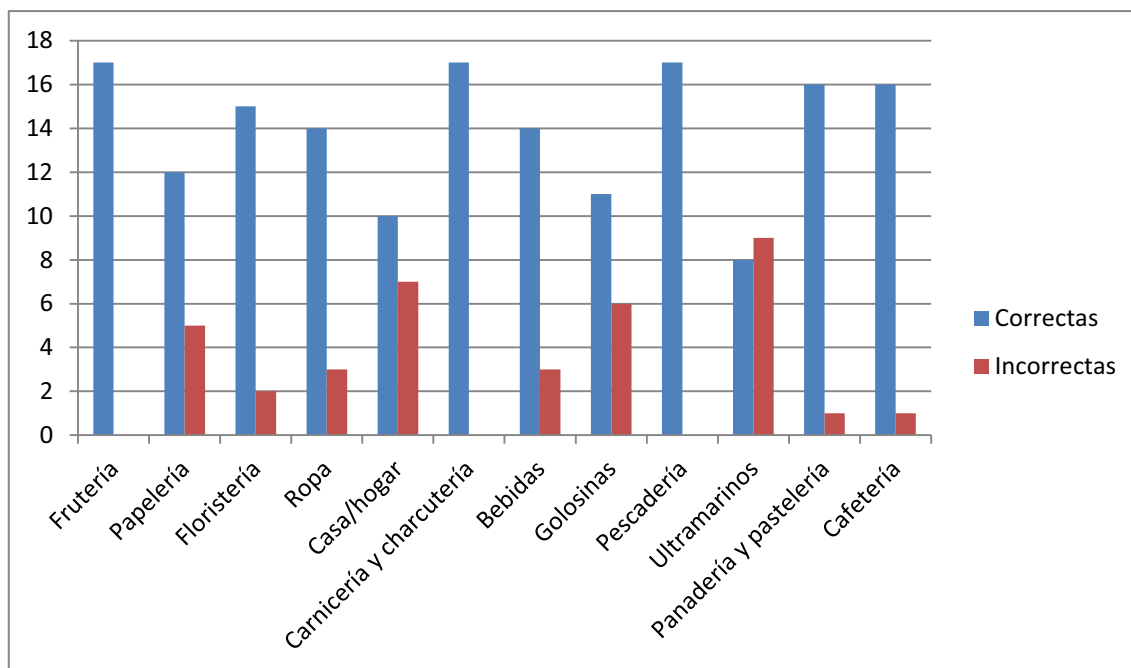
<sup>3</sup> Os restantes gráficos do mesmo tema e restantes encontram-se no anexo 2, onde são apresentados os resultados da investigação.



Quadro 7: Gráfico representativo do número de respostas corretas dadas por cada aluno relativamente ao segundo desafio do Tema 5 – *Perros y Gatos*.

### 1.3. Desafios do tema 7 – *Calles y Plazas*

No caso dos quatro desafios realizados para o tema *Calles y Plazas* (conferir pp. 143, 145, 147 e 149), onde houve muitas respostas corretas, sendo a média do primeiro desafio de 7 em 8, no segundo, 10 em 12, no terceiro, 4,8 em 5 e, no quarto, 9 em 10. Correspondendo estes aos últimos desafios feitos, revelam também uma maior familiaridade com todo o processo, além de ser notório também que a envolvimento dos alunos era cada vez mais maior e mais expressiva. Tirando o caso de alguns vocábulos que, por serem muito diferentes do português, não eram aprendidos tão facilmente pelos discentes, como, por exemplo, *tienda de ultramarinos* ou *comisaría*, nos restantes, os alunos revelaram um bom nível de assimilação dos conteúdos.



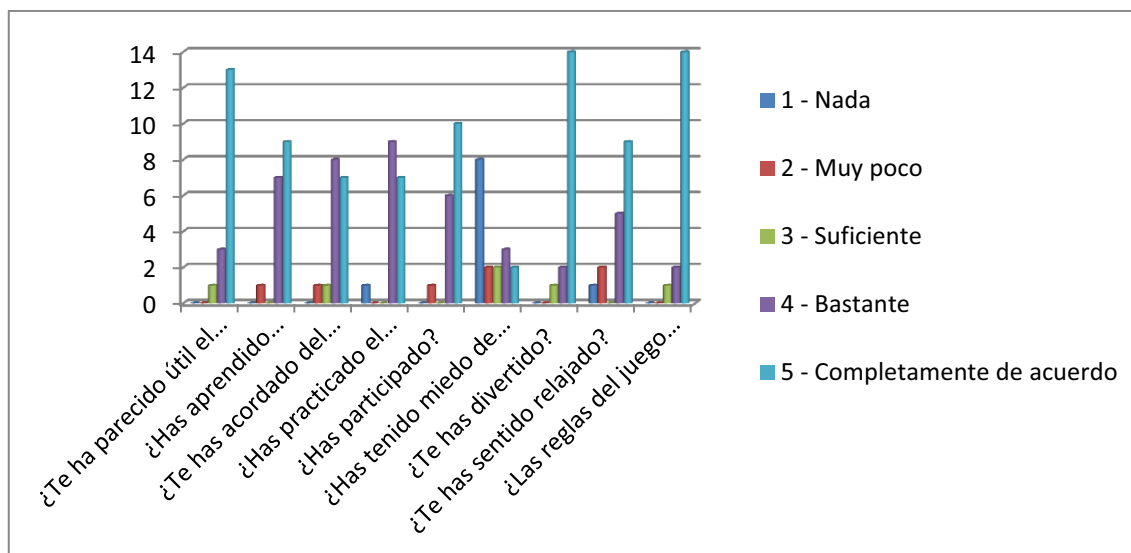
Quadro 8: Gráfico representativo do número de respostas corretas e incorretas que cada aluno deu relativamente ao segundo desafio do Tema 7 – *Calles y Plazas*.

#### 1.4. Questionários do tema 4 – *Calles y Plazas*

Já no que toca aos respectivos questionários para cada um destes desafios, pode-se ver que aqui, tal como afirmado anteriormente em relação aos desafios, recolheram-se resultados menos fieis à realidade, porquanto revelavam ainda a falta de familiaridade com todo este processo. No entanto, ao longo do ano, tal situação foi-se revertendo, denotando-se, entretanto, dados mais fidedignos e representativos das situações vividas em contexto de sala de aula. Assim, no caso do tema *Casas y Cosas* (conferir pp. 130, 132, 134 e 136), e nomeadamente no primeiro desafio, os alunos centraram as suas respostas maioritariamente entre os valores “bastante” e “completamente de acuerdo”, à exceção das perguntas que diziam respeito à participação e ao sentimento de descontração durante o jogo.

Nos restantes questionários, pelo contrário, está bem patente a melhoria dos resultados relativamente à diversão e à vontade dos alunos durante os jogos, mantendo-se, nas outras questões, os valores anteriormente apresentados. Em todo o caso, é importante e até curioso referir, desde já, as respostas apresentadas neste questionário

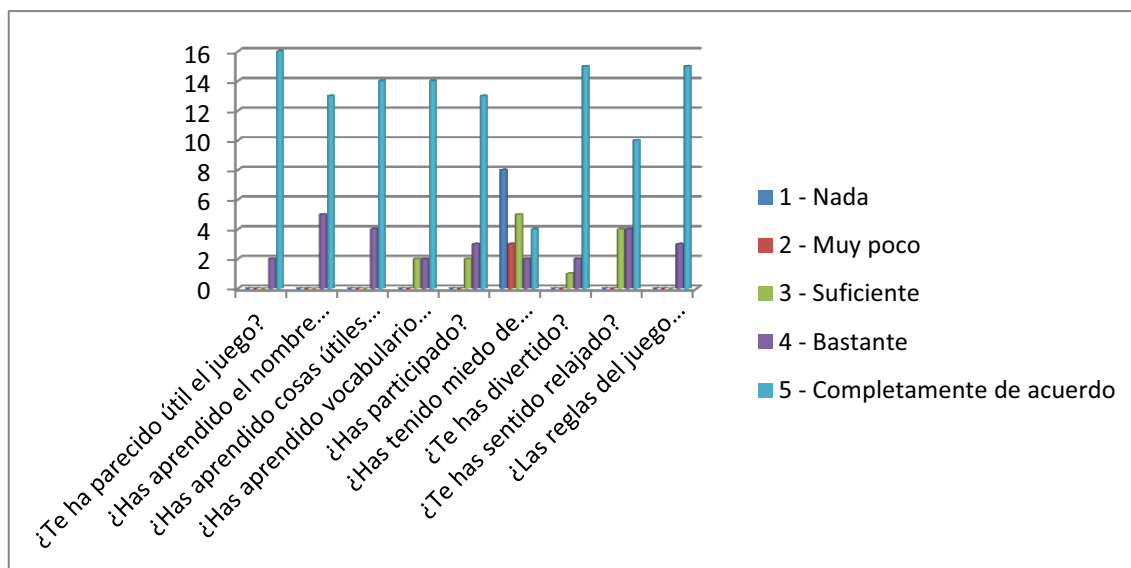
sobre o medo de errar, uma vez que nela foram apresentados valores muito díspares, situação essa que se foi repetindo ao longo dos outros questionários e que será justificada no ponto seguinte, na discussão dos resultados (conferir p. 57).



Quadro 9: Resultados obtidos a partir do questionário feito sobre o *Juego de la Oca*, do Tema 4 – *Casas y Cosas*.

### 1.5. Questionários do tema 5 – *Perros y Gatos*

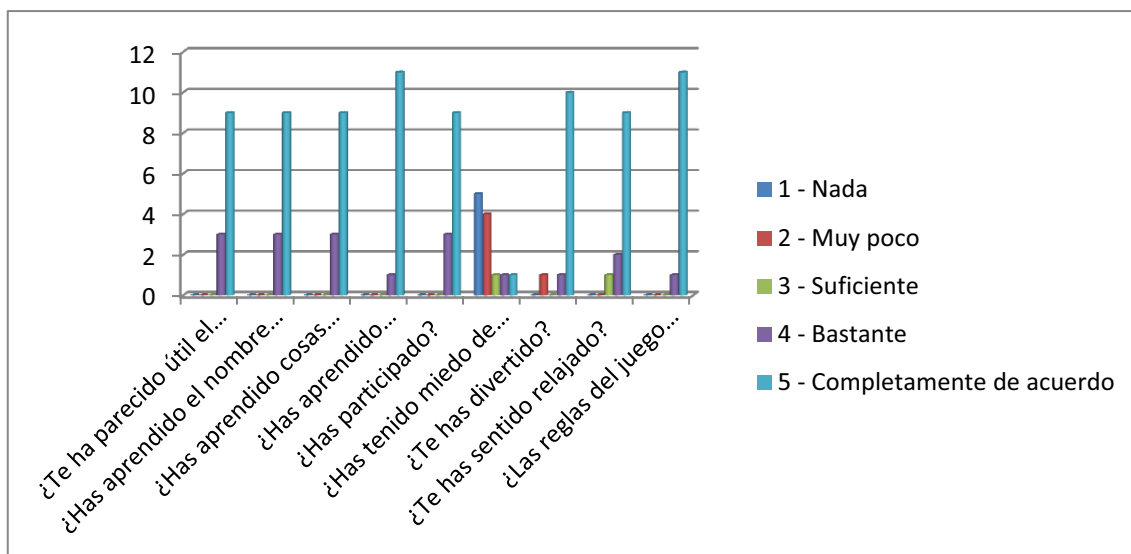
No tema *Perros y Gatos* (conferir pp. 139 e 141), os questionários realizados demonstraram uma maior expressividade nos valores “bastante” e “completamente de acuerdo”, principalmente no segundo questionário, onde este último está avaliado praticamente no máximo em quase todas as questões. Os bons resultados aqui alcançados, na minha opinião, devem-se, essencialmente, a dois fatores: por um lado, por se tratar de um tema diferente, que não está presente em muitos dos manuais escolares de espanhol e que, ao mesmo tempo, lhes é muito familiar, dado que quase todos têm animais de estimação. Por outro lado, o facto de se ter realizado, neste tema, dois jogos que os alunos muito gostam, nomeadamente, o «¿Quién eres hoy?» e «Adivinanzas», fez com que o nível de participação e entusiasmo fosse mais expressivo, obtendo, assim, estes resultados tão positivos.



Quadro 10: Resultados obtidos a partir do questionário feito sobre o jogo *¿Quién eres hoy?*, do Tema 5 – *Perros y Gatos*.

#### 1.6. Questionários do tema 7 – *Calles y Plazas*

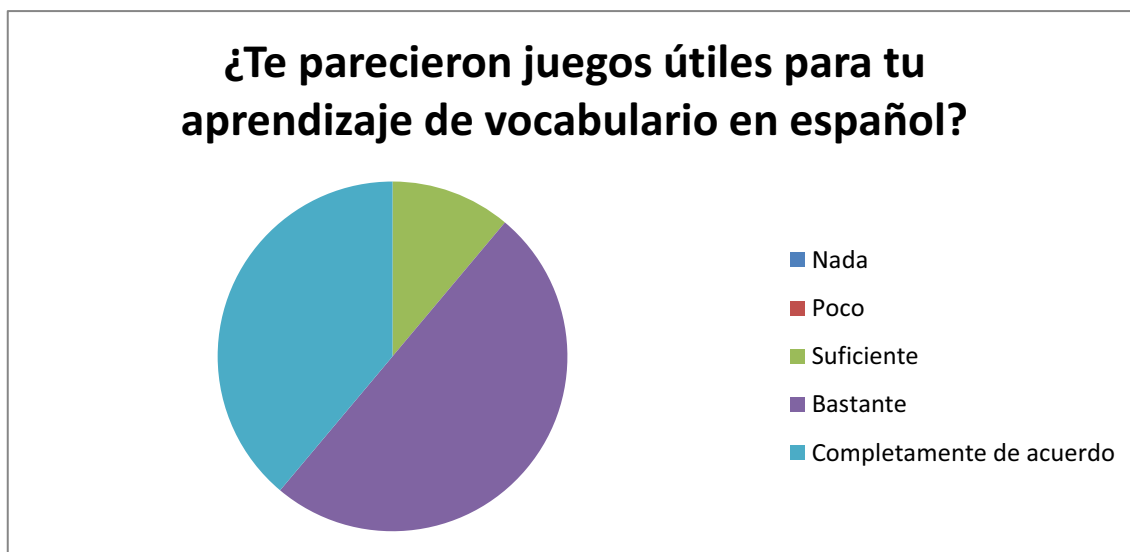
Por sua vez, no tema *Calles y Plazas* (conferir pp. 144, 146, 148 e 150), mantém-se a avaliação nos dois últimos valores, denotando-se, no entanto, uma maioria no correspondente a “completamente de acuerdo”, embora, no segundo questionário, algumas questões tenham conhecido alguma clareza no valor “suficiente”. Tal como já referido anteriormente, os valores tendem a ser muito homogêneos, à exceção da pergunta em que se pretendia avaliar o medo que teriam sentido na hora de responder, onde se denotou uma multiplicidade de respostas, que depois foi aclarada aquando da realização do debate final (conferir pp. 157-165). No entanto, era importante perceber também até que ponto se sentiam à-vontade para participar e se sentiam algum tipo de medo ou inibição de falar, algo que não se veio a verificar.



Quadro 11: Resultados obtidos a partir do questionário feito sobre o jogo ¡Bingo!, do Tema 7 – Calles y Plazas.

### 1.7. Questionário final

Quanto ao questionário final (conferir pp. 151-156), este era constituído por nove questões de carácter mais geral, sendo que a última delas era para escrita de opinião sobre a utilização dos jogos para aprendizagem de vocabulário e não tanto para avaliação por parâmetros. Assim, para a pergunta como avaliarias o jogo utilizado na aula, designadamente o jogo *Trivial Pursuit* adaptado aos conteúdos lecionados no 7º ano e introdutório daqueles que serão iniciados no próximo ano letivo, as respostas basearam-se, exclusivamente, nos níveis “bueno” e “excelente”, com predominância para este último. Quanto à segunda questão, que pretendia avaliar se tinham aprendido vocabulário novo com o referido jogo, os discentes escolheram maioritariamente “bastante” como resposta, embora haja também uma forte incidência nos níveis “suficiente” e “completamente de acuerdo”.

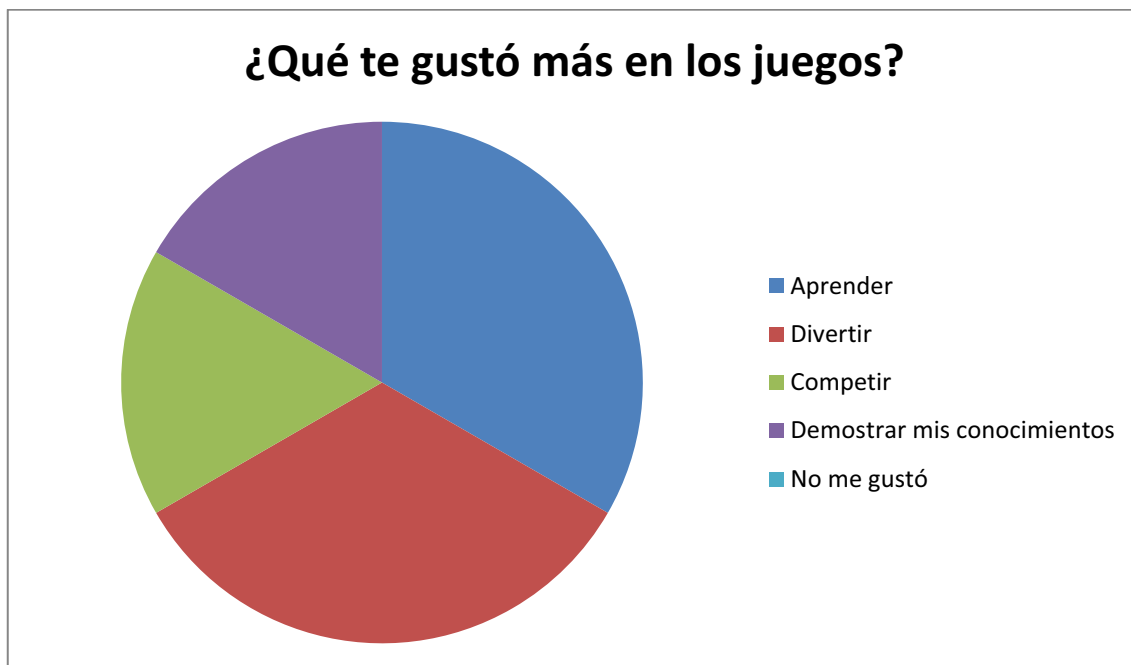


Quadro 12: Resultados obtidos numa das questões do Questionário Final, na qual se pretendia avaliar a utilidade dos jogos para aprendizagem de vocabulário nas aulas de ELE.

Seguindo agora para as questões mais de carácter geral, é bem visível que a utilização dos jogos nas aulas agradou profundamente a turma, uma vez que avaliaram esta terceira questão com os níveis “bastante” e “completamente de acuerdo”. Além disso, reconheceram também a utilidade dos mesmos para aprendizagem do vocabulário nas aulas de espanhol, questão essa que foi assinalada maioritariamente com os níveis “bastante” e “completamente de acuerdo”, havendo, no entanto, alguma representação do valor “suficiente”.

Quanto aos aspetos que mais gostaram nos jogos, os discentes apontaram, essencialmente, o facto de estes permitirem “aprender”, “divertir”, “demostrar mis conocimientos” e “competir”, sendo esta a gradação com que tais resultados foram espelhados. No entanto, para a questão “Si fueses tu a hacerlos, ¿modificarías alguna cosa?”, a quase totalidade da turma respondeu que não mudaria nenhum aspeto, sendo que, um número reduzido de alunos apontou também os valores “poco” e “alguna cosa”. Como tal, no intuito de saber que pormenores os alunos gostariam de ver diferentes nos jogos, foi-lhe perguntado o que modificariam neles, ao que estes responderam, na sua maioria, “no haría modificaciones” e, noutros casos, escolheram a opção “tiempo utilizado com cada juego”, demonstrando, assim, que gostariam de os ter jogado durante

mais tempo. No entanto, uma percentagem pequena apontou também como resposta a hipótese “materiales utilizados”.



Quadro 13: Resultados obtidos numa das questões do Questionário Final, em que se pretendia perceber quais os motivos que mais agradavam aos alunos, aquando da realização de jogos.

Para avaliar a satisfação da turma relativamente aos jogos, foi questionado ainda se gostariam de os utilizar mais vezes nas aulas, sendo a resposta “sempre” a que foi mais escolhida, embora houvesse também alguns casos apontados para o nível “a veces”. Contudo, como a apresentação de respostas possíveis, por um lado, é muito positiva porque pretende uniformizar as respostas, mas, por outro, limita a real opinião dos questionados, foi feita uma última questão sobre a apreciação geral que faziam da utilização dos jogos nas aulas para aprendizagem de vocabulário da língua espanhola, tendo dela resultado ideias muito interessantes. Na sua maioria, a turma avaliou este método de forma muito positiva, por nela se proporcionar uma aprendizagem mais divertida e educativa, porquanto crêem que é uma atividade em que podem aprender e disfrutar ao mesmo tempo.

### 1.8. Debate final

Por último, o debate final (conferir pp. 157-165), realizado na última aula, reiterou todos estes bons resultados apresentados até ao momento, na medida em que confirmou a preferência dos alunos por este tipo de métodos. Além de reconhecerem o valor dos jogos para aprendizagem de vocabulário, os discentes ressaltaram também a sua importância para trabalhar outro tipo de conteúdos, destacando, nomeadamente, os aspetos culturais, trabalhados no último jogo realizado na aula. No entanto, embora considerem que este é um bom método, que os motiva bastante e que se lhes afigura muito mais interessante que o tradicional manual utilizado nas aulas, estes defenderam também que os jogos não devem ser um recurso exclusivo para aprendizagem, sugerindo, além deles, os vídeos ou músicas.

Concluindo, os resultados obtidos foram extremamente positivos e muito esclarecedores dos benefícios que este tipo de método pode trazer para o processo de ensino-aprendizagem e para todos os intervenientes que nele estão implicados.

## V. Discussão

### *Análise e interpretação dos resultados*

A apresentação dos resultados anteriormente descritos permite tirar algumas conclusões pertinentes para o estudo. Em primeiro lugar, com eles podemos verificar que a investigação levada a cabo na Escola EB2,3 de Real trouxe grandes benefícios, tanto à turma, como à aprendizagem e ao modo como se podem abordar os conteúdos no contexto de sala de aula. Avaliados positivamente pelos alunos, em todas as aulas, os questionários de cada jogo, realizados ao longo do ano, demonstraram claramente que este tipo de atividade incitava mais à participação, interesse e motivação, além de proporcionar uma aprendizagem mais efetiva. Embora, no início, a envolvimento e a colaboração dos discentes no preenchimento dos desafios e questionários, assim como na realização dos jogos, fosse um pouco mais tímida e menos expressiva, a verdade é que, a partir do momento em que começaram a sentir-se familiarizados com estes procedimentos, os resultados foram bem mais esclarecedores. Não só se denotou um maior número de palavras e vocabulário adquirido, como a própria postura da turma melhorou, o que ajudou muito na definição da utilidade dos jogos no contexto educativo. Tal facto é fortemente visível nos resultados obtidos, assim como é também evidente a necessidade de integrar este tipo de métodos nas aulas, independentemente da disciplina ou dos conteúdos que estejam em causa. Esta foi, aliás, uma opinião emitida pelos próprios participantes desta investigação, pois reconheceram que, como gostam de jogos, a aprendizagem por meio deles torna-se muito mais cativante e proveitosa.

Em segundo lugar, os resultados demonstram também que, nalgumas questões, nomeadamente nos questionários, os alunos responderam de forma irreflectida, pois apontaram sempre o mesmo tipo de valor, esquecendo-se que nem em todas as perguntas a avaliação positiva estaria no nível 5. Falo, de um modo especial, da questão relativa ao medo de errar, a qual pretendia descortinar se os discentes se sentiam à vontade para jogar e dar as respostas sem hesitação ou se, pelo contrário, o temor de responder mal e da possível reprimenda os intimidava, limitando a sua participação.

Como método que pretende fomentar a participação e interesse acrescido dos alunos para as aulas e para a aprendizagem, os jogos não poderiam nem deveriam pressupor qualquer tipo de sentimento menos desconfortável para a turma, pelo que era necessário também avaliar esse parâmetro.

No entanto, fica a sensação de que os discentes, numa avaliação global positiva que pretendiam espelhar nos questionários, atribuíam aquele que seria o valor máximo, isto é, “completamente de acuerdo”, para todas as questões, incluindo aquelas que, em princípio, seriam avaliadas no nível mais baixo. Embora em alguns alunos se tenha comprovado que, apercebendo-se da avaliação contrária que ali se supunha, o de sentir pouco medo em participar e errar, tenham escolhido essencialmente os valores “nada” e “muy poco”, há casos em que tal não aconteceu. Mesmo assim, e como a questão era pertinente e fundamental para a avaliação positiva do jogo como método motivacional, questionei os alunos sobre tal aspeto, antes da apresentação dos resultados, tendo deles recebido a resposta de que não sentiam medo em errar e que, portanto, a resposta correta teria sido entre os níveis 1 e 2.

Desta forma, pode-se também concluir que o jogo não é só importante para aprender de uma forma mais divertida e descontraída, trazendo a possibilidade de apreender conteúdos com recurso a outro tipo de métodos que vão mais além do tradicional manual, mas é também essencial pelo à-vontade que provoca nos alunos. Na verdade, só pelo facto de os alunos estarem a experimentar uma realidade que os apraz e onde o elemento sorte e competição os estimula, é imediatamente remetido para outro patamar mais baixo o medo de errar. Claro está que, para isso, como apontam vários autores e a própria experiência no trabalho com os alunos, a forma como se lida com o erro é absolutamente essencial para manter o interesse e motivação dos alunos.

Não obstante, a avaliação positiva não se ficou apenas pela participação descontraída e interessada dos alunos nos jogos, mas também pela forma como os resultados obtidos demonstraram uma evolução na aprendizagem de vocabulário, que era o objetivo primeiro e essencial desta investigação. De facto, as respostas dadas, ao longo do ano, permitiram ver um nítido crescendo de conhecimento vocabular, o que indica o potencial que este tipo de métodos pode proporcionar. E, se a ele associarmos não apenas palavras, mas também aspetos culturais ou gramaticais, tal como aconteceu em alguns jogos, vemos que este é um instrumento muito enriquecedor e, mais que isso,

bastante polivalente e multifacetado, pois permite trabalhar diferentes aspetos. Recorde-se aqui, aliás, a opinião emitida pelos alunos no debate final, nomeadamente no que se referia ao facto de terem aprendido que a catedral famosa da Corunha não era a *Sagrada Familia*, mas sim a *Catedral de Santiago de Compostela*, como prova de que tinham aprendido também cultura através dos jogos e que esse era um aspeto que avaliavam muito positivamente, juntamente com a possibilidade de estes poderem ser usados em qualquer momento da aula.

No entanto, cingindo-me ao plano vocabular, é interessante ver como em desafios semelhantes, mas relativos a temas diferentes, o nível de respostas corretas dadas e, portanto, de aprendizagem de palavras é superior de tema para tema. Veja-se, por exemplo, o caso dos desafios em que a intenção era escrever o maior número de vocábulos sobre um determinado tema, que, ao início, reunia entre três a oito ou nove palavras e que, nos seguintes, permitia já recolher valores bem superiores, chegando a constatar-se alunos com quinze palavras indicadas. Tal facto, no final de uma aula e de um jogo, é amplamente elucidativo sobre a pertinência e utilidades dos jogos para a aprendizagem de vocabulário. Do mesmo modo, pode-se aqui apontar os valores atribuídos aos questionários que, no início, incidiam, sobretudo, sobre o nível 4, “bastante”, e que, entretanto, foram recaindo mais para o nível 5, ou seja, aquele que correspondia a “completamente de acuerdo”.

Cingindo-me mais, agora, ao questionário final, o qual se debruçava sobre os jogos na sua globalidade e não tanto sobre um exemplar dos que foram utilizados ao longo do ano, não só é interessante ver como os alunos reiteraram a opinião dada acerca do gosto e do reconhecimento das vantagens dos jogos apresentados, mas também a forma como conseguiram analisar a construção e o modo em que estes foram pensados. Na realidade, além de tentar perceber se gostaram e aprenderam com este tipo de métodos, era igualmente importante entender qual era a avaliação que faziam, para, assim, concluir qual o valor que realmente davam ao assunto.

Por isso, neste entendimento, torna-se imperativo destacar dois pontos essenciais que os resultados deste questionário final permitem desenvolver. Por um lado, o facto de assinalarem a importância dos jogos essencialmente para aprender e divertir, conjugando assim a ideia depois reiterada no debate. Recorde-se aqui também as expressões já referidas de «instruir com prazer» e «aprender jogando», de Savater e

Montaigne, respetivamente, entre outras apontadas por outros autores, que demonstravam, já em anos anteriores, que os jogos são efectivamente um meio muito propício para adquirir conhecimentos através do divertimento. Contudo, numa percentagem também muito relevante, os alunos apresentaram ainda a relevância dos jogos para competir, uns com os outros, e, mais interessante que isso, para demonstrar os conhecimentos. Este foi, aliás, um aspeto muito visível ao longo das aulas dinamizadas, pois notava-se que a turma se ia aplicando mais, de forma a apresentar os conteúdos que tinham aprendido e o modo como estavam a evoluir. Talvez, por isso mesmo, parte dos alunos tenha optado por esta opção, como uma das mais válidas para os aspetos que mais lhes interessaram nos jogos. Por outro lado, é igualmente interessante verificar que a turma, na sua generalidade, declarou não sentir necessidade de modificar qualquer tipo de pormenor nos jogos apresentados, enquanto uma porção mais pequena defendeu que mudaria algo, se pudessem.

Todavia, os detalhes que deveriam ser alterados prendiam-se, fundamentalmente, com o tempo utilizado em cada jogo, pois, na opinião de alguns alunos, queriam tê-lo jogado mais tempo, ao invés de ocupar uma curta parte da aula. Ora tal opinião, embora seja muito relevante do ponto de vista do entusiasmo que provoca nos discentes, levanta também uma questão muito importante, que poderia ser objeto de um estudo mais profundo. Isto é, partindo já do pressuposto de que os jogos são realmente um bom método e que trazem muitos benefícios ao processo de ensino-aprendizagem, ponto que aqui tento defender nesta investigação, seria também pertinente descortinar quais as melhores estratégias a utilizar aquando da realização dos jogos. Assim, aqui importaria não só atender aos materiais utilizados e ao tipo de conteúdos que se pode trabalhar com os jogos, entre outros pormenores, mas também aos aspetos que são essenciais na hora de construir e adaptar os jogos, tais como as condições existentes na sala de aula, o tempo necessário e aconselhável para cada um deles e a forma como estes devem ser jogados e como a turma deve ser organizada. Afinal, só quando todos estes pormenores são tidos em conta e ponderados na sua globalidade, é que estão reunidas as condições ideais para a aplicação dos jogos no contexto de sala de aula.

Por fim, destaco ainda algumas opiniões emitidas ao longo do debate final, que, mesmo na altura, me surpreenderam e que merecem aqui ser referenciadas, por sublinharem aspetos já referidos e também por representarem um cunho pessoal de

alguns alunos sobre o assunto. Falo, em primeiro lugar, do facto de um aluno, que por sinal era dos mais faladores e perturbadores na sala de aula, destacar um dos jogos utilizados, o *Trivial Pursuit*, por nele se colocarem questões com vocabulário novo, o que os obrigava a aprender, para, assim, conseguirem prosseguir no jogo. Por trás desta afirmação, vemos não só a realidade de que realmente aprendem vocabulário, como se depreende também que os jogos podem ser utilizados em circunstâncias diferentes e com fins distintos: no início, meio ou fim da aula, para introduzir, consolidar ou rever algum conteúdo ou simplesmente como forma de motivação ou momento de *brainstorming*.

Em segundo lugar, acho pertinente ressaltar também uma opinião, já aqui defendida, sobre como é estimulante aprender através de métodos que se gosta. Nas palavras do aluno, “quando gostamos mais de uma coisa, estamos mais atentos a isso» (conferir p. 160), ou, tomando a frase de uma outra discente, «como nós gostamos de jogos (...) é mais fácil de aprender» (conferir p. 160). Tais frases demonstram que os jogos ou qualquer outro tipo de método que seja apazível aos discentes, são sempre uma boa opção para trabalhar os conteúdos que, de outra forma, não estão a ser bem assimilados. Sendo bem pensados e construídos com um objetivo definido, inseridos num contexto correto, estes podem conseguir alcançar resultados que nem sempre o professor consegue obter dos seus alunos.

Em terceiro lugar e por último, destaco ainda um aspeto que está intimamente relacionado com o anterior e que se prende com a necessidade dos jogos representarem um momento da aula e não a sua totalidade, pois, desta forma, quando são utilizados, trazem um momento de frescura e inovação à aprendizagem. Tal como os alunos referiram no debate, se os jogos passassem a ser um hábito, deixariam de ser tão interessantes como o são, pois ganhariam uma faceta rotineira, trazendo, com isso, desmotivação e desinteresse. Assim, o ideal será que este funcione como um complemento dos instrumentos mais tradicionais, nomeadamente o manual e o método expositivo com a postura do professor num registo de *magister dixit*, de modo a conferir às aulas diferentes ritmos e variar nas formas de lecionação. Isto ajudará não só os alunos, pois estão mais atentos, mas também os professores, que conseguirão absorver mais a atenção da turma e, assim, enriquecer a sua forma e postura de docente e comunicador.

## **VI. Conclusões**

### ***1. Balanço do trabalho***

Primeiro de tudo, é importante começar este balanço com uma apresentação daquelas que eram as metas iniciais e a forma como estas foram atingidas. Assim, aquando do início da presente investigação, os objetivos a que me propunha passavam, essencialmente, por apresentar uma forma mais interessante e motivadora de aprender vocabulário nas aulas de ELE. Partindo do grupo que me tinha sido confiado para a PPS, procurei responder àquela que me parecia, na altura, a maior dificuldade da turma, ou seja, como aprender, de forma eficiente e estimulante, toda a área vocabular que é necessária no início do estudo de qualquer língua. Sendo a turma pequena e irrequieta, os jogos pareceram-me o método mais completo e correto para conseguir responder a todas essas especificidades. Como tal, faltava apenas definir os meios de recolha de dados que permitiriam, mais tarde, avaliar se esta teria sido ou não uma boa opção.

Findo o ano, todas as expectativas de que os jogos seriam realmente um bom método para aprendizagem de vocabulário e também uma boa solução para o sucesso escolar do grupo na disciplina de espanhol foram concretizadas e, para elas, contribuíram vários fatores. Em primeiro lugar, o período de observação das aulas do orientador cooperante, que me permitiu estudar bem o grupo em questão e também criar, de forma gradual e sustentada, uma relação próxima e saudável com os elementos da turma. Foi, essencialmente, nesse tempo que consegui avaliar melhor aquelas que eram as características essenciais dos alunos, bem como as dificuldades que estes sentiam e os gostos e atividades que mais os cativavam.

Em segundo lugar, foi igualmente importante a estratégia que desenhei para implementar este estudo no grupo em questão. A definição de quatro momentos de avaliação e reflexão que foram estipulados ao longo do ano e a conversa prévia com a turma, explicando-lhes como decorreria todo o processo, ajudaram a que a implementação dos jogos tivesse o seu sucesso e recolhesse bons frutos. Com isto, consegui não só que os alunos estivessem mais familiarizados com aquilo em que

seriam envolvidos, mas também que se empenhassem mais em todo o procedimento, de maneira a recolher dados mais fidedignos. Em terceiro lugar, parece-me que os jogos apresentados e a forma como estes foram aplicados contribuíram, igualmente, para o sucesso de todo este processo. Na verdade, procurei apresentar tipologias diferentes, recorrendo sempre a um modelo que fosse o mais adequado para o fim que pretendia e adaptando-o às necessidades e características dos alunos. No entanto, o facto de alternar entre jogos mais simples, de resposta rápida e onde eram precisos poucos recursos e, noutros momentos, recorrer a jogos mais complexos, que requeriam uma interação grupal e onde era permitido trabalhar mais conteúdos, estimulou muitos os alunos, pois não sabiam que tipo de jogo teriam em cada aula.

Finalmente, os bons resultados obtidos foram também fruto da já referida boa relação que mantive com os alunos e que possibilitou que os discentes se sentissem mais à-vontade com todo este processo e, ao mesmo tempo, que dessem mais de si ao mesmo. Todos estes fatores reunidos resultaram, por isso, numa avaliação muito positiva de toda a investigação, reiterando, assim, a importância e benefício de utilizar este tipo de métodos nas escolas e no ensino.

No entanto, neste momento de conclusões é igualmente necessário destacar aqueles que são os aspetos mais importantes deste estudo e que o tornam, de alguma forma, diferente dos restantes. O facto de se tratar de um tema ainda pouco estudado faz com que, logo à partida, este seja já um exemplar a ter em conta. Na realidade, embora os jogos sejam um tópico sobre o qual muitos autores já se debruçaram, são poucos aqueles que estudaram a sua utilização no contexto de ensino-aprendizagem e menos ainda aqueles que o circunscreveram como método de aprendizagem de vocabulário. A sua aplicação em diferentes situações e até mesmo as vantagens que trazem e as diversas tipologias que lhe podem ser apontadas são, na generalidade, os pontos mais estudados, no que respeita a este tipo de recursos.

Para isto, muito contribui o ainda reticente uso dos jogos nas escolas, uma realidade que é bem visível nos dias de hoje e que se deve, por um lado, ao comodismo dos docentes, que não pretendem alterar as suas práticas pedagógicas e os meios que utilizam há anos, e, por outro, à falta de tempo e disponibilidade para preparar as aulas com outros materiais, devido à burocracia que se tem sentido nas instituições. Ainda

assim, quando implementada nas aulas, esta revela ser uma metodologia muito estimulante e que, além dos alunos, beneficia também os professores, pois conseguem aulas mais interessantes e alunos mais cativados. Os resultados, por sua vez, são os previstos e este estudo é a prova disso.

Contudo, creio que a verdadeira mais-valia deste estudo reside, essencialmente, no facto de ele ser suportado por uma aplicação do método num determinado grupo. Contrariamente ao que se pode ver na maioria dos exemplares, que apresentam uma boa fundamentação teórica, com recurso a diferentes apertações de pensadores e teóricos sobre a importância e benefícios do uso dos jogos, esta investigação apresenta também a parte prática, incorporando, para isso, dois pormenores importantes: em primeiro lugar, a sugestão de diversos jogos, que podem ser utilizados e adaptados pelos destinatários e recetores deste estudo, sejam eles professores, alunos ou outros estudiosos que pretendam debruçar-se sobre o tema, e, em segundo lugar, a forma como estes podem ser aplicados e, posteriormente, avaliados ou investigados. Relembre-se aqui que os jogos sugeridos ao longo do presente estudo foram adaptados e pensados para um fim muito específico, o da aprendizagem de vocabulário de espanhol nas aulas de ELE, sendo já eles, por si só, uma prova de como é possível recorrer a diferentes meios que agradam aos alunos e moldá-los aos interesses e necessidades dos alunos e professores. Além disso, este estudo permite ainda verificar quais os resultados obtidos a partir da aplicação dos jogos na mostra em questão e, através deles, retirar várias ilações, não só sobre o método, mas também sobre a forma como este foi aplicado.

Por fim, resta-me apenas referir o contributo que esta investigação traz para o estudo dos jogos como método de aprendizagem de vocabulário, mais precisamente para que surjam novas pesquisas sobre o tema. Numa altura em que o ensino exige diferentes metodologias e estratégias inovadoras, que respondam melhor às necessidades e características dos alunos, é importante que se fale e explore esta e outras alternativas, capazes de serem um complemento ao tradicional e já irresoluto manual. Com o apogeu das novas tecnologias, a evolução dos métodos de ensino, agora mais direcionados para os alunos, num registo que visa, principalmente, a comunicação, e as condições que rodeiam as aulas e a aprendizagem, é necessário que os professores atualizem também os instrumentos utilizados, de modo a cativar mais os discentes,

enriquecendo, assim, o processo de ensino-aprendizagem. Como tal, é imperativo que outros autores explorem aqueles que são os meios mais apreciados pelos alunos para assimilação de conteúdos, dando-lhes, assim, mais visibilidade e criando espaço para que eles sejam implementados nos currículos escolares.

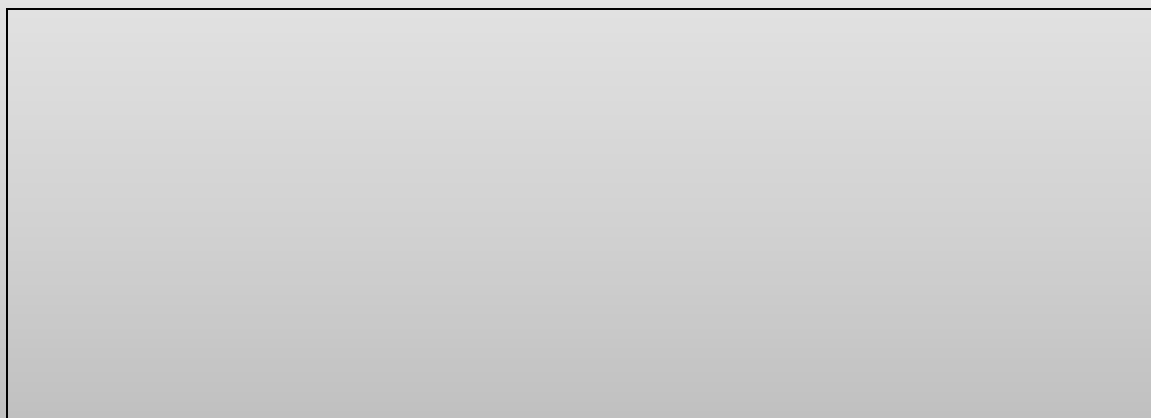
## ***2. Limitações encontradas***

Ao longo da planificação e elaboração do presente relatório de estágio não houve propriamente limitações, mas sim algumas dificuldades que, de alguma maneira, foram sendo ultrapassadas e muito bem suplantadas. Estas foram sentidas, essencialmente, no processo de delineação das estratégias a utilizar no decorrer da PPS, mas também na redacção da tese. Relativamente às primeiras, depois de perceber qual o melhor método para responder às necessidades da turma, ou seja, encontrar uma forma eficaz e motivadora de os alunos aprenderem o vocabulário necessário neste primeiro ano de estudo da língua espanhola, os jogos, foi necessário estabelecer aqueles que seriam os melhores meios de recolha de dados. Não só era importante que o método dos jogos fosse bem implantado nas aulas, como se tornava também essencial que o modo escolhido para obter os resultados espelhasse bem a realidade vivida nas aulas. Esse foi, como tal, o primeiro impasse que senti, tendo definido, inicialmente, várias estratégias, que logo percebi que não seriam as mais adequadas. Na maioria delas, não era possível avaliar corretamente a evolução dos alunos ou, nalguns casos, as tarefas pensadas não eram as melhores para o fim pretendido. Era, pois, necessário pensar num instrumento que pudesse, por um lado, avaliar de forma fidedigna e esclarecedora os resultados e progressos que os alunos iam apresentando ao longo do ano e, por outro, que fossem simples e rápidos de preencher, pois o objetivo não era ocupar muito tempo com este processo.

No entanto, como em todas as aulas havia vocabulário novo para aprender, pareceu-me essencial, desde logo, que houvesse uma recolha de dados a cada lição dada. Isto exigia que os exercícios criados para o efeito fossem diferentes, de aula para aula, mas, ao mesmo tempo, que não diferissem muito ao longo do ano, pois assim ajudaria os alunos a estar mais familiarizados e integrados no processo de reflexão. Daí surgiu,

juntamente com a colaboração do orientador cooperante e da orientadora do relatório de estágio, a ideia de criar pequenas atividades e respectivos questionários que pudessem ser preenchidos sem grandes dificuldades, com recurso a respostas rápidas e curtas. Como tal, o objetivo nesses exercícios passou, na sua maioria, por eleger a resposta certa desenhando um X ou estabelecendo relações entre colunas através de um traço, sendo poucos os casos em que os discentes tiveram de escrever palavras, uma vez que não se pretendia avaliar a ortografia, mas sim o vocabulário aprendido. De qualquer modo, houve alguns casos em que tal opção foi pedida, como é o exemplo das atividades em que os alunos tinham de escrever o maior número de palavras que conseguissem recordar, pois pretendia que tais exercícios exigissem, ao mesmo tempo, mais raciocínio e maior autonomia por parte dos alunos.

**En el cuadro que tienes a continuación, escribe el nombre de todos los animales que consigas recordar en español.**



Quadro 14: Exemplo de desafio em que se pedia para completar com palavras.

Não obstante, embora o ponto de partida fosse já conhecido, iniciação na língua espanhola, era também imperativo que fosse pensado um outro recurso para avaliação e reflexão final, pelo que foram estipulados o questionário e o debate, para não só ter uma melhor perspetiva da evolução dos alunos, mas também ouvir, sem constrangimentos, as opiniões que tinham sobre todo o procedimento. Assim sendo, esta primeira

dificuldade foi trabalhosa, mas resultou na eleição de instrumentos que, na minha opinião, foram eficazes, sendo disso prova os bons resultados obtidos.

Passado este primeiro obstáculo, deparei-me, posteriormente, com uma assiduidade inconstante da turma nas aulas dinamizadas, o que, de alguma forma, trouxe consequências para a definição dos resultados. O facto de haver aulas em que estavam presentes todos os discentes e outras em que os alunos faltavam num número expressivo, fez com que os dados recolhidos não fossem constantes, apresentando assim oscilações que, no final, colocaram em questão a avaliação final. Na verdade, embora os resultados sejam extremamente positivos, estes podiam ser ainda mais esclarecedores, se tivesse havido uma maior regularidade das presenças nas aulas, pois, dessa forma, os dados teriam sido mais verdadeiros.

No entanto, não foi apenas a inconstância da frequência das aulas que revelou ser uma dificuldade na definição dos resultados. A pressa de sair e ir para intervalo fez com que, nalgumas aulas e em determinados alunos, se denotasse um desmazelo e falta de empenho na hora de preencher os desafios e questionários elaborados. Tal facto era bem visível, essencialmente, no modo como respondiam a questões que, lidas com atenção, pediam um raciocínio diferente das restantes, como foi o caso, já anteriormente referido, das respostas obtidas para a pergunta *¿Has tenido miedo de equivocarte?*, mas também na resolução dos exercícios apresentados nos vários desafios, onde surgiram exemplares praticamente por preencher. Ainda que não sejam muitos os casos a declarar, estes são já suficientes para alterar, por completo, os resultados que se poderiam obter em cada uma das tarefas, pondo em causa, por isso, o valor final que se poderia deles retirar. Assim sendo, se estes dois aspetos tivessem sido levados mais a sério por alguns discentes, como o foi para a maioria dos colegas, os dados conseguidos poderiam ser bem mais expressivos.

Além disso, finda a PPS e chegada a hora de redigir o presente Relatório Final de Estágio, deparei-me com uma outra dificuldade, a escassez de bibliografia específica para este tema. Tal como referido anteriormente, embora haja bastantes estudos sobre a implementação dos jogos no contexto de ensino-aprendizagem, para as mais diversas faixas etárias e níveis de escolaridade, são raros aqueles que o determinam como uma solução eficaz e cativante para a assimilação de conteúdos de vária ordem, nomeadamente, da área vocabular. Existem, sim, estudos separados, dedicados

exclusivamente aos jogos como recurso a utilizar no ensino ou investigações direcionadas para a forma como se deve aprender vocabulário, fazendo-se uma breve referência, nestas últimas, aos jogos como uma opção válida, juntamente com outros meios igualmente interessantes. Noutros casos ainda, este tipo de atividade, sobre a qual me debrucei, é referida também em teses que procuram descortinar e, sobretudo, defender a importância e os benefícios do lúdico nas aulas, especificamente nas línguas estrangeiras. Como tal, para a redacção deste relatório de estágio, de modo particular nos pontos que se referem à revisão da literatura, foi necessário, por um lado, reunir e conjugar toda a informação encontrada nos diferentes estudos, de modo a estabelecer as ligações necessárias entre eles, e, por outro, preencher as lacunas aí presentes, recorrendo, para isso, à experiência tida ao longo da PPS, que é, afinal, a base de toda esta investigação.

Por fim, resta-me apenas mencionar não uma dificuldade, mas sim a incapacidade de apresentar todas as referências existentes, por parte dos autores, relativamente ao tema dos jogos. Na verdade, tanto no que toca à definição do termo, como naquilo que diz respeito à evolução que este apresentou ao longo do tempo ou ainda o uso e contexto em que os jogos foram sendo utilizados, foram muitas as personalidades e estudiosos que expuseram as suas visões sobre o assunto. Torna-se difícil, por isso, conseguir reunir aqui todas as contribuições existentes sobre o tema, de modo que, no que respeita à revisão da literatura, ponto II da investigação, é apenas apresentado um panorama geral sobre todos os aspetos aí referidos.

Por conseguinte, a escolha das referências presentes no desenvolvimento de cada um desses tópicos deveu-se, por um lado, à intenção de nomear alguns dos nomes mais importantes e sonantes sobre o tema e, por outro, ao intuito de mencionar pessoas diferentes, que representassem alturas e contextos distintos. Além disso, as opções escolhidas foram também pensadas consoante o rumo e ideia-base que pretendi imprimir nesta investigação, isto é, a realidade de que os jogos são um bom recurso para o contexto de ensino-aprendizagem e para a assimilação de vocabulário. Resumindo, procurei, por isso, apresentar uma visão mais global do que sobre os jogos tem sido já dito, embora seja imperativo aqui referir que há mais autores além daqueles que foram mencionados e que merecem igual atenção, por serem, também eles, um importante contributo para o estudo dos jogos como recurso didático.

### ***3. Propostas de melhoramento***

Uma vez concluído o estudo e todo o processo da PPS na disciplina de espanhol, é possível ver que haveria outras alternativas, igualmente interessantes, que poderiam enriquecer a investigação no âmbito da importância dos jogos no contexto educativo. Tal como referido anteriormente, as decisões tomadas para este estudo em particular prenderam-se, sobretudo, com as características da turma em questão e com os objetivos a que me propunha para a elaboração deste Relatório Final de Estágio. No entanto, há muitos aspetos que poderiam ter sido estudados com mais pormenor, segundo uma outra perspectiva e visando diferentes fins, assim como, com o mesmo estudo, poder-se-ia ter decidido por outras opções. Tais decisões não seriam, propriamente, uma melhoria desta investigação, mas sim apertações importantes que complementaríamos melhor o estudo dos jogos.

Desta forma, tomando, em primeiro lugar, o modo como dirigi a parte prática da investigação, aponto, como exemplo, a possibilidade de escolher outro tipo de instrumentos e meios de recolha de dados, que visem um controlo mais espaçado no tempo, dando-lhes hipótese de serem avaliados, eventualmente, por tema e não apenas por aula. Outra alternativa, mais autónoma, seria pedir a colaboração dos alunos para a construção dos jogos e avaliar em que medida eles conseguiriam construir jogos capazes de trabalhar bem o vocabulário, fazendo, assim, dos alunos agentes mais ativos no próprio processo de aprendizagem, avaliando, no fim, se estes realmente aprendiam palavras novas com os jogos que eles próprios tinham construído. Ou, ainda, implementar este tipo de recurso num grupo diferente do escolhido para esta investigação, alunos de iniciação com idades compreendidas entre os treze e os quinze anos. Aqui poder-se-ia tentar perceber, com outros estudos, se os resultados seriam igualmente bons se os jogos fossem utilizados em níveis mais avançados, com alunos mais velhos ou em grupos maiores, com trinta discentes por turma, como acontece em muitos casos.

Experimentar o mesmo método com alunos mais reservados e tímidos, pouco participativos, de modo a perceber se estes colaborariam mais nas aulas, ou, em alternativa, utilizar os jogos noutra tipo de disciplinas, não só em línguas diferentes, mas também em outras áreas, das mais científicas, às mais literatas, seriam também

opções muito interessantes para a avaliação dos benefícios que os jogos podem trazer para os alunos, professores e escola, como estabelecimento de ensino. Esta última sugestão, na minha opinião, seria um importante avanço no que toca à investigação dos jogos, pois, se ficou aqui demonstrado que estes ajudam muito na aprendizagem de vocabulário de uma língua estrangeira, certamente apresentariam também vantagens na discência de outras competências da língua. E, mais que isso, os jogos poderiam também ser estudados em áreas mais exatas, como a matemática ou as ciências, pois a versatilidade que lhes está inerente ajudaria, com certeza, os alunos a compreender e praticar melhor e de forma mais cativante, os conteúdos necessários em cada uma dessas e outras disciplinas.

Já no que toca à redação do Relatório Final de Estágio em si, muitas outras opções poderiam ter sido tomadas. Destaco, entre elas, a possibilidade de seguir uma estrutura diferente, no que toca à organização dos pontos essenciais que guiam este estudo, nomeadamente naquilo que se refere à revisão da literatura. Neste caso, pareceu-me imperativo apresentar, em primeiro lugar, o método em que todo este processo se iria inserir, o método comunicativo, mas, em vez de o explicar mais detalhadamente, poderia ter optado também por fazer um breve comentário às metodologias de ensino que existiram ao longo do tempo, de maneira a demonstrar a evolução tida até ao momento.

Em segundo lugar, aquando da apresentação de definições sugeridas por alguns autores e dicionários sobre o termo «jogos», poderia, tal como referido anteriormente, ter escolhido muitas outras personalidades ou, ainda, desenvolver algum outro conceito que fosse pertinente para a compreensão do presente estudo. Na verdade, embora tivesse pensado em fazê-lo, nomeadamente na explicitação de termos mais teóricos, como «aprendizagem», «método», «vocabulário», pareceu-me que, se o fizesse, este Relatório Final de Estágio ficaria mais expositivo e não tão prático, como era o objetivo inicial. Sendo este a exposição duma PPS, que envolveu um processo de implementação de um método e consecutiva recolha de dados, não poderia enveredar por outro caminho que não fosse o estudo e análise de tais procedimentos. Este é, aliás, o ponto mais positivo que destaco desta investigação, pois permite avaliar o lado prático de toda a teoria que tem sido apresentada ao longo do tempo. Em todo o caso, esta seria também uma

possibilidade muito viável, principalmente se o intuito fosse o de buscar um lado mais teórico e descritivo dos jogos como recurso didático.

No entanto, um outro complemento importante a esta investigação poderia passar também por fazer um estudo comparativo entre os jogos apresentados nas aulas, feitos e adaptados por mim, e aqueles que são sugeridos no manual seguido ao longo do ano, o *Nuevos Amigos*, da editora Leirilivro. Neste caso, seria interessante avaliar, por exemplo, o modo como determinados conteúdos foram trabalhados nos jogos realizados ao longo da PPS e a forma como foram desenvolvidos naqueles que são apresentados no livro, estabelecendo quais os aspetos positivos e os pontos negativos de cada uma das opções.

Em suma, embora se tenha seguido uma determinada linha neste Relatório Final de Estágio, justificada pelos objetivos inicialmente definidos, este poderia apresentar outros rumos, que não seriam menos interessantes e que poderiam complementar o estudo sobre o poder enriquecedor dos jogos no contexto educativo. Como tal, apesar de este ser já um importante contributo para o estudo e para a implementação, ainda tímida e pouco frequente atualmente, dos jogos nas escolas, é também imperativo que outras investigações se sigam, de modo a chamar a atenção para a necessidade de actualizar as formas de ensino, tornando-as mais cativantes e interessantes aos olhos dos alunos.

## Referências

### 1. Bibliografia ativa

Amós Comenio, J. (1966). *Didáctica Magna*. Milán: Principato.

Andrés, M. A. & Casa, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Consultado no dia 30 de junho de 2014, de [www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc\\_ciefe\\_01\\_0016.pdf](http://www.cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf)

Antunes, C. (2003). *O jogo e a educação infantil*. Consultado no dia 26 de junho de 2014, de <http://brinquedoteca.net/?p=1818>

Argudín, L. (1983). *Juego e imaginación en Kant*. Consultado no dia 30 de junho de 2014, de [http://dianoia.filosoficas.unam.mx/files/5113/6993/4580/DIA83\\_Argudin.pdf](http://dianoia.filosoficas.unam.mx/files/5113/6993/4580/DIA83_Argudin.pdf)

Aristóteles (1997). *Política*. Roma: Editori Laterza

Baretta, D. (2006). “Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE”. *RedELE*, n<sup>o</sup>7.

Cadório, L. & Veiga Simão, A. M. (2011). “A investigação-ação na formação de professores: um caso de auto-regulação da aprendizagem”. In Alves, M. P., Flores, M. A. (Org). *Trabalho Docente, Formação e Avaliação. Clarificar Conceitos. Fundamentar práticas*. Mangualde: Edições Pedagogo, pp. 101-127.

Cabané Rampérez, S. (2011). *El juego en el aula de E/LE*. Máster en formación de profesores de español como lengua extranjera (E/LE), dirigida por Fuensanta Puig. Barcelona.

Caillois, R. (1986). *Clasificación de juegos, en los juegos y los hombres*. México: FCE.

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens. A máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia.

Cardoso, F. J. (1972). “As ideias pedagógicas de Pestalozzi”. *Revista da Faculdade de Letras – Filosofia*. Consultado no dia 30 de junho de 2014, de [http://dianoia.filosoficas.unam.mx/files/5113/6993/4580/DIA83\\_Argudin.pdf](http://dianoia.filosoficas.unam.mx/files/5113/6993/4580/DIA83_Argudin.pdf)

Castro, D. A. (2005). *O lúdico no ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa: sugestão de aulas criativas e divertidas aplicadas a alguns conteúdos do ensino fundamental: 5<sup>a</sup> a 8<sup>a</sup> série*. Consultado no dia 10 de fevereiro de 2014, de <http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/let01.htm>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

Chamorro Guerrero, M. D. & Prats Fons, N. (1990). *La aplicación de los juegos a la enseñanza del español como lengua extranjera*. Consultado no dia 3 de julho de 2014, de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/02/02\\_0233.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/02/02_0233.pdf)

Coutinho, C. P., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M. J. et al (2009). “Investigação-ação: metodologia preferencial nas práticas educativas”. *Revista de Psicologia, Educação e Cultura*, XIII, 2. pp. 455-479.

Corominas, J. & Pascual, J. A. (1992). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Volumen III. Madrid: Gredos.

Cunha, A. G. (1991). *Dicionário Etimológico Nova Fronteira da Língua Portuguesa*. 2ª ed. 4ª impressão. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.

Dick, B. (1999). *What is action research?*. Consultado no dia 14 de julho de 2014, de [www.scu.edu.au/schools/gem/ar/whatisar.html](http://www.scu.edu.au/schools/gem/ar/whatisar.html)

Elaide Lahouaria, N. (2005). *Juegos comunicativos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Consultado no dia 25 de junho de 2014, de [http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/16/16\\_0256.pdf](http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/16/16_0256.pdf)

Figuerola, P. (1984). *El juego. Principios generales de educación*. Caracas: Monte Ávila Editores.

Fontinha, R. ([19--?]). *Novo dicionário etimológico da língua portuguesa*. Porto: Editorial Domingos Barreira.

Fuster, M. I., (2009). *El Juego en el aprendizaje*. Consultado no dia 23 de julho de 2014, de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_15/ISABEL\\_RAEL\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/ISABEL_RAEL_2.pdf);

Gómez, Cimiano, J. (2003). *El Homo Ludens de Joan Huizinga*. Consultado no dia 24 de julho de 2014, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2282456>

Guastalegnenne, H. (2009). *Juegos para trabajar gramática y vocabulario en las clases de ELE*. Consultado no dia 10 de fevereiro de 2014, de [http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnenne\\_juegos.pdf](http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnenne_juegos.pdf)

Gutiérrez González, I. & Fuertes Gutiérrez, M. (2012). “Actividades lúdicas en el aula de E/LE: una propuesta”. *Revista Foro de Profesores de E/LE*. Vol. 8. pp. 1-9. Disponível em: <http://www.foroele.es/revista/index.php/foroele/article/view/19>.

Higuera, M. (1996). *Aprender y enseñar léxico*. Cuadernos del tiempo libre. Madrid: Colección Expolingua, pp. 111-126.

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

Houaiss, A. & Salles Villar, M. (2011). *Dicionário do Português Atual Houaiss*. Maia: Círculo de Leitores e Sociedade Houaiss, Edições Culturais Lda.

Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Iglesias, I. & Prieto, M. (2007). *¡Hagan juego! Actividades lúdicas para la enseñanza del español*. Madrid: Edinumen.

Labrador Piquer, M.J. (2008). *El juego en la enseñanza de ELE*. Consultado no dia 10 de fevereiro de 2014, de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

Latorre, A. (2004). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó.

Ledo Valcárcel, C. O. (2011). “Los juegos, una alternativa en la enseñanza del español como lengua extranjera”. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*. Vol. 3, n°28. Disponível em <http://www.eumed.net/rev/ced/28/colv.htm>

Machado, J. P. (1997). *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*. 3ª ed. 3º vol. Lisboa: Livros Horizonte, Lda.

Moreno, A. R. (2000). *Wittgenstein: os labirintos da linguagem: ensaio introdutório*. São Paulo: Ed. Unicamp.

Nevado Fuentes, C. (2008). El componente lúdico en el aula de ELE. *MarcoELE*, n°7, pp. 1-14.

Nation, P. (Ed.). (1994). *New ways in teaching vocabulary*. Virginia: New Ways in TESOL Series.

Ortega Ruiz, R. (1999). *Jugar y aprender: una estrategia de intervención educativa*. Sevilla: Díada Editora.

Ortega Ruiz, J. (1992). “Juego investigación e intervención educativa”. In Ortega Ruiz, J. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar, pp. 205-237. Disponível em: <http://ed.dgespe.sep.gob.mx/materiales/preescolar/competencias.didacticas/juego.investigacion.e.intervencion.educativa.pdf>

Piaget, J. (1968). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura económica.

Piaget, J. (1998). *A psicologia da criança*. Brasil: Ed. Rio de Janeiro: Bertrand.

Platón. (1990). *Leyes*. TomoVII. Introducción, traducción y notas de Francisco Lisi. Madrid: Gredos.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22ª ed.)*. Consultado no dia 2 de junho de 2014, de [www.rae.es/rae.html](http://www.rae.es/rae.html)

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

Rousseau, J.J. (1985). *Emilio*. Madrid: Edaf.

Sainz, T. G. (1994). *Para jugar. Juegos comunicativos*. Español lengua extranjera. Madrid: Ediciones SM. Colección Destrezas.

Sánchez Benítez, G. (2008). “Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico”. *MarcoELE*, nº11, pp. 1-68.

Savater, F. (1997). *O valor de educar*. Lisboa: Editorial Presença.

Soriano, C. & Ginés, I. (2004). *Ideas para trabajar el vocabulario*. I Encuentro práctico de profesores ELE en Würzburg.

Tezani, T. C. (2004). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspetos cognitivos e afetivos*. Consultado no dia 02 de julho de 2014, de <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>

VV.AA., Equipo TANDEM Madrid. (2000). “El placer de aprender”. *Carabela 41: Las actividades lúdicas en la enseñanza E/LE*. Madrid. SGEL, pp. 23-33.

Vygotsky, L. S. (1981). “Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino”, in Bruner, J. S., Jolly, A. e Sylva, K. *Il gioco. Il gioco in un mondo di simboli*. (vol. 4). Roma: Armando.

Wallon, H. (1998). *A evolução psicológica da criança*. Brasil: Edições 70.

Wittgenstein, L. (1989). *Investigações Filosóficas*. Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural.

## 2. Bibliografia passiva

Adrián, R. P. (2001). “Enseñanza-aprendizaje de lenguas: el juego, ¿un método nuevo?”. *Revista de Psicodidáctica*, nº11-12, pp. 143-156.

Alves, A. M. (2003). *A história dos jogos e a construção da cultura lúdica*. Consultado no dia 24 de junho de 2014, de <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/search/titles?searchPage=2>

Alves, L. (2010). *O Jogo como recurso de aprendizagem*. Consultado no dia 2 de agosto de 2014, de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci\\_arttext](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_arttext)

Campos, M. C. *A importância do jogo na aprendizagem*. Consultado no dia 23 de julho de 2014, de <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevista.asp?entrID=39>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

Cervero, M. J. & Pichardo, F. (2000). *Aprender y enseñar vocabulario*. Madrid: Edelsa X.

Decroly, O. Y. & Monchamp, E. (1986). *El juego educativo*, Madrid: Morata.

Jacquet, J. & Casulleras, S. (2004). *40 juegos para practicar la lengua española*. Barcelona: Graó.

Kuwahara, M. C., (2004). *Jogos no processo de aprendizagem*. Consultado no dia 23 de julho de 2014, de <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=598>

Lázaro, A. (1995). *Radiografía del juego en el marco escolar*. Consultado no dia 25 de junho de 2014, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=118062>.

Llebot, G. L. (2001). *Juegos con palabras. Actividades lúdicas para la práctica del vocabulario*. Madrid: Edinumen.

Llebot, G. L. (2007). *Juguemos en clase*. Madrid: Edinumen.

Lopes, J. (1996). Jean Piaget. *Revista Nova Escola - ano XI - N° 95*.

Marques, P. R. (2009). *Utilização Pedagógica do Jogo – Um estudo de caso*. Consultado no dia 26 de junho de 2014, de [http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3526/2/ulfc055519\\_tm\\_Patricia\\_Marques.pdf](http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3526/2/ulfc055519_tm_Patricia_Marques.pdf)

Mesquita-Pires, C. (2010). “A investigação-ação como suporte ao desenvolvimento profissional docente”. *EDUSER: revista de educação, Vol. 2 (2)*, pp. 66-83.

Moor, P. (1987). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.

Moret, Z. (1987). *El juego laberinto de las palabras*. Madrid: Labor.

Ocaña, A.L. (2005). *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Consultado no dia 2 de julho de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Paula, J. (1996). *Refletindo sobre o jogo*. Consultado no dia 28 de junho de 2014, de <http://www.cgomes.uac.pt/TE/Estagio/03-04/Brincar/index.htm>

Real Academia Española. (1984). *Diccionario de la Lengua Española*. 20ª ed. Tomo II. Madrid: Real Academia Española.

Rexach i Carbó, B. (1749). *Instruccions per la ensenyança de minyons*. Girona: Narcis Oliva.

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira  
(ELE)

Ritzmann, C. D. (2009). *O Jogo na atividade de ensino*. Consultado no dia 20 de julho de 2014, de <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-26012011-141257/pt-br.php>

Santos, C. S. & Bertosos, E. B., (2011). *Utilização de Jogos*. Consultado no dia 02 de julho de 2014, de <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=1380>

Silva, B. B., Bernardi, G. L., Ferreira, R. B., Vasquez, C. (2008). *Brincando e aprendendo: a ludoteca e a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem*. Consultado no dia 24 de junho de 2014, de [http://www.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/SA/SA\\_01867.pdf](http://www.ufpel.edu.br/cic/2008/cd/pages/pdf/SA/SA_01867.pdf)

Timaure, A. (2000). *Los juegos pedagógicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia*. Consultado no dia 29 de junho de 2014, de <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t35037.pdf>

Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Harlow: Longman.

Varela González, P. (2010). “El aspecto lúdico en la enseñanza del ELE”. *Marco ELE. Revista de Didáctica Español como Lengua Extranjera. N°11*. pp. 1-10.

Veloso, R. R. & Villar, A. S. (2009). *Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades*. Consultado no dia 27 de junho de 2014, de <http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>

# **Anexos**

## **1. Jogos**

### *1.1. Tema 4 – Casas y Cosas*

# **Tema 4 - Casas y Cosas**

### **1.1.1. ¿DÓNDE ESTOY?**

Para este jogo dividi os alunos em grupos de três ou quatro elementos e pedi que estes escolhessem uma das divisões da casa presentes no quadro abaixo. Feito isto, solicitei aos alunos que escrevessem algumas frases sobre a mesma, descrevendo o tipo de atividades e objetos que nela poderíamos encontrar, sem nunca referir o nome do espaço em questão, utilizando, para isso, as dicas dadas no mesmo quadro. No final, um aluno de cada grupo leu o pequeno texto aos colegas, para que os restantes tentassem adivinhar de que divisão se tratava. Ganhava o grupo que acertasse em mais divisões.

**Elige una habitación y escribe algunas frases donde la describas y digas qué haces en ella.**

<b><u>Habitaciones</u></b>	<b><u>Actividades</u></b>	<b><u>Objetos</u></b>
✓ Habitación/Dormitorio	• Dormir/descansar	▪ Cama/almohada
✓ Salón / Comedor	• Leer/estudiar	▪ Alfombra
✓ Cocina	• Ver la tele/oír música	▪ Televisión
✓ Cuarto de baño/Aseo	• Cocinar/comer	▪ Mesa/Silla
✓ Garaje	• Ducharse/peinarse/ lavar los dientes	▪ Horno/fregadero/ nevera/cubiertos
✓ Despacho	• Limpiar/ordenar/ lavar/fregar	▪ Ducha/váter/toallero
✓ Jardín	• Aparcar	▪ Ordenador/carpetas/ Escritorio/impresora
✓ Recibidor	• Pasear/tomar el sol/ regar	▪ Coche/bicicleta/moto
✓ Ático	• Recibir a las personas/ charlar	▪ Columpio / flores / Árboles
✓ Sótano		▪ Espejo/cuadros/ portarretratos
✓ Bodega		
✓ Trastero		

Quadro 1: Quadro informativo com vocabulário opcional para a elaboração de um pequeno texto descritivo de uma habitação da casa.

**Habitaciones de la casa**

Habitación	Cocina
Salón	Garaje
Comedor	Jardín
Cuarto de baño	Despacho
Aseo	Ático
Sótano	Bodega
Recibidor	Trastero

Quadro 2: Tabela com os cartões alusivos às divisões da casa, que foram distribuídos pelos alunos para realização da atividade.

### 1.1.2. ¡BINGO!

Para a realização do *¡Bingo!*, atribuí a cada aluno um cartão, de modo a que todos pudessem dispor de um exemplar. Estes eram todos diferentes, mas continham sempre formas verbais, algumas delas repetidas em alguns dos cartões. Feito isto, de forma aleatória, li as indicações, uma a uma, para cada um dos verbos e, enquanto isso, os alunos, sempre que a pista correspondesse a algum dos verbos presentes no cartão, tinham de riscá-lo. O vencedor foi o aluno que conseguiu primeiro ter todo o cartão assinalado e dizer *¡Bingo!*.

Se ducha	Tengo	Cantan	Vamos
Escuchamos	Comemos	Relacionan	Completas
Leo	Ves	Hago	Os levantáis

Coméis	Bebemos	Veis	Conduce
Limpiamos	Lee	Cenas	Camino
Estáis	Vamos	Corrige	Arreglas

Están	Se acuesta	Preguntas	Busco
Dibujan	Explicáis	Hago	Observa
Lee	Lloran	Dormimos	Cantan

Conduce	Voy	Hace	Soy
Se acuestan	Vemos	Da	Tengo
Estamos	Utiliza	Te lavas	Pedimos

Cenas	Camino	Escribimos	Hacemos
Dice	Estudiáis	Vamos	Señalan
Doy	Podemos	Canto	Os ducháis

Dibujan	Da	Escribe	Inventa
Revisamos	Hay	Desayuna	Pensáis
Se levanta	Leen	Llamas	Observo

Hacemos	Evitamos	Invito	Bailamos
Soy	Lloráis	Quiero	Buscáis
Utiliza	Conducen	Dibuja	Señalo

Queremos	Os laváis	Está	Tenéis
Me acuesto	Lee	Observas	Dormimos
Miramos	Podéis	Hago	Plancha

Miráis	Tengo	Termino	Escribe
Escuchamos	Pienso	Entran	Completan
Das	Vamos	Hacen	Os ducháis

Coméis	Duerme	Vas	Elige
Hacemos	Ve	Cenan	Puede
Verifico	Pedís	Corriges	Arreglas

Vemos	Da	Preguntas	Buscan
Dibujáis	Hacéis	Pido	Observan
Me acuesto	Canto	Comemos	Vemos

Conduce	Van	Estás	Somos
Dormimos	Veis	Hago	Tienes
Estudian	Utilizo	Se ducha	Escucha

Cenamos	Camino	Escribe	Se duchan
Dicen	Leemos	Está	Señalo
Pido	Podemos	Pienso	Ve

Dibuja	Dan	Describe	Invento
Contesto	Completa	Revisáis	Marco
Escribimos	Descubro	Me llamo	Hacen

Cuido	Limpian	Damos	Se llama
Queremos	Son	Corre	Buscan

Aprovecha	Es	Oye	Lee
Te llamas	Ven	Adopto	Duelmo

Utiliza	Conducen	Vemos	Dan	Miro	Podéis	Corre	Plancha
Plancháis	Elige	Me llamo	Voy	Relacionan	Arreglas	Hago	Cenas
Cantan	Ven	Limpia	Cuido	Observo	Dibuja	Estoy	Entran
Juega	Doy	Tiene	Me ducho	Elige	Buscan	Oyes	Pido
Cenas	Tiene	Miro	Son				
Dan	Ve	Dormimos	Pido				
Puedo	Tengo	Lee	Señalo				

Quadro 3: Cartões do *¡Bingo!*, que foram distribuídos, de forma aleatória, pelos alunos para realização do jogo.

### Indicaciones para el juego ¡Bingo!

- Presente de Indicativo del verbo  *ducharse*  en la tercera persona del singular –  *se ducha* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *tener*  en la primera persona del singular -  *tengo* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *cantar*  en la tercera persona del plural -  *cantan* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *ir*  en la primera persona del plural -  *vamos* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *escuchar*  en la primera persona del plural -  *escuchamos* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *comer*  en la primera persona del plural -  *comemos* ;
- Presente de Indicativo del verbo  *relacionar*  en la tercera persona del plural -  *relacionan* ;

- Presente de Indicativo del verbo *completar* en la segunda persona del singular - *completas*;
- Presente de Indicativo del verbo *leer* en la primera persona del singular - *leo*;
- Presente de Indicativo del verbo *ver* en la segunda persona del singular - *ves*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la primera persona del singular - *hago*;
- Presente de Indicativo del verbo *levantarse* en la segunda persona del plural – *os levantáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *comer* en la segunda persona del plural - *coméis*;
- Presente de Indicativo del verbo *beber* en la primera persona del plural - *bebemos*;
- Presente de Indicativo del verbo *ver* en la segunda persona del plural - *veis*;
- Presente de Indicativo del verbo *conducir* en la tercera persona del singular - *conduce*;
- Presente de Indicativo del verbo *limpiar* en la primera persona del plural - *limpiamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *leer* en la tercera persona del singular - *lee*;
- Presente de Indicativo del verbo *cenar* en la segunda persona del singular - *cenas*;
- Presente de Indicativo del verbo *caminar* en la primera persona del singular - *camino*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la segunda persona del plural - *estáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *ir* en la segunda persona del plural - *vamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *corregir* en la tercera persona del singular - *corrige*;
- Presente de Indicativo del verbo *arreglar* en la segunda persona del singular - *arreglas*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la tercera persona del plural - *están*;
- Presente de Indicativo del verbo *acostarse* en la tercera persona del singular – *se acuesta*;
- Presente de Indicativo del verbo *preguntar* en la segunda persona del singular - *preguntas*;
- Presente de Indicativo del verbo *buscar* en la primera persona del singular - *busco*;
- Presente de Indicativo del verbo *dibujar* en la tercera persona del plural - *dibujan*;

- Presente de Indicativo del verbo *explicar* en la segunda persona del plural - *explicáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *observar* en la tercera persona del singular - *observa*;
- Presente de Indicativo del verbo *llorar* en la tercera persona del plural - *lloran*;
- Presente de Indicativo del verbo *dormir* en la segunda persona del plural - *dormimos*;
- Presente de Indicativo del verbo *cantar* en la tercera persona del plural - *cantan*;
- Presente de Indicativo del verbo *conducir* en la tercera persona del singular - *conduce*;
- Presente de Indicativo del verbo *ir* en la primera persona del singular - *voy*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la tercera persona del singular - *hace*;
- Presente de Indicativo del verbo *ser* en la primera persona del singular - *soy*;
- Presente de Indicativo del verbo *acostarse* en la tercera persona del plural – *acuestan*;
- Presente de Indicativo del verbo *ver* en la primera persona del plural - *vemos*;
- Presente de Indicativo del verbo *dar* en la tercera persona del singular - *da*;
- Presente de Indicativo del verbo *tener* en la primera persona del singular - *tengo*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la primera persona del plural - *estamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *utilizar* en la tercera persona del singular - *utiliza*;
- Presente de Indicativo del verbo *lavarse* en la segunda persona del singular – *te lavas*;
- Presente de Indicativo del verbo *pedir* en la primera persona del plural - *pedimos*;
- Presente de Indicativo del verbo *cenar* en la segunda persona del singular - *cenas*;
- Presente de Indicativo del verbo *caminar* en la primera persona del singular - *camino*;
- Presente de Indicativo del verbo *escribir* en la primera persona del plural - *escribimos*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la primera persona del plural - *hacemos*;
- Presente de Indicativo del verbo *decir* en la tercera persona del singular - *dice*;

- Presente de Indicativo del verbo *estudiar* en la segunda persona del plural - *estudiáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *ir* en la tercera persona del plural - *vamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *señalar* en la tercera persona del plural - *señalan*;
- Presente de Indicativo del verbo *dar* en la primera persona del singular - *doy*;
- Presente de Indicativo del verbo *poder* en la primera persona del plural - *podemos*;
- Presente de Indicativo del verbo *cantar* en la primera persona del singular - *canto*;
- Presente de Indicativo del verbo  *ducharse*  en la segunda persona del plural – *os ducháis*;
- Presente de Indicativo del verbo *dar* en la tercera persona del singular - *da*;
- Presente de Indicativo del verbo *escribir* en la tercera persona del singular - *escribe*;
- Presente de Indicativo del verbo *inventar* en la tercera persona del singular - *inventa*;
- Presente de Indicativo del verbo *revisar* en la primera persona del plural - *revisamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *haber* en la tercera persona del singular - *hay*;
- Presente de Indicativo del verbo *desayunar* en la tercera persona del singular - *desayuna*;
- Presente de Indicativo del verbo *pensar* en la segunda persona del plural - *pensáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *levantarse* en la tercera persona del singular – *se levanta*;
- Presente de Indicativo del verbo *leer* en la tercera persona del plural - *leen*;
- Presente de Indicativo del verbo *llamar* en la segunda persona del singular - *llamas*;
- Presente de Indicativo del verbo *observar* en la primera persona del singular - *observo*;
- Presente de Indicativo del verbo *evitar* en la primera persona del plural - *evitamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *invitar* en la primera persona del singular - *invito*;
- Presente de Indicativo del verbo *bailar* en la primera persona del plural - *bailamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *llorar* en la segunda persona del plural - *lloráis*;
- Presente de Indicativo del verbo *querer* en la primera persona del singular - *quiero*;
- Presente de Indicativo del verbo *buscar* en la segunda persona del plural - *buscáis*;

- Presente de Indicativo del verbo *utilizar* en la tercera persona del singular - *utiliza*;
- Presente de Indicativo del verbo *conducir* en la tercera persona del plural - *conducen*;
- Presente de Indicativo del verbo *dibujar* en la tercera persona del singular - *dibuja*;
- Presente de Indicativo del verbo *señalar* en la primera persona del singular - *señalo*;
- Presente de Indicativo del verbo *querer* en la primera persona del plural - *queremos*;
- Presente de Indicativo del verbo *lavarse* en la segunda persona del plural – *os laváis*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la tercera persona del singular - *está*;
- Presente de Indicativo del verbo *tener* en la segunda persona del plural - *tenéis*;
- Presente de Indicativo del verbo *acostarse* en la primera persona del singular – *me acuesto*;
- Presente de Indicativo del verbo *observar* en la segunda persona del singular - *observas*;
- Presente de Indicativo del verbo *dormir* en la primera persona del plural - *dormimos*;
- Presente de Indicativo del verbo *mirar* en la primera persona del plural - *miramos*;
- Presente de Indicativo del verbo *poder* en la segunda persona del plural - *podéis*;
- Presente de Indicativo del verbo *planchar* en la primera persona del singular - *plancho*;
- Presente de Indicativo del verbo *mirar* en la segunda persona del plural - *miráis*;
- Presente de Indicativo del verbo *terminar* en la primera persona del singular - *termino*;
- Presente de Indicativo del verbo *escribir* en la tercera persona del singular - *escribe*;
- Presente de Indicativo del verbo *pensar* en la primera persona del singular - *pienso*;
- Presente de Indicativo del verbo *entrar* en la tercera persona del plural - *entran*;
- Presente de Indicativo del verbo *completar* en la tercera persona del plural - *completan*;
- Presente de Indicativo del verbo *dar* en la segunda persona del singular - *das*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la tercera persona del plural - *hacen*;
- Presente de Indicativo del verbo *comer* en la segunda persona del plural - *coméis*;

- Presente de Indicativo del verbo *dormir* en la tercera persona del singular - *duerme*;
- Presente de Indicativo del verbo *ir* en la segunda persona del singular - *vas*;
- Presente de Indicativo del verbo *elegir* en la tercera persona del singular - *elige*;
- Presente de Indicativo del verbo *ver* en la tercera persona del singular - *ve*;
- Presente de Indicativo del verbo *cenar* en la tercera persona del plural - *cenan*;
- Presente de Indicativo del verbo *poder* en la tercera persona del singular - *puede*;
- Presente de Indicativo del verbo *verificar* en la primera persona del singular - *verifico*;
- Presente de Indicativo del verbo *pedir* en la segunda persona del plural - *pedís*;
- Presente de Indicativo del verbo *corregir* en la segunda persona del singular - *corrige*;
- Presente de Indicativo del verbo *preguntar* en la segunda persona del singular - *preguntas*;
- Presente de Indicativo del verbo *buscar* en la tercera persona del plural - *buscan*;
- Presente de Indicativo del verbo *dibujar* en la segunda persona del plural - *dibujáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la segunda persona del plural - *hacéis*;
- Presente de Indicativo del verbo *pedir* en la primera persona del singular - *pido*;
- Presente de Indicativo del verbo *observar* en la tercera persona del plural - *observan*;
- Presente de Indicativo del verbo *ir* en la tercera persona del plural - *van*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la segunda persona del singular - *estás*;
- Presente de Indicativo del verbo *ser* en la primera persona del plural - *somos*;
- Presente de Indicativo del verbo *tener* en la segunda persona del singular - *tienes*;
- Presente de Indicativo del verbo *estudiar* en la tercera persona del plural - *estudian*;
- Presente de Indicativo del verbo *utilizar* en la primera persona del singular - *utilizo*;
- Presente de Indicativo del verbo *escuchar* en la tercera persona del singular - *escucha*;
- Presente de Indicativo del verbo *cenar* en la primera persona del plural - *cenamos*;
- Presente de Indicativo del verbo *escribir* en la tercera persona del singular - *escribe*;
- Presente de Indicativo del verbo  *ducharse*  en la tercera persona del plural – *se duchan*;

- Presente de Indicativo del verbo *decir* en la tercera persona del plural - *dicen*;
- Presente de Indicativo del verbo *leer* en la primera persona del plural - *leemos*;
- Presente de Indicativo del verbo *pensar* en la primera persona del singular - *pienso*;
- Presente de Indicativo del verbo *dibujar* en la tercera persona del singular - *dibuja*;
- Presente de Indicativo del verbo *dar* en la tercera persona del plural - *dan*;
- Presente de Indicativo del verbo *describir* en la tercera persona del singular - *describe*;
- Presente de Indicativo del verbo *inventar* en la primera persona del singular - *invento*;
- Presente de Indicativo del verbo *contestar* en la tercera persona del singular - *contesta*;
- Presente de Indicativo del verbo *completar* en la tercera persona del singular - *completa*;
- Presente de Indicativo del verbo *revisar* en la segunda persona del plural - *revisáis*;
- Presente de Indicativo del verbo *marcar* en la primera persona del singular - *marco*;
- Presente de Indicativo del verbo *escribir* en la tercera persona del plural - *escribimos*;
- Presente de Indicativo del verbo *descubrir* en la primera persona del singular - *descubro*;
- Presente de Indicativo del verbo *llamarse* en la primera persona del singular – *me llamo*;
- Presente de Indicativo del verbo *ser* en la tercera persona del plural - *son*;
- Presente de Indicativo del verbo *correr* en la tercera persona del singular - *corre*;
- Presente de Indicativo del verbo *buscar* en la tercera persona del plural - *buscan*;
- Presente de Indicativo del verbo *utilizar* en la tercera persona del singular - *utiliza*;
- Presente de Indicativo del verbo *aprovechar* en la tercera persona del singular - *aprovecha*;
- Presente de Indicativo del verbo *ser* en la tercera persona del singular - *es*;
- Presente de Indicativo del verbo *oír* en la tercera persona del singular - *oye*;
- Presente de Indicativo del verbo *llamarse* en la segunda persona del singular – *te llamas*;

- Presente de Indicativo del verbo *ver* en la tercera persona del plural - *ven*;
- Presente de Indicativo del verbo *adoptar* en la primera persona del singular - *adopto*;
- Presente de Indicativo del verbo *dormir* en la primera persona del singular - *duermo*;
- Presente de Indicativo del verbo *mirar* en la primera persona del singular - *miro*;
- Presente de Indicativo del verbo *planchar* en la segunda persona del plural - *plancháis*;
- Presente de Indicativo del verbo *limpiar* en la tercera persona del singular - *limpia*;
- Presente de Indicativo del verbo *cuidar* en la primera persona del singular - *cuido*;
- Presente de Indicativo del verbo *jugar* en la tercera persona del singular - *juega*;
- Presente de Indicativo del verbo *tener* en la tercera persona del singular - *tiene*;
- Presente de Indicativo del verbo  *ducharse*  en la primera persona del singular – *me ducho*;
- Presente de Indicativo del verbo *relacionar* en la tercera persona del plural - *relacionan*;
- Presente de Indicativo del verbo *hacer* en la primera persona del singular - *hago*;
- Presente de Indicativo del verbo *observar* en la primera persona del singular - *observo*;
- Presente de Indicativo del verbo *estar* en la primera persona del singular - *estoy*;
- Presente de Indicativo del verbo *entrar* en la tercera persona del plural - *entran*;
- Presente de Indicativo del verbo *oír* en la segunda persona del singular – *oye*.

### 1.1.3. ¿QUIÉN SOY?

Para a realização deste jogo, projetei a imagem abaixo apresentada no quadro da sala e distribuí um cartão a cada aluno, para que estes, numa frase, descrevessem qual a utilidade ou uso que podemos fazer dos objetos da casa. Uma vez feito e corrigido o trabalho de cada um, estes leram a frase e os restantes colegas tentaram adivinhar de que objeto se tratava e em que divisão da casa o poderiam encontrar. Ganhou o aluno que conseguiu acertar em mais objetos.



Quadro 4: Imagem de uma casa e suas respectivas divisões e objetos característicos para realização da atividade.

**Objetos de la casa – tarjetas**

Cama	Sofá
Ducha	Nevera
Estantería	Florero
Váter	Chimenea
Mesilla	Alfombra
Sábanas	Sillón
Espejo	Fregadero
Microondas	Lámpara
Cuadro	Cubiertos
Mesa	Sillas
Cuchara	Plato

Quadro 5: Tabela com os cartões respetivos a cada divisão e/ou objetos da casa, que foram distribuídos pelos alunos para realização da atividade.

#### **1.1.4. JUEGO DE LA OCA – PARTES Y OBJETOS DE LA CASA**

Para a realização deste jogo, comecei por dividir a turma em grupos, atribuindo a cada grupo um dado e um íman de cor diferente. Seguidamente, projetei, na parede da sala, as perguntas elaboradas para o jogo e, no quadro, coloquei o tabuleiro do jogo, juntamente com os ímanes de cada grupo. Feito isto, cada elemento dos grupos, à vez, tinha de lançar o dado, seguir para a casa respetiva e ler a pergunta projetada. Caso respondesse corretamente poderia lançar de novo o dado e responder a outra pergunta. Caso errasse, passava-se a vez a um outro grupo. Ganhou a equipa que conseguiu chegar mais longe no tabuleiro.

##### **Preguntas para el juego:**

1. ¿Qué objeto utilizas para ver tu imagen reflejada? – Espejo
2. ¿En qué habitación puedes preparar una buena cena? – Cocina
3. ¿Qué aparato necesitas para enfriar los alimentos? – Nevera
4. ¿Qué aparato enciendes para ver el telediario? – Televisión
5. Si quieres comer unas natillas, ¿qué objeto utilizas para llevarlas a la boca? -  
Cuchara
6. Cuando necesitas tomarte una ducha, ¿qué habitación de la casa utilizas? – Cuarto  
de baño
7. Después de comer, ¿en qué aparato pones los platos sucios? – Lavavajillas
8. ¿En qué sitio de la casa puedes poner tu coche? – Garaje
9. Necesitas leer un libro. ¿En qué mueble puedes buscar todos tus libros? – Estantería
10. ¿En qué habitación se suele dormir? – Dormitorio
11. Tienes la comida lista ya, pero te has retardado un poquito charlando en el móvil.  
¿Qué aparato utilizas para calentar rápido la comida? – Microondas
12. ¿Qué nombre das a la pieza de decoración que pones en el suelo de tu salón? –  
Alfombra
13. ¿En qué objeto pones tu cabeza, mientras duermes en tu cama? – Almohada
14. ¿Cómo se llama a la habitación pequeña que utilizas para asearte? – Aseo

15. Estás en el primer piso de la casa y quieres ir al dormitorio que está en el segundo piso. ¿Qué utilizas para subir al segundo piso? – Escaleras
16. Si quieres clavar un alimento para llevarlo a la boca, ¿qué objeto coges? - Tenedor
17. Frente a tu televisor tienes una pieza de decoración grande y confortable que te permite asistir a tus programas relajado(a). ¿Qué nombre das a esa pieza? - Sofá
18. Tienes un montón de hojas que ya no necesitas. ¿Dónde las pones? – Papelera
19. Estás en tu sala y quieres hacer tu merienda con tus amigos. ¿Dónde pones los platos y los vasos? – Mesa
20. Está muy oscuro y ya no consigues ver las letras de tu libro. ¿Qué aparato enciendes? – Lámpara
21. Está un día estupendo y quieres beber tu café aprovechando un poco el sol. ¿A qué espacio de la casa te vas? – Terraza
22. Te has acostado ahora y quieres ver cómo está todo en la calle. ¿A qué sitio de la casa vas para poder ver las calles de tu ciudad? – Balcón
23. Hace mucho calor en tu casa y quieres sentir un aire fresco. ¿Qué abres para sentirte mejor? – Ventana
24. ¿En qué objeto de la casa te acuestas para dormir? – Cama
25. Te gustan mucho las flores y quieres plantar otro árbol. ¿Dónde lo haces? – Jardín
26. ¿Cómo llamamos a la parte de la casa donde ponemos las tejas? – Tejado
27. ¿Qué objeto utilizas para colgar tu ropa en el armario? – Percha
28. ¿Qué mueble tienes a la cabecera de la cama? – Mesilla de noche
29. En la cocina, ¿dónde puedes lavar los platos a la mano? – Fregadero
30. ¿Qué objeto utilizas para cortar los alimentos? – Cuchillo
31. ¿Qué utensilio utilizas para beber un poco de agua? – Vaso
32. Para cocer las patatas en el agua, ¿qué recipiente utilizas? - Olla
33. ¿Qué recipiente utilizas para freír los huevos? – Sartén
34. ¿En qué electrodoméstico lavas la ropa sucia? – Lavadora
35. ¿Qué utensilio utilizas para planchar la ropa? – Plancha
36. ¿Qué nombre damos al último piso de un edificio? – Ático
37. ¿Qué nombre damos a la caja donde echamos las cartas al cartero? – Buzón
38. ¿Qué electrodoméstico utilizas para asar las carnes? – Horno
39. ¿Dónde pones las manos para ayudarte a bajar las escaleras? – Pasamanos

40. ¿Qué nombre damos al conducto donde sale el humo de la casa? – Chimenea
41. ¿Cómo llamamos a las sillas de brazos que tenemos en el salón? – Sillón
42. ¿Qué paño grande ponemos para adornar las ventanas? – Cortina
43. ¿En qué habitación se suele reunir la familia para las comidas? – Comedor
44. ¿Qué objetos ponemos en la pared con dibujos, imágenes o fotografías? – Cuadro
45. Cuando necesitas comer, ¿qué utensilios utilizas para coger y cortar los alimentos? – Cubiertos
46. ¿Cómo llamamos al mueble que tiene estantes para colocar los libros? – Librería
47. ¿Qué espacio del cuarto de baño utilizas para echar agua en todo el cuerpo? – Ducha
48. ¿Qué pieza de tejido utilizas para secarte después del baño? – Toalla
49. ¿Qué piezas ponemos en la cama para dormir entre ellas? – Sábanas
50. ¿Qué recipiente bajo y redondo utilizamos para comer la comida? – Plato
51. ¿Dónde caminas para acceder a las distintas habitaciones de la casa? – Pasillo
52. ¿Qué aparato se utiliza para subir y bajar de una planta a otra? – Ascensor
53. ¿Qué objeto utilizamos para poder entrar o salir de una casa? – Puerta
54. ¿Qué habitación de la casa utilizas para preparar la comida? – Cocina
55. ¿Cómo llamamos al aparato donde encendemos la tele? – Enchufe
56. ¿En qué asiento nos sentamos cuando queremos cenar en el salón? – Silla
57. ¿Qué nombre damos a las plantas de una casa? – Pisos
58. ¿Qué tipo de almohada se suele poner en los sofás? – Cojín
59. ¿Qué nombre damos a la pieza de tela que cubre la mesa para comer? – Mantel
60. ¿Qué utilizas para limpiar la boca o las manos? – Servilleta
61. ¿Qué cobertura utilizamos para servir de adorno y de abrigo de la cama? – Colcha
62. ¿Qué objeto utilizamos para abrir las botellas de vino? – Sacacorchos
63. ¿Cómo llamamos al espacio donde caminamos junto a la calle? – Acera
64. ¿Qué otro nombre podemos dar a la casa donde viven las personas? – Vivienda
65. ¿Qué cubierto utilizas para poner azúcar en el café? – Cucharilla
66. ¿En qué objeto de vidrio ponemos los líquidos? – Botella
67. ¿Qué objeto de tejido de lana se suele poner en el suelo de los dormitorios? – Alfombra

68. ¿Qué electrodoméstico utilizamos para congelar los alimentos y producir hielo? – Congelador
69. ¿En qué mueble portátil se suelen guardar las medicinas? – Botiquín
70. ¿Cómo llamamos al terreno donde se cultivan las plantas? – Jardín
71. Si quieres hacer pis, ¿dónde lo haces? – Váter
72. ¿En qué objeto ponemos los residuos? – Cubo de basura
73. ¿Qué objeto está en las ventanas que se puede bajar o subir y que permite graduar el paso de la luz? – Persiana
74. ¿Qué nombre damos al mueble con cajones donde guardamos la ropa? – Cómoda
75. ¿Qué instrumento utilizas para tostar el pan? – Tostador
76. ¿Dónde pones el pan para llevar a la mesa? – Cesto de pan
77. ¿Qué objeto fijo utilizas si quieres llamar a casa de tu madre? – Teléfono
78. ¿Qué nombre damos al soporte donde ponemos las fotos? – Portarretratos
79. ¿Cómo llamamos a la camita para los bebés? – Cuna
80. Si queremos oír un poco de música, ¿qué aparato encendemos? – Radio
81. ¿Qué nombre damos a la vasija con dos asas, una boca y un pico que utilizamos para contener y servir el agua? – Jarra
82. ¿Cómo llamamos al objeto que utilizamos para colgar la ropa? – Tendedero
83. ¿Qué nombre damos al primer piso de una casa? – Bajo
84. ¿Qué dispositivo se suele tener en el tejado para captar las ondas electromagnéticas? – Antena
85. ¿Cómo llamamos al conjunto de objetos que sirven para calentar una casa o una habitación? – Calefacción
86. ¿Cómo se llama la habitación que está destinada para guardar trastos u objetos de poco uso? – Trastero
87. ¿Qué nombre damos a la persona que vigila el portal o la entrada de un edificio? – Portero
88. ¿Cómo llamamos a una casa que está dotada de muebles? – Casa amueblada
89. ¿Qué nombre damos al utensilio donde se hace o se sirve el café? – Cafetera
90. ¿Cómo llamamos al recipiente más ancho en la boca que en el fondo que utilizamos para llevar agua dentro? – Cubo
91. Cuando vas a dormir, ¿sobre qué objeto te acuestas? – Colchón

92. ¿Qué objeto pones sobre la mesilla de noche para ver las horas? – Reloj
93. Cuando quieres lavar tus pies, ¿qué lavabo utilizas? – Bidé
94. ¿Qué nombre damos al utensilio que sirve para poner o colgar las toallas? – Toallero
95. ¿Qué pieza de tejido grueso utilizas para calentarte en las noches frías? – Manta
96. Cuando llegas a casa, ¿dónde pones la llave para abrir la puerta? – Cerradura
97. ¿Cómo llamamos al último piso de una casa con techos inclinados y que aprovechan el hueco del tejado? – Buhardilla
98. ¿Cómo llamamos al lugar de la casa donde guardamos el vino y que está en el sótano? – Bodega
99. ¿Qué nombre damos a las construcciones que rodean la casa y delimitan su terreno? – Muro
100. ¿Cómo llamamos al recipiente que ponemos en las ventanas y que contienen plantas o flores? – Maceta o florera



Quadro 6: Tabuleiro utilizado para a realização do *Juego de la Oca – Partes y objetos de la casa*.

*1.2. Tema 5 – Perros y Gatos*

# *Tema 5 - Perros y Gatos*

### 1.2.1. ¿QUIÉN ERES HOY?

Para a realização deste jogo, pedi aos alunos que viessem, um a um, à frente da turma e escolhessem um dos animais presentes na imagem abaixo, que estava projetada no quadro da sala de aula. Sem que revelassem qual o exemplar que tinham escolhido, estes teriam que descrever o animal para os colegas, referindo a cor, tamanho, forma, modo de vida ou comportamento do animal, de modo a que os restantes alunos pudessem adivinhar de qual se tratava. Ganhou o aluno que conseguiu dar mais respostas corretas.


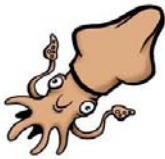







Quadro 7: Imagem que foi projetada no quadro da sala para realização da atividade.

### 1.2.2. ADIVINANZAS

Neste jogo, comecei por apresentar o quadro completo dos animais e respectivos nomes, analisando com os alunos cada um deles. Feito isto, projetava, uma a uma, as respetivas adivinhas e, logo de seguida, para que os alunos não perdessem o foco e também porque não se tratava de decorar o quadro, voltava a projetá-lo, de modo a que estes pudessem pensar qual seria o animal pretendido em cada adivinha. Ganhou o aluno que conseguiu dar mais respostas corretas.

				
<b>Serpiente</b>	<b>Ratón</b>	<b>Rana</b>	<b>Perro</b>	<b>Murciélago</b>
				
<b>Leopardo</b>	<b>Lagartija</b>	<b>Hormiga</b>	<b>Gallo</b>	<b>Elefante</b>
				
<b>Abeja</b>	<b>Conejo</b>	<b>Caracol</b>	<b>Cangrejo</b>	<b>Canario</b>

				
<b>Camello</b>	<b>Calamar</b>	<b>Caballo</b>	<b>Búho</b>	<b>Ballena</b>
				
<b>Araña</b>	<b>Ardilla</b>			

Quadro 8: Quadro com imagens dos animais para a realização do jogo *Adivinanzas*.

### ADIVINANZAS

<p>Mi picadura es dañina, mi cuerpo insignificante, pero el néctar que yo doy os lo coméis al instante. (La abeja)</p>	<p>En rincones y entre ramas mis redes voy construyendo, para que moscas incautas, en ellas vayan cayendo. (La araña)</p>
<p>Es la reina de los mares, su dentadura es muy buena, y por no ir nunca vacía, siempre dicen que va llena. (La ballena)</p>	<p>¿Quién allá en lo alto en las ramas mora y allí esconde, avara, todo lo que roba? (La ardilla)</p>
<p>¿Cuál es el animal que tiene silla y no se puede sentar? (El caballo)</p>	<p>Sal al campo por las noches si me quieres conocer, soy señor de grandes ojos cara seria y gran saber. (El búho)</p>
<p>Mamífero rumiante de cuello alargado,</p>	<p>Tengo tinta, tengo plumas y brazos tengo, además,</p>

<p>por el desierto, errante, siempre anda jorobado. (El camello)</p>	<p>pero no puedo escribir, porque no aprendí jamás. (El calamar)</p>
<p>Dos pinzas tengo, hacia atrás camino, de mar o de río en el agua vivo. (El cangrejo)</p>	<p>La jaula es su casa, su ropaje amarillo, con su canto alegre a todos los vecinos. (El canario)</p>
<p>Tiene las orejas largas, tiene la cola pequeña, en los corrales se cría y en el monte tiene cuevas. (El conejo)</p>	<p>¿Qué es, qué es, del tamaño de una nuez, que sube la cuesta y no tiene pies? (El caracol)</p>
<p>Tengo de rey la cabeza llevo barba colorada, mi sueño temprano empieza y madrugo a la alborada. (El gallo)</p>	<p>Para ser más elegante no usa guante ni chaqué sólo cambia en un instante por una "efe" la "ge". (El elefante)</p>
<p>Un bichito verde sobre la pared, corre que te corre, busca qué comer. (La lagartija)</p>	<p>Cargadas van, cargadas vienen y en el camino no se detienen. (Las hormigas)</p>
<p>¿Cuál es de los animales aquel que en su nombre tiene las cinco vocales? (El murciélago)</p>	<p>Mi nombre lo leo, mi apellido es pardo, quién no lo adivine, es un poco tardo. (El leopardo)</p>
<p>De cierto animal di el nombre: es quien vigila la casa, quien avisa si alguien pasa y es fiel amigo del hombre. (El perro)</p>	<p>Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra. (La rana)</p>
<p>El roer es mi trabajo, el queso mi aperitivo y el gato ha sido siempre mi más temido enemigo. (El ratón)</p>	<p>Es tan grande mi fortuna que estreno todos los años un vestido sin costura, de colores salpicado. (La serpiente)</p>

Quadro 9: Adivinhas apresentadas para a realização do jogo *Adivinanzas*.

*1.3. Tema 7 – Calles y Plazas*

# *Tema 7 - Calles y Plazas*

### 1.3.1. ¡BINGO!

Para a realização deste jogo, comecei por distribuir os cartões do jogo, de modo a que cada um tivesse um exemplar. Posto isto, fui lendo, uma a uma, as indicações respetivas a cada um dos estabelecimentos ou elementos da cidade e, após adivinharem de que palavra se tratava, os alunos tinham de riscá-la nos seus cartões, caso a tivessem. Caso não constasse do cartão, os alunos podiam completar um dos espaços em branco com essas indicações, até não restar mais nenhum retângulo em branco. Ganhou o aluno que conseguiu completar primeiro o cartão e dizer ¡Bingo!.

Banco		
		Plaza
Cine	Teatro	

Quiosco		Iglesia
	Hospital	
Fuente		

Iglesia		
Fuente		Escuela
	Coche	

	Correos	
	Banco	
Restaurante		Cine

	Acera	
Hotel		Moto
	Cabina	

		Árbol
	Piscina	Museo
Fuente		

	Farmacia	
Autobús	Bicicleta	
	Peatón	

Cine		
	Comisaría	
Restaurante		Teatro

	Paso de cebra	
	Hotel	
Gasolinera		Piscina

	Bicicleta	
	Plaza	
Correos		Iglesia

	Escuela	
Comisaría		Bar
	Cafetería	

Escuela		
	Hospital	
	Árbol	Peatón

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

	Acera	
	Moto	Piscinas
Coche		

Autobús		
	Cabina	
Paso de cebra		Cafetería

	Farmacia	
Fuente		Quiosco
	Supermercado	

	Iglesia	
	Árbol	Cine
Teatro		

	Teatro	
Comisaría		Bar
	Peatón	

Cabina		
	Museo	
Hotel		Gasolinera

Aparcamiento		
	Correos	
Hotel		Farmacia

Quadro 10: Cartões elaborados para cada um dos alunos, para a realização do jogo *¡Bingo!*.

**Indicaciones:**

- Establecimiento donde podemos coger nuestro dinero – Banco;
- Establecimiento donde los clientes consumen bebidas y algún alimento, como tapas o bocadillos– Bar;
- Edificio en el que vemos las películas más interesantes – Cine;
- Establecimiento en el que trabajan los policías y donde están presos los ladrones – Comisaría;
- Lugar donde se estudia y aprende muchas cosas – Escuela;
- Construcción pública de la calle que brota agua y que está normalmente en las plazas – Fuente;
- Establecimiento en el que se atienden y curan enfermos – Hospital;
- Lugar donde podemos orar y ver al cura – Iglesia;
- Medio de transporte con dos ruedas y un motor de explosión – Moto;
- Establecimiento en el que podemos echar las cartas y recibir nuestras encomiendas – Correos;
- Lugar central, ancho y espacioso dentro de una ciudad – Plaza;
- Establecimiento donde podemos buscar nuestros medicamentos – Farmacia;
- Lugar en el que se vende los periódicos y revistas – Quiosco;
- Medio de transporte con dos rodas y muy ecológico – Bicicleta;

- Edifício donde las personas van a comer o cenar – Restaurante;
- Establecimiento donde hacemos las compras – Supermercado;
- Lugar en el que podemos ver los dramas y comedias - Teatro;
- Medio de transporte más común y que sirve para transportar a las personas – coche;
- Nombre que damos a la persona que camina por la calle – Peatón;
- Medio de transporte que lleva los niños a la escuela – Autobús;
- Parte de la calle en la que caminan las personas – Acera;
- Establecimiento en el que las personas pueden nadar y jugar en el agua – Piscina;
- Lugar donde podemos tomar un café por la mañana – Cafetería;
- Establecimiento donde podemos ver exposiciones de pintura o escultura – Museo;
- Construcción de la ciudad que solemos utilizar cuando queremos llamar a alguien – Cabina;
- Establecimiento en el que se proporciona alojamiento y comida para las personas – Hotel;
- Planta de tronco elevado que se ramifica a cierta altura del suelo – Árbol;
- Establecimiento en el que se vende gasolina para los vehículos – Gasolinera;
- Lugar de la ciudad en el que podemos aparcar nuestros coches – Aparcamiento;
- Elemento de las ciudades que los peatones utilizan para cruzar una calle – Paso de cebra.

### **1.3.2. ADIVINANZAS**

Para a realização deste jogo projetei, à vez, cada uma das adivinhas relativas aos estabelecimentos públicos existentes nas cidades. Para tal, elegi, primeiramente, um aluno que pudesse ler a pergunta e depois esperava pelo aluno que quisesse tentar adivinhar. Ganhou o discente que conseguiu dar mais respostas corretas.

#### **Adivinanzas:**

- Casi en todas las calles me encuentras y puedes visitarme a cualquier hora. Si quieres un café lo tomas y te lo dan sin demora – Cafetería.
- Tengo muchos pares y te los puedes probar, pero si te los llevas tendrás que los pagar – Zapatería.
- La manzana la tengo y la pera la presento. Si quieres alguna otra fruta, visítame y te la vendo – Frutería.
- Si quieres productos alimenticios, aquí los encontrarás. Leche, conservas o huevos buenísimos, viene a comprarlos y luego disfrutarás – Tienda de Ultramarinos.
- Para saber las noticias de todo el mundo y ver revistas de muchos temas, vete a mi tienda en un segundo y no te lo temas – Quiosco.
- En mi establecimiento hay siempre muchos colores y casi en todos los centros estoy. Busca mis diferentes olores y sabrás quién soy – Floristería.
- De un lado los vaqueros y de otro la falda. Para casados o solteros, siempre tengo con que te cubrir la espalda – Tienda de ropa.
- Tengo tantos anillos y pulseras, de plata, acero u oro. Pendientes, collares o lo que quieras, aquí siempre encontrarás un tesoro – Joyería.

### **1.3.3. JUEGO DE LA OCA – CALLES Y PLAZAS**

Para a realização deste jogo, comecei por dividir a turma em grupos, atribuindo a cada grupo um dado e um íman de cor diferente. Seguidamente, projetei, na parede da sala, as perguntas elaboradas para o jogo e, no quadro, coloquei o tabuleiro do jogo, juntamente com os ímanes de cada grupo. Feito isto, cada elemento dos grupos, à vez, tinha de lançar o dado, seguir para a casa respetiva e ler a pergunta projetada. Caso respondesse corretamente poderia lançar de novo o dado e responder a outra pergunta. Caso errasse, passava-se a vez a um outro grupo. Ganhou a equipa que conseguiu chegar mais longe no tabuleiro.

#### **Preguntas para el juego:**

1. **¿Cómo llamamos al establecimiento donde podemos coger nuestro dinero?**

Banco

2. **¿Qué nombre damos al establecimiento donde los clientes consumen bebidas y algún alimento, como tapas o bocadillos?**

Bar

3. **Completa la frase con el verbo correcto: *Para ir a la farmacia, \_\_\_\_\_ todo recto y está al fondo de la calle.***

Sigue

4. **Si quieres reciclar la basura, ¿qué tipo de construcción buscas para echarlo?**

Contenedor de reciclaje

5. **Elige la opción correcta: *La piscina municipal está/es al lado de la parada de metro.***

Está

6. **¿En qué edificio podemos ver las películas más interesantes?**

Cine

7. **¿Cómo llamamos al establecimiento en el que trabajan los policías y donde están presos los ladrones?**

Comisaría

**8. ¿Cuál es el lugar donde se puede estudiar y aprender muchas cosas?**

Escuela

**9. ¿Qué nombre damos a la construcción pública de la calle que brota agua y que está normalmente en las plazas?**

Fuente;

**10. Elige la opción correcta: *Mi casa es/está en el centro de la ciudad.***

Está

**11. ¿Qué nombre damos al establecimiento en el que se atienden y curan enfermos?**

Hospital

**12. ¿En qué lugar podemos orar y ver al cura?**

Iglesia

**13. ¿Cuál es el medio de transporte que tiene dos ruedas y un motor de explosión?**

Moto

**14. ¿Cómo llamamos al establecimiento en el que podemos echar las cartas y recibir nuestras encomiendas?**

Correos

**15. Completa la frase: *Perdona, ¿\_\_\_\_\_ dónde está el colegio de Real?***

Puedes decirme

**16. ¿Cómo llamamos al lugar central, ancho y espacioso dentro de una ciudad?**

Plaza

**17. ¿Qué nombre damos al establecimiento donde podemos buscar nuestros medicamentos?**

Farmacia

**18. Elige la opción correcta: *El palacio está/es un edificio muy bonito y grande.***

Es

**19. Si quieres describir o identificar algún lugar de la ciudad, ¿utilizas el verbo *estar* o *ser*?**

Ser

**20. ¿Dónde vamos cuando queremos ver un partido de fútbol?**

Estadio de fútbol

21. **¿Cuál es el lugar en el que se vende los periódicos y revistas?**  
Quiosco
22. **¿A qué establecimiento vas cuando quieres chatear?**  
Cibercafé
23. **¿Cuál es el medio de transporte que tiene dos rodas y es muy ecológico?**  
Bicicleta
24. **¿Cómo llamamos al establecimiento público en el que podemos ver animales?**  
Zoo
25. **¿Qué nombre damos al edificio donde las personas van a comer o cenar?**  
Restaurante
26. **¿Cómo llamamos a una plaza que tiene mucho espacio al su alrededor?**  
Ancha
27. **¿Cómo llamamos al establecimiento donde hacemos las compras?**  
Supermercado
28. **¿Cuál es el lugar en el que podemos ver los dramas y comedias?**  
Teatro
29. **Completa la frase: *Para comprarme ropa voy a la* \_\_\_\_\_ \_ \_\_\_\_\_.**  
Tienda de ropa
30. **¿Cuál es el medio de transporte más común y que sirve para transportar a las personas?**  
Coche
31. **¿Qué nombre damos a la persona que camina por la calle?**  
Peatón
32. **¿Utilizamos la construcción *poder+infinitivo* para pedir o dar indicaciones?**  
Pedir
33. **¿Cuál es el medio de transporte que lleva a los niños al colegio?**  
Autobús
34. **Para coger dinero en la calle, ¿qué tipo de construcción de la ciudad debemos buscar?**  
Cajero automático
35. **¿A qué establecimiento público vas si quieres comprar un libro?**  
Librería

**36. ¿Qué nombre damos a la parte de la calle en la que caminan las personas?**

Acera

**37. ¿Cómo llamamos al establecimiento en el que las personas pueden nadar?**

Piscina

**38. ¿Qué nombre damos al lugar donde podemos tomar un café por la mañana?**

Cafetería

**39. ¿Cómo llamamos al establecimiento donde podemos ver exposiciones de pintura o escultura?**

Museo

**40. Completa la frase con el verbo correcto: *Tienes que \_\_\_\_\_ la plaza para llegar al banco.***

Cruzar

**41. Elige la opción correcta: *Solo tienes que girar/seguir/cruzar la primera a la derecha y la cafetería está a la izquierda.***

Girar

**42. ¿Cómo se llama la construcción de la ciudad que solemos utilizar cuando queremos llamar a alguien?**

Cabina telefónica

**43. ¿Cómo llamamos al establecimiento en el que se proporciona alojamiento y comida a las personas?**

Hotel

**44. ¿Cómo podemos agradecer una indicación dada?**

Muchas gracias.

**45. Para localizar lugares, ¿utilizamos el verbo *ser* o *estar*?**

Estar

**46. ¿Qué nombre damos a la planta de tronco elevado que se ramifica a determinada altura del suelo?**

Árbol

**47. ¿Cómo llamamos al establecimiento en el que se vende gasolina para los vehículos?**

Gasolinera

**48. ¿Cuál es el lugar de la ciudad en el que podemos aparcar nuestros coches?**

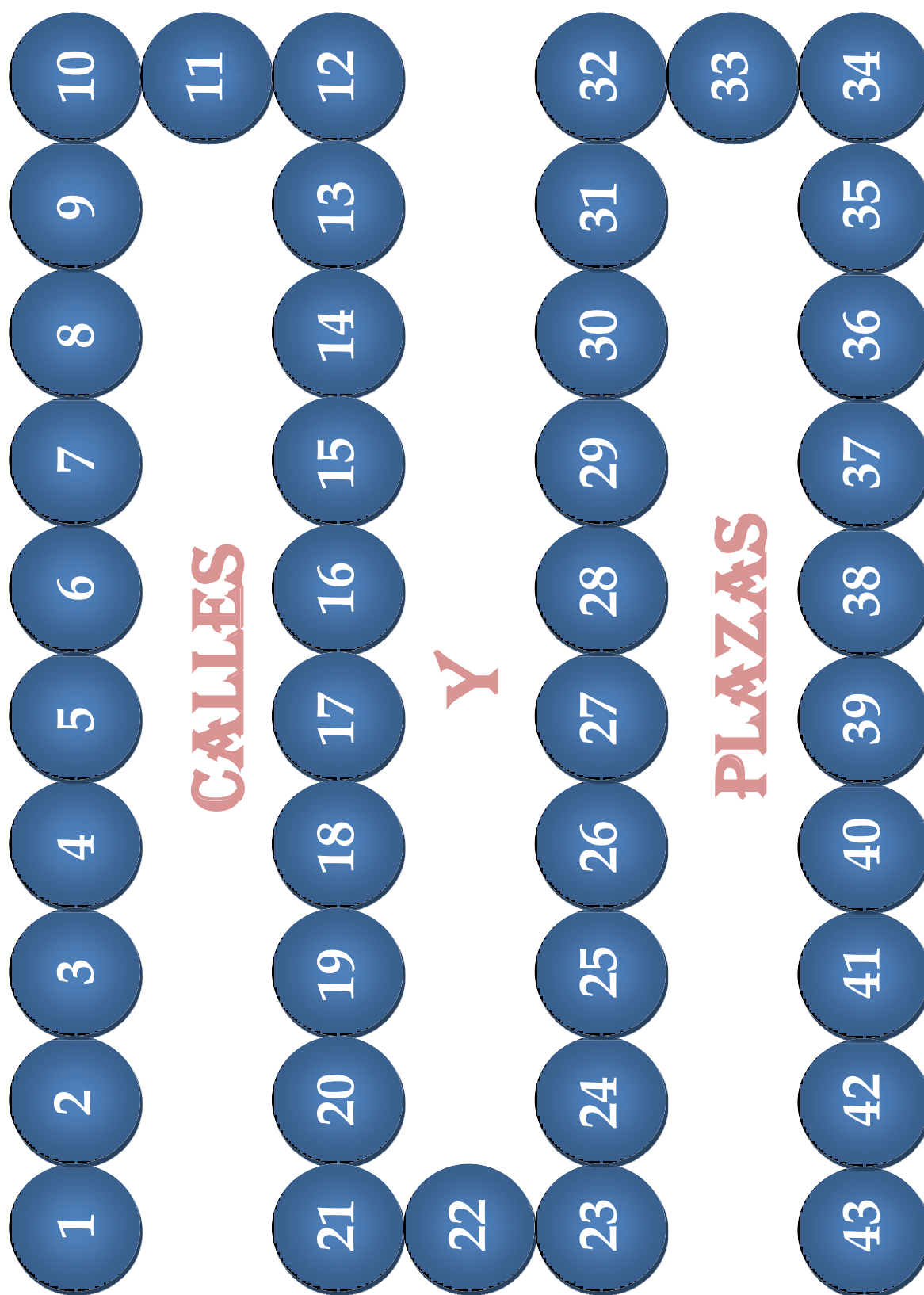
Aparcamiento

**49. Elige el verbo correcto: *Mi casa está/es cerca de la Plaza Mayor.***

Está

**50. ¿Cómo llamamos al elemento de las ciudades que los peatones utilizan para cruzar una calle?**

Paso de cebra



Quadro 11: Tabuleiro utilizado para o *Juego de la Oca – Calles y Plazas*

*1.4. Actividad final – Juego Trivial Pursuit*

# Actividad final

### *Juego Trivial Pursuit*



Quadro 12: Tabuleiro construído para a realização do jogo *Trivial Pursuit*, que pretendia rever e já introduzir conteúdos do próximo ano.

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a las mujeres encargadas de atender a los pasajeros a bordo de un avión?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el presente de indicativo del verbo <i>dormir</i>?</p> <p><b>OR</b> Pon la tilde: <i>dormilon</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: <i>Te presento a ___ mejores amigos.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Qué género tiene la palabra <i>viaje</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuántos habitantes hay en España? ¿Menos de 20 millones o más?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿En qué establecimiento trabaja un abogado?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es la opción correcta? ¿<i>Cuesta</i> o <i>custa</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿<i>Tijeras</i> es aguda o grave?</p> <p><b>P.A.</b> ¿Cuál es el artículo determinado para <i>garaje</i>?</p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el femenino de <i>actor</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es la capital de España?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a la abertura por la que echan las cartas para el correo o para otro destino?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase con <i>acuerdo</i> o <i>recuerdo</i>: <i>Nunca me ___ de su número de teléfono.</i></p> <p><b>OR</b> Deletrea la palabra <i>clasificar</i>.</p> <p><b>P.A.</b> Corrige la frase: <i>Estas viajes son interminables.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Las palabras terminadas en vocal hacen el plural en -s o en -es?</p> <p><b>C</b> ¿Qué lengua se habla en Barcelona?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo se llama al último piso de una casa?</p> <p><b>VE</b> Completa con la forma correcta del futuro del indicativo: <i>El materia no ___(caber) en esta caja.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Escribimos <i>marzo</i> o <i>março</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>___ apartamento donde vivo no es grande.</i></p> <p><b>S. A.</b> Di la frase en el femenino singular: <i>Los príncipes son muy bonitos.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuántas son las comunidades autonómicas de España?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿En qué electrodoméstico se lavan las vajillas o los cubiertos?</p> <p><b>VE</b> Contesta de forma negativa a esta cuestión: ¿Te parece mucho a tu madre?</p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>entrégaselo</i> es esdrújula o sobresdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la siguiente pregunta: ¿<i>De quién es este boli?</i> (Él)</p> <p><b>S. A.</b> Completa con el artículo correcto: <i>___ hamburguesa.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo llamamos al descanso que hacen los españoles después de la comida?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué aparato electrodoméstico utilizamos para conservar los alimentos?</p> <p><b>VE</b> Rellena el hueco con la forma verbal correcta: <i>El año pasado, Juan ___(estar) en Madrid.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la opción correcta: <i>Mi/Mi coche está en el garaje.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa la frase: <i>A Fernando y a mí ___ gustaría salir pronto de casa.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el grado comparativo de igualdad del adjetivo <i>feo</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del rey de España?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a la pieza del bikini que sujeta el pecho?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el gerundio de <i>leer</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿Cómo se escribe - <i>once</i> o <i>onze</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Sustituye el nombre por el pronombre personal: <i>Vamos a conocer a Ernesto.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa la frase con el adjetivo en el comparativo de superioridad: <i>Su hijo es ___(listo) Ana.</i></p> <p><b>C</b> ¿Dónde viven los reyes de España?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos al accesorio que los hombres usan el en pescuezo cuando visten un traje?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el participio pasado de <i>suponer</i>?</p> <p><b>OR</b> Escribe el número 389.</p> <p><b>P.A.</b> Completa la frase: <i>Sólo voy a la piscina ___ verano.</i></p> <p><b>S. A.</b> Indica el plural de <i>ley</i>.</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del aeropuerto de Madrid?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué transporte aéreo coges en el aeropuerto?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase con el verbo <i>llover</i>: <i>Este otoño ___ mucho.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la palabra adecuada: ¿<i>___ (Cuando/ Cuándo) vamos al cine?</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: <i>A Merche, la conocí en ___(yo) instituto.</i></p> <p><b>S. A.</b> Di el contrario de <i>estrecho</i>.</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del estadio de Madrid?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el nombre de la primera comida del día?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es la opción correcta? ¿<i>Ayer no pude/he podido estudiar mucho.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Las estaciones del año las escribimos con letra mayúscula o minúscula?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el pronombre indefinido adecuado: <i>No me apetece hacer ___ me voy a dormir.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa la frase con el adjetivo en el grado superlativo relativo: <i>Esta escuela es ___alegre de todas.</i></p> <p><b>C</b> ¿En qué fecha es la Fiesta Nacional de España o el Día de la Hispanidad?</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p>	<p><b>VO</b> ¿Cómo se llama al objeto que ponemos en los ojos para ver mejor?</p> <p><b>VE</b> Completa con la forma correcta del futuro del indicativo: <i>El tiempo ___ (decir) si tenemos o no la razón.</i></p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>policía</i> es aguda, grave o esdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Corrige la frase: <i>Estes zapatos son caros.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el superlativo: <i>Mi madre está ___ (triste).</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el autor de la obra <i>D. Quijote</i>?</p>	<p><b>VO</b> ¿Cuál es el nombre de la pieza de papel con que limpias tu boca?</p> <p><b>VE</b> Pon el verbo en el tiempo adecuado: ¿___ (tú/estar) alguna vez en Madrid?</p> <p><b>OR</b> ¿Cuál es la sílaba fuerte de <i>alergia</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Pon en el plural: <i>Este creo que funciona bastante bien.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Los adjetivos terminados en <i>-ón</i> hacen el femenino en <i>-ona</i> o en <i>-a</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama el Príncipe de las Asturias?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p>	<p><b>VO</b> ¿Cuál es el color del plátano?</p> <p><b>VE</b> Completa con el verbo en el presente del subjuntivo: <i>Es probable que ___ (ir/él) a Badajoz el fin de semana.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Rotulador es una palabra aguda o grave?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo, si necesario: <i>Nos vemos ___ domingo por ___ tarde.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon la frase en el singular: <i>Se ponen los zapatos todas las mañanas.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el símbolo de Madrid?</p>	<p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos al animal que canta por las mañanas?</p> <p><b>VE</b> Da el orden contrario sin emplear la negación: ¡<i>Siéntate!</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la opción correcta: <i>Si/Sí me acompañas al médico, te agradezco.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>Tiene ___ decoración preciosa.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el superlativo absoluto de <i>buena</i>?</p> <p><b>C</b> Las islas Canarias no forman parte de España. ¿Verdadero o falso?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p>	<p><b>VO</b> ¿Cuál es el nombre del utensilio portátil que utilizamos cuando llueve mucho?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el participio pasado de <i>hacer</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿Cómo se escribe - <i>cuarto</i> o <i>quarto</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el pronombre indefinido adecuado: <i>He invitado a todos mis amigos, pero no ha venido ___.</i></p> <p><b>S. A.</b> Corrige la frase: <i>Ahí falta un eme.</i></p> <p><b>C</b> ¿En qué ciudad podemos ver la Sagrada Familia?</p>	<p><b>VO</b> ¿Qué cubierto utilizamos para comer la sopa?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es la forma correcta? ¿<i>Piensamos</i> o <i>pensamos</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>escribemela</i> es esdrújula o sobresdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> ¿Decimos <i>el nariz</i> o <i>la nariz</i>?</p> <p><b>S. A.</b> ¿Decimos <i>muy bonito</i> o <i>mucho bonito</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el principal club de fútbol de Madrid?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p>	<p><b>VO</b> Cuando llegas a casa, ¿en qué local guardas tu coche?</p> <p><b>VE</b> Rellena el hueco con la forma verbal correcta: <i>Ayer ___ (poner/ellos) tus CD en tu armario.</i></p> <p><b>OR</b> Pon la tilde: <i>aleman.</i></p> <p><b>P.A.</b> Corrige la frase: <i>Aquello libro es mio.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Las palabras terminadas en <i>z</i> hacen el plural en <i>-ces</i> o <i>-zes</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cómo llamamos a un habitante de Madrid?</p>	<p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos al objeto que utilizamos para adornar el solo del salón?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase: <i>Se ___ Agustín, ___ estudiante y ___ en la calle Zaragoza.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cómo se escribe - <i>hielo</i> o <i>ielo</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Elige la opción correcta: <i>La ciudad ___ (quienes/que) más me encanta es Nueva York.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el superlativo absoluto: <i>Tu hijo es ___ (delgado).</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo llamamos a una mujer que vive en Andalucía?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p>	<p><b>VO</b> ¿A qué tienda vamos cuando queremos comprar carne?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>volver</i> en la 3ª persona del singular del presente de indicativo.</p> <p><b>OR</b> Completa con la palabra adecuada: <i>Siempre contestabas ___ (que/qué) ___ (aun/aún) no lo sabías.</i></p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la siguiente pregunta: ¿<i>De quién son estas hojas</i>?</p> <p><b>S. A.</b> Di la frase en el femenino singular: <i>Los padrinos han cantado canciones.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el plato más conocido de España?</p>	<p><b>VO</b> ¿En qué institución podemos encontrar el alcalde?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el gerundio del verbo <i>decir</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>facil</i> lleva tilde?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: ___ (de mi) padres son músicos.</p> <p><b>S. A.</b> Indica el plural de interés.</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es la cadena comercial más conocida en España?</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿En qué establecimiento público trabaja un profesor?</p> <p><b>¿</b> ¿El participio de <i>volver</i> es <i>vuelto</i> o <i>volvido</i>?</p> <p><b>OR</b> Deletrea el número 4.</p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la pregunta: ¿Quién puede llevar las bebidas? Las bebidas _____ Ana.</p> <p><b>S. A.</b> ¿Qué género tiene la palabra <i>color</i>?</p> <p><b>C</b> Las corridas de toros están prohibidas en España. ¿Verdadero o falso?</p>	<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué profesión tiene una persona que tiene por oficio guisar y aderezar los alimentos?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>hablar</i> en el condicional.</p> <p><b>OR</b> Completa con la palabra adecuada: <i>No tengo _____ (mas/más) dinero, _____ (mas/más) vamos al café.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: <i>Tengo aquí _____ (tú) cartera. La _____ (yo) está en el salón.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el femenino de <i>verno</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama la cantante colombiana que canta la música "Waka waka"?</p>
<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el objeto que utilizamos para ver las horas?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el Pretérito Indefinido del verbo <i>venir</i> en la 1ª persona del singular?</p> <p><b>OR</b> Escribe el número 108.</p> <p><b>P.A.</b> Si estuvieras estudiando en España, ¿Cómo tratarías a tus profesores?</p> <p><b>S. A.</b> Indica el plural de <i>pez</i>.</p> <p><b>C</b> España es una república. ¿Verdadero o falso?</p>	<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a la persona que ha dejado de trabajar y percibe una pensión?</p> <p><b>VE</b> Completa con el futuro de indicativo: <i>Nosotros _____ (salir) de viaje el miércoles.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la opción correcta: <i>Juan _____ está _____ porque le gusta vivir así (solo/sólo).</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el pronombre indefinido adecuado: <i>No sé quién fue, pero _____ se lo contó todo.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa con el artículo correcto: _____ porcentaje.</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama la fiesta en la que se da la mayor guerra de tomates?</p>
<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos al utensilio de vidrio que utilizamos para beber?</p> <p><b>VE</b> Da el orden contraria sin emplear la negación: <i>¡Suba!</i></p> <p><b>OR</b> Acentúa la siguiente palabra— <i>drogueria</i>.</p> <p><b>P.A.</b> Pregunta de qué ciudad son los padres de tu compañero.</p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el contrario de <i>frio</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del conocido dictador que gobernó España durante 40 años?</p>	<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el utensilio que utilizamos para desenredar y componer el pelo?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es la forma correcta? ¿<i>No me importa los alumnos</i> o <i>No me importan los alumnos</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>nostalgia</i> es aguda, grave o esdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>En _____ jardín tengo _____ balcón y _____ pequeña piscina.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon la frase en el plural: <i>El lápiz está en el cajón.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del famoso político venezolano que murió en 2013?</p>
<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos al objeto que afila los lápices?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase con <i>acordarse</i> o <i>recordar</i>: <i>A ver si me _____ (yo) de llamar al fontanero.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la opción correcta: _____ sabes resolver los ejercicios porque _____ libro lo tiene todo (tu/tú).</p> <p><b>P.A.</b> Elige la opción correcta: <i>Fue Paco _____ (quienes/el que, quien) me enseñó la canción.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Con los adjetivos utilizamos <i>muy</i> o <i>mucho</i>?</p> <p><b>C</b> ¿En España las comidas son más temprano o más tarde que en Portugal?</p>	<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> 12:15 - ¿Qué hora es?</p> <p><b>VE</b> Completa con el verbo en el presente de subjuntivo: <i>Me gusta que _____ (hacer/tú) los deberes.</i></p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>quirófano</i> es esdrújula o sobresdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la cuestión: <i>¿De quién es aquel libro? (Yo)</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el grado comparativo de igualdad del adjetivo <i>largo</i>?</p> <p><b>C</b> El pescado es parte importante en la dieta de los españoles. ¿Verdadero o falso?</p>
<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a una persona que va a pie por una vía pública?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase con el verbo <i>gustar</i>: <i>A mí _____ mucho la playa, pero a él _____ más el río.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cómo se escribe - <i>linguística</i> o <i>lingüística</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Elige la opción correcta: <i>Viajó a Venezuela _____ (donde/como) vivió durante cinco años.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa con el adjetivo en el comparativo de superioridad: <i>Esta prueba fue _____ (difícil) la tuya.</i></p> <p><b>C</b> La cultura española tuvo uno de los más brillantes siglos del arte en España. ¿Qué siglo es ese?</p>	<p><b>Troial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos al transporte que circula sobre railes, de vagones arrastrados por una locomotora?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>caber</i> en el condicional.</p> <p><b>OR</b> La palabra <i>trabalho</i> está mal escrita. ¿Por qué?</p> <p><b>P.A.</b> Completa la frase: <i>¿Qué te parece éste? No me gusta mucho, prefiero _____ cuadro de allí.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el superlativo absoluto: <i>El profesor es _____ (calvo).</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es la lengua oficial de España?</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué profesión tiene una persona que canta?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase: <i>Los Reyes no nos ___(traer) nada de lo que les habíamos pedido.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cómo llamamos a los dos puntos que ponemos en la ü?</p> <p><b>P.A.</b> Termina la frase: <i>El plural de ese no es eses, sino ___.</i></p> <p><b>S. A.</b> Corrige la frase: <i>Lo libro es muy interesante.</i></p> <p><b>C</b> El aceite de oliva es muy utilizado en las comidas españolas. ¿Verdadero o falso?</p>	<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿A qué establecimiento público vamos cuando queremos cortar el pelo?</p> <p><b>VE</b> Rellena el hueco con la forma verbal correcta: <i>Esta semana ___(resolver/nosotros) los enigmas.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la palabra adecuada: <i>___(Mi/Mi) padre me preguntó ___(si/si) quería tomar algo.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>También tengo ___mesa y ___sillas de exterior.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el comparativo de inferioridad de <i>guapa</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Los españoles usan el anillo de boda en la mano derecha o izquierda?</p>
<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a una persona que trabaja en una farmacia?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el presente del indicativo del verbo <i>ir</i>?</p> <p><b>OR</b> Pon la tilde: <i>lampara.</i></p> <p><b>P.A.</b> Pon en el plural: <i>Aquel de allí es mi Hermano.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿<i>Leche</i> es femenino o masculino?</p> <p><b>C</b> En España, las películas extranjeras son dobladas para el castellano. ¿Verdadero o falso?</p>	<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos al aparato eléctrico de señales luminosas que regula la circulación de las calles?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el infinitivo de <i>huyo</i>?</p> <p><b>OR</b> ¿Qué letra falta en la palabra? <i>uatro.</i></p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la pregunta: <i>¿Quién quiere cantar la música? La música ___yo.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el femenino de <i>padrastra</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el estilo de música y danza más conocido en España?</p>
<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el edificio destinado a la representación de obras dramáticas o espectáculo públicos de escena?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase: <i>Te ___(pedir) que vayas a la farmacia.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cuál es la sílaba fuerte de <i>burocracia</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Corrige la frase: <i>Estas garajes son amplias.</i></p> <p><b>S. A.</b> Transforma la frase utilizando el adjetivo en el superlativo absoluto: <i>Es una película muy larga.</i></p> <p><b>C</b> España tiene el mayor templo del mundo. ¿Cuál es?</p>	<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el mes del carnaval?</p> <p><b>VE</b> ¿Cuál es el participio pasado de <i>resolver</i>?</p> <p><b>OR</b> Completa con la opción correcta: <i>No creo que Juan le ___ese regalo porque fue una idea ___Ana (de/dé).</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: <i>Éstas no son tus cosas, las ___todavía están en el armario.</i></p> <p><b>S. A.</b> Di la frase en el masculino plural: <i>La mujer hizo un viaje.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre del más conocido jugador de fútbol argentino ya jubilado?</p>
<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿En qué mes se conmemora la navidad?</p> <p><b>VE</b> Completa con el presente de indicativo: <i>Si no ___(darse/tú) prisa, ___(perder) el autobús.</i></p> <p><b>OR</b> Acentúa la siguiente palabra - <i>sintoma.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el pronombre indefinido adecuado: <i>No hay duda de que va a ser un excelente profesional.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa con el artículo correcto: <i>___puente.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama el actor español conocido por el papel de Zorro?</p>	<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a la pieza cuadrilonga que ponemos en la cama para dormir sobre ella?</p> <p><b>VE</b> Completa con el futuro: <i>Él ___(hacer) los trabajos mañana.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Se escribe <i>zapatos</i> o <i>sapatos</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la siguiente pregunta: <i>¿Estos son tus guantes o los míos? Esos son ___(tus guantes).</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el superlativo absoluto: <i>Tus padres son ___(divertidos).</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama el monasterio más conocido en España?</p>
<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos a la pieza de cristal que refleja los objetos o personas que tiene delante?</p> <p><b>VE</b> Completa con el verbo en el presente de subjuntivo: <i>Ojalá la vida te ___(traer) mucha felicidad.</i></p> <p><b>OR</b> Completa con la palabra adecuada: <i>Yo ___(se/sé) que ___(se/sé) come muy bien allí.</i></p> <p><b>P.A.</b> Completa con el posesivo adecuado: <i>No sé dónde está ___(yo) diccionario, ¿me prestas el ___(tú)?</i></p> <p><b>S. A.</b> Reescribe la frase en el singular: <i>Están encendidas las luces de la casa.</i></p> <p><b>C</b> ¿Qué colores tiene la bandera española?</p>	<p><b>Trioial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos al terreno donde se cultivan plantas con fines ornamentales?</p> <p><b>VE</b> Contesta a la siguiente cuestión: <i>¿Ya has comido paella? (Si)</i></p> <p><b>OR</b> Escribe el número 22 222.</p> <p><b>P.A.</b> Elige la opción correcta: <i>Fue en verano ___(cuando/ como) conocí a Pablo.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el femenino de <i>protestón</i>?</p> <p><b>C</b> España hace frontera con Portugal y Francia. ¿Verdadero o falso?</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el nombre de la parte superior de un edificio que está cubierta por tejas?</p> <p><b>VE</b> Rellena el hueco con el pretérito indefinido: <i>Yo nunca ___(saber) distinguir a Juan de Pepe.</i></p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>agua</i> necesita acento o no?</p> <p><b>P.A.</b> ¿Decimos <i>el personaje</i> o <i>la personaje</i>?</p> <p><b>S. A.</b> Pon en el plural: <i>He usado mucho este pantalón y ya lo tengo viejo.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama la famosa estación de trenes de Madrid?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el fruto de color oscuro que comemos en el San Martín?</p> <p><b>VE</b> Reescribe la frase en el pretérito indefinido: <i>Mi hermana está traduciendo una novela.</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cómo se escribe? ¿<i>Asiento</i> o <i>aciento</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la pregunta: ¿<i>Quién puede comprar el pan?</i> <i>El pan _____yo.</i></p> <p><b>S. A.</b> Indica el plural de <i>tesis</i>.</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama la residencia oficial del Presidente del Gobierno?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Con qué planta hacemos las palomitas?</p> <p><b>VE</b> Rellena con la forma verbal correcta: <i>El mes pasado ___(andar/tú) un poco nervioso.</i></p> <p><b>OR</b> La palabra <i>estavam</i> está mal escrita. ¿Cuál es la forma correcta?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>Cuando llego ___ trabajo, me encanta echarme en ___sofá.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el antónimo de <i>gorda</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es la lengua cooficial del País Vasco?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es la joya que normalmente las mujeres llevan en las orejas?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>ir</i> en el pretérito imperfecto.</p> <p><b>OR</b> ¿Los días de la semana se escriben con letra minúscula o mayúscula?</p> <p><b>P.A.</b> Di qué te parece: <i>Mañana no hay clase. ¿Qué te parece?</i> (<i>estupendo</i>)</p> <p><b>S. A.</b> ¿La palabra <i>sangre</i> es femenina o masculina?</p> <p><b>C</b> ¿Cuál es la moneda oficial de España?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es la joya que los novios ponen en los dedos de sus manos cuando se casan?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>saber</i> en el futuro.</p> <p><b>OR</b> ¿Se escribe <i>extranjeros</i> o <i>estranjeros</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Corrige la frase: <i>Aquello pan es mio.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el comparativo de superioridad: <i>Estas comidas son _____(apetecible) las mías.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál es el nombre de la famosa catedral de Coruña, que todos los años recibe millones de peregrinos?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> El padre de nuestra mujer es nuestro ____.</p> <p><b>VE</b> <i>Mañana salirás/saldrás del cárcel.</i> ¿Cuál es la opción correcta?</p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>película</i> es esdrújula o sobresdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Completa la frase: <i>___vida comienza a ___cuarenta.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon en el plural: <i>La película era muy grande y me pareció muy aburrida.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama a los habitantes de Melilla?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿19:45 - ¿Qué hora es?</p> <p><b>VE</b> Completa con la forma correcta del futuro del indicativo: <i>Juan ___(comer) en casa toda la semana.</i></p> <p><b>OR</b> Pon la tilde: <i>cuentamelo.</i></p> <p><b>P.A.</b> Contesta a la pregunta: ¿<i>Quién puede leer el texto?</i> <i>El texto _____yo.</i></p> <p><b>S. A.</b> ¿Cuál es el femenino de <i>rey</i>?</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama el cantante español que canta la canción "Corazón Partío"?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cómo llamamos a la orilla de una calle u vía pública destinada para el tránsito de personas que van a pie?</p> <p><b>VE</b> Conjuga el verbo <i>estar</i> en el presente de subjuntivo.</p> <p><b>OR</b> ¿15 se escribe <i>quince</i> o <i>quinze</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>___risa abunda en ___boca de ___gansos.</i></p> <p><b>S. A.</b> Indica el plural de <i>jabalí</i>.</p> <p><b>C</b> ¿Cómo se llama el cineasta español, autor de películas como "Todo sobre mi madre" o "Habla con ella"?</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Qué nombre damos al mueble compuesto de estantes donde ponemos los libros?</p> <p><b>VE</b> Completa con el verbo en el presente de subjuntivo: <i>No creo que Juan ___(venir).</i></p> <p><b>OR</b> ¿Cuál es la sílaba fuerte de <i>nivel</i>?</p> <p><b>P.A.</b> Completa con el artículo adecuado: <i>Se necesita ___ hombre para dirigir ___empresa nacional.</i></p> <p><b>S. A.</b> Pon el adjetivo en el superlativo absoluto: <i>Tu abuela fue ___(simpática).</i></p> <p><b>C</b> ¿Qué lengua se habla en Galicia?</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> ¿Cuál es el color de que resulta la mezcla entre blanco y negro?</p> <p><b>VE</b> Completa la frase utilizando el gerundio: <i>Pepe está ___(cocinar) y Paquito lo está ___(ayudar).</i></p> <p><b>OR</b> ¿La palabra <i>alergia</i> es aguda, grave o esdrújula?</p> <p><b>P.A.</b> Elige la opción correcta: <i>Te doy las entradas, ___(cuantas/quienes) quieras.</i></p> <p><b>S. A.</b> Completa la frase con en el grado superlativo relativo: <i>Estos niños fueron _____inteligentes de su curso.</i></p> <p><b>C</b> ¿Cuál fue la moneda utilizada en España antes del euro?</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Despacho.</p> <p><b>VE</b> Cuesta.</p> <p><b>OR</b> Grave.</p> <p><b>P.A.</b> El.</p> <p><b>S. A.</b> Actriz.</p> <p><b>C</b> Madrid.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Azafata.</p> <p><b>VE</b> Duermo, duermes, duerme, dormimos, dormís, duermen.</p> <p><b>OR</b> Dormilón.</p> <p><b>P.A.</b> Te presento a mis mejores amigos.</p> <p><b>S. A.</b> Masculino.</p> <p><b>C</b> Más de 20 millones.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Ático.</p> <p><b>VE</b> El material no cabrá en esta caja.</p> <p><b>OR</b> Marzo.</p> <p><b>P.A.</b> El apartamento donde vivo no es grande.</p> <p><b>S. A.</b> La princesa es muy bonita.</p> <p><b>C</b> Diecisiete.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Buzón.</p> <p><b>VE</b> Acuerdo.</p> <p><b>OR</b> C-l-a-s-i-f-i-c-a-r.</p> <p><b>P.A.</b> Estos viajes son interminables.</p> <p><b>S. A.</b> En -s.</p> <p><b>C</b> El catalán.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Nevera.</p> <p><b>VE</b> El año pasado, Juan estubo en Madrid.</p> <p><b>OR</b> Mi coche está en el garaje.</p> <p><b>P.A.</b> A Fernando y a mí nos gustaría salir pronto de casa.</p> <p><b>S. A.</b> Tan feo como.</p> <p><b>C</b> Rey Juan Carlos.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Lavavajillas.</p> <p><b>VE</b> No, no me parezco mucho.</p> <p><b>OR</b> Sobresdrújula.</p> <p><b>P.A.</b> Es suyo.</p> <p><b>S. A.</b> La hamburguesa.</p> <p><b>C</b> Siesta.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Corbata.</p> <p><b>VE</b> Supuesto.</p> <p><b>OR</b> Trescientos ochenta y nueve.</p> <p><b>P.A.</b> Sólo voy a la piscina en el verano.</p> <p><b>S. A.</b> Leyes.</p> <p><b>C</b> Aeropuerto de Barajas.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Sujetador.</p> <p><b>VE</b> Leyendo.</p> <p><b>OR</b> Once.</p> <p><b>P.A.</b> Vamos a conocerlo.</p> <p><b>S. A.</b> Su hijo es más listo que Ana.</p> <p><b>C</b> En el Palacio Real/Zarzuela.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Desayuno.</p> <p><b>VE</b> Ayer no pude estudiar mucho.</p> <p><b>OR</b> Pequeña.</p> <p><b>P.A.</b> No me apetece hacer nada, me voy a dormir.</p> <p><b>S. A.</b> Esta escuela es la más grande de todas.</p> <p><b>C</b> 12 de octubre.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Avión.</p> <p><b>VE</b> Este otoño ha llovido mucho.</p> <p><b>OR</b> ¿Cuándo vamos al cine?</p> <p><b>P.A.</b> A Merche, la conocí en mi instituto.</p> <p><b>S. A.</b> Ancho.</p> <p><b>C</b> Estadio Santiago Bernabéu.</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Servilleta.</p> <p><b>VE</b> ¿Has estado alguna vez en Madrid?</p> <p><b>OR</b> Alergia.</p> <p><b>P.A.</b> Estos creo que funcionan bastante bien.</p> <p><b>S. A.</b> En -ona.</p> <p><b>C</b> Felipe.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Gafas.</p> <p><b>VE</b> El tiempo dirá si tenemos o no la razón.</p> <p><b>OR</b> Grave.</p> <p><b>P.A.</b> Estos zapatos son caros.</p> <p><b>S. A.</b> Mi madre está tristísima.</p> <p><b>C</b> Miguel Cervantes.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Gallo.</p> <p><b>VE</b> ¡Levántate!</p> <p><b>OR</b> Si me acompañas al médico, te agradezco.</p> <p><b>P.A.</b> Tiene una decoración preciosa.</p> <p><b>S. A.</b> Buenísimo.</p> <p><b>C</b> Falso.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Amarillo.</p> <p><b>VE</b> Es probable que vaya a Badajoz el fin de semana.</p> <p><b>OR</b> Aguda.</p> <p><b>P.A.</b> Nos vemos domingo por la tarde.</p> <p><b>S. A.</b> Se pone el zapato por la mañana.</p> <p><b>C</b> El oso y el madroño.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Cuchara.</p> <p><b>VE</b> Pensamos.</p> <p><b>OR</b> Sobresdrújula.</p> <p><b>P.A.</b> La nariz.</p> <p><b>S. A.</b> Muy bonito.</p> <p><b>C</b> Real Madrid.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Paraguas.</p> <p><b>VE</b> Hecho.</p> <p><b>OR</b> Cuarto.</p> <p><b>P.A.</b> He invitado a todos mis amigos, pero no ha venido ninguno/nadie.</p> <p><b>S. A.</b> Ahí falta una eme.</p> <p><b>C</b> Barcelona.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Alfombra.</p> <p><b>VE</b> Se llama Agustín, es estudiante y vive en la calle Zaragoza.</p> <p><b>OR</b> Hielo.</p> <p><b>P.A.</b> La ciudad que más me encanta es Nueva York.</p> <p><b>S. A.</b> Tu hijo es delgadísimo.</p> <p><b>C</b> Andaluza.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Garaje.</p> <p><b>VE</b> Ayer pusieron tus CD en tu armario.</p> <p><b>OR</b> Alemán.</p> <p><b>P.A.</b> Aquel libro es mío.</p> <p><b>S. A.</b> En -ces.</p> <p><b>C</b> Madrileño.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Ayuntamiento.</p> <p><b>VE</b> Diciendo.</p> <p><b>OR</b> Sí.</p> <p><b>P.A.</b> Mis padres son músicos.</p> <p><b>S. A.</b> Intereses.</p> <p><b>C</b> El Corte Inglés.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Carnicería.</p> <p><b>VE</b> Vuelve.</p> <p><b>OR</b> Siempre contestabas que aún no lo sabías.</p> <p><b>P.A.</b> Son tuyas.</p> <p><b>S. A.</b> La madrina ha cantado una canción.</p> <p><b>C</b> Paella/Tortilla.</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Cocinero.</p> <p><b>VE</b> Hablaría, hablarías, hablaría, hablaríamos, hablaríais, hablarían.</p> <p><b>OR</b> No tengo más dinero, mas vamos al café.</p> <p><b>P.A.</b> Tengo aquí tu cartera. La mía está en el salón.</p> <p><b>S. A.</b> Nuera.</p> <p><b>C</b> Shakira.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Escuela.</p> <p><b>VE</b> Vuelto.</p> <p><b>OR</b> C-u-a-t-r-o.</p> <p><b>P.A.</b> Las bebidas las lleva Ana.</p> <p><b>S. A.</b> Masculino.</p> <p><b>C</b> Falso.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Jubilado.</p> <p><b>VE</b> Nosotros saldremos de viaje el miércoles.</p> <p><b>OR</b> Juan sólo está solo porque le gusta vivir así.</p> <p><b>P.A.</b> No sé quién fue, pero alguien se lo contó todo.</p> <p><b>S. A.</b> El porcentaje.</p> <p><b>C</b> La Tomatina.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Reloj.</p> <p><b>VE</b> Vine.</p> <p><b>OR</b> Ciento ocho.</p> <p><b>P.A.</b> De tú.</p> <p><b>S. A.</b> Peces.</p> <p><b>C</b> Falso.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Peine.</p> <p><b>VE</b> No me importan los alumnos.</p> <p><b>OR</b> Grave.</p> <p><b>P.A.</b> En el jardín tengo un balcón y una pequeña piscina.</p> <p><b>S. A.</b> Los lápices están en los cajones.</p> <p><b>C</b> Hugo Chávez.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Vaso.</p> <p><b>VE</b> ¡Baje!</p> <p><b>OR</b> Droguería.</p> <p><b>P.A.</b> ¿De qué ciudad son tus padres?</p> <p><b>S. A.</b> Caliente.</p> <p><b>C</b> General Franco.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Son las doce y cuarto.</p> <p><b>VE</b> Me gusta que hagas los deberes.</p> <p><b>OR</b> Esdrújula.</p> <p><b>P.A.</b> Es mío.</p> <p><b>S. A.</b> Tan largo como.</p> <p><b>C</b> Verdadero.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Sacapuntas.</p> <p><b>VE</b> A ver si me acuerdo de llamar al fontanero.</p> <p><b>OR</b> Tú sabes resolver los ejercicios porque tu libro lo tiene todo.</p> <p><b>P.A.</b> Fue Paco quien me enseñó la canción.</p> <p><b>S. A.</b> Muy.</p> <p><b>C</b> Más tarde.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Tren.</p> <p><b>VE</b> Cabría, cabrías, cabría, cabríamos, cabríais, cabrían.</p> <p><b>OR</b> No hay «lh» en español, se dice <i>trabajo</i>.</p> <p><b>P.A.</b> No me gusta mucho, prefiero aquel/ese cuadro de allí.</p> <p><b>S. A.</b> El profesor es calvisimo.</p> <p><b>C</b> El español o el castellano.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Peatón.</p> <p><b>VE</b> A mí me gusta mucho la playa, pero a él le gusta más el río.</p> <p><b>OR</b> Lingüística.</p> <p><b>P.A.</b> Viajó a Venezuela donde vivió durante cinco años.</p> <p><b>S. A.</b> Esta prueba fue más difícil que la tuya.</p> <p><b>C</b> Siglo de Oro.</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Castaña.</p> <p><b>VE</b> Mi hermana tradujo una novela.</p> <p><b>OR</b> Asiento.</p> <p><b>P.A.</b> El pan puedo comprarlo yo.</p> <p><b>S. A.</b> Tesis.</p> <p><b>C</b> La Moncloa.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Tejado.</p> <p><b>VE</b> Yo nunca supe distinguir a Juan de Pepe.</p> <p><b>OR</b> No.</p> <p><b>P.A.</b> El personaje.</p> <p><b>S. A.</b> He usado mucho estos pantalones y ya los tengo viejos.</p> <p><b>C</b> Atocha.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Pendientes.</p> <p><b>VE</b> Iba, ibas, iba, ibamos, ibais, iban..</p> <p><b>OR</b> Minúscula.</p> <p><b>P.A.</b> A mí, me parece estupendo.</p> <p><b>S. A.</b> Femenina.</p> <p><b>C</b> El euro.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Maíz.</p> <p><b>VE</b> El mes pasado anduviste un poco nervioso.</p> <p><b>OR</b> Estaban.</p> <p><b>P.A.</b> Cuando llego del trabajo, me encanta echarme en el sofá.</p> <p><b>S. A.</b> Delgada.</p> <p><b>C</b> El euskera o vasco.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Suegro.</p> <p><b>VE</b> Saldrás.</p> <p><b>OR</b> Esdrújula.</p> <p><b>P.A.</b> La vida comienza a los cuarenta.</p> <p><b>S. A.</b> Las películas eran muy grandes y me parecieron muy aburridas.</p> <p><b>C</b> Melillenses.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Anillo.</p> <p><b>VE</b> Sabré, sabrás, sabrá, sabremos, sabréis, sabrán.</p> <p><b>OR</b> Extranjeros.</p> <p><b>P.A.</b> Aquel pan es mío.</p> <p><b>S. A.</b> Estas comidas son más apetecibles que las mías.</p> <p><b>C</b> Catedral Santiago de Compostela.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Acera.</p> <p><b>VE</b> Esté, estés, esté, estemos, estéis, estén.</p> <p><b>OR</b> Quince.</p> <p><b>P.A.</b> Una risa abunda en la boca de los gansos.</p> <p><b>S. A.</b> Jabalíes.</p> <p><b>C</b> Pedro Almodóvar.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Son las ocho menos cuarto.</p> <p><b>VE</b> Juan comerá en casa toda la semana.</p> <p><b>OR</b> Cuéntamelo.</p> <p><b>P.A.</b> El texto puedo leerlo yo.</p> <p><b>S. A.</b> Reina.</p> <p><b>C</b> Alejandro Sanz.</p>
<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Gris.</p> <p><b>VE</b> Pepe está cocinando y Paquito lo está ayudando.</p> <p><b>OR</b> Grave.</p> <p><b>P.A.</b> Te doy las entradas, cuando quieras.</p> <p><b>S. A.</b> Estos niños fueron los más inteligentes de su curso.</p> <p><b>C</b> La peseta.</p>	<p><b>Trivial Pursuit</b></p> <p><b>VO</b> Estantería.</p> <p><b>VE</b> No creo que Juan venga.</p> <p><b>OR</b> Nivel.</p> <p><b>P.A.</b> Se necesita un hombre para dirigir una empresa nacional.</p> <p><b>S. A.</b> Tu abuela fue simpatiquísima.</p> <p><b>C</b> El gallego.</p>

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira (ELE)

<p><b>VO</b> Peluquería.</p> <p><b>VE</b> Esta semana hemos resuelto los enigmas.</p> <p><b>OR</b> Mi padre me preguntó si quería tomar algo.</p> <p><b>P.A.</b> También tengo una mesa y unas sillas de exterior.</p> <p><b>S. A.</b> Menos guapa que.</p> <p><b>C</b> Derecha.</p>	<p><b>VO</b> Cantante.</p> <p><b>VE</b> Trajeron.</p> <p><b>OR</b> Diéresis.</p> <p><b>P.A.</b> Ésos.</p> <p><b>S. A.</b> El libro es muy interesante.</p> <p><b>C</b> Verdadero.</p>
<p><b>VO</b> Semáforo.</p> <p><b>VE</b> Huir.</p> <p><b>OR</b> Cuatro.</p> <p><b>P.A.</b> La música quiero cantarla yo.</p> <p><b>S. A.</b> Madrastra.</p> <p><b>C</b> El flamenco.</p>	<p><b>VO</b> Farmacéutico.</p> <p><b>VE</b> Voy, vas, vas, vamos, vais, van.</p> <p><b>OR</b> Lámpara.</p> <p><b>P.A.</b> Aquellos de allí son mis hermanos.</p> <p><b>S. A.</b> Femenino.</p> <p><b>C</b> Verdadero.</p>
<p><b>VO</b> Febrero.</p> <p><b>VE</b> Resuelto.</p> <p><b>OR</b> No creo que Juan le dé ese regalo porque fue una idea de Ana.</p> <p><b>P.A.</b> Éstas no son tus cosas, las tuyas todavía están en el armario.</p> <p><b>S. A.</b> Los hombres hicieron unos viajes.</p> <p><b>C</b> Diego Maradona.</p>	<p><b>VO</b> Teatro.</p> <p><b>VE</b> Te pido que vayas a la farmacia.</p> <p><b>OR</b> Burocracia.</p> <p><b>P.A.</b> Estos garajes son amplios.</p> <p><b>S. A.</b> Es una película larguísima.</p> <p><b>C</b> Valle de los Caídos.</p>
<p><b>VO</b> Colchón.</p> <p><b>VE</b> Él hará los trabajos mañana.</p> <p><b>OR</b> Zapatos.</p> <p><b>P.A.</b> Esos son tuyos.</p> <p><b>S. A.</b> Tus padres son divertidísimos.</p> <p><b>C</b> El Escorial.</p>	<p><b>VO</b> Diciembre.</p> <p><b>VE</b> Si no das prisa, pierdes el autobús.</p> <p><b>OR</b> Síntoma.</p> <p><b>P.A.</b> No hay ninguna duda de que va a ser un excelente profesional.</p> <p><b>S. A.</b> El puente.</p> <p><b>C</b> Antonio Banderas.</p>
<p><b>VO</b> Jardín.</p> <p><b>VE</b> Sí, ya he comido paella.</p> <p><b>OR</b> Veintidós mil, doscientos veintidós.</p> <p><b>P.A.</b> Fue en verano cuando conocí a Pablo.</p> <p><b>S. A.</b> Protestona.</p> <p><b>C</b> Verdadero.</p>	<p><b>VO</b> Espejo.</p> <p><b>VE</b> Ojalá la vida te traiga mucha felicidad.</p> <p><b>OR</b> Yo sé que se come muy bien allí.</p> <p><b>P.A.</b> No sé dónde está mi diccionario, ¿me prestas el tuyo?</p> <p><b>S. A.</b> Está encendida la luz de la casa.</p> <p><b>C</b> Rojo y amarillo.</p>

Quadro 13: Cartões elaborados para a realização do jogo *Trivial Pursuit*, que pretendia rever e já introduzir conteúdos do próximo ano.

## **2. Resultados da investigação**

### ***2.1. Tema 4 – Casas y Cosas***

# ***Tema 4 - Casas y Cosas***

### 2.1.1. Desafío 1

Tienes a continuación algunas imágenes de partes de la casa y sus actividades. Analízalas bien y haz su respectiva leyenda.

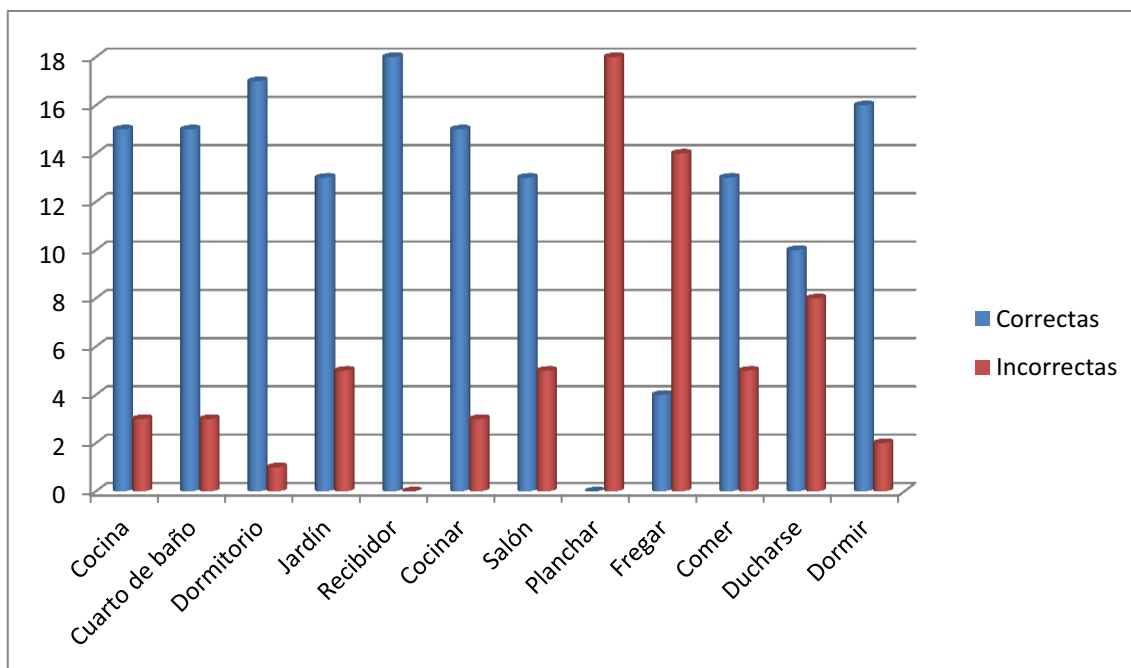


Gráfico 1: Número de respostas corretas e incorretas que os alunos deram para cada imagem.

### 2.1.2. Cuestionario 1

Juego ¿Dónde estoy?	1	2	3	4	5*
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido las habitaciones y objetos en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre el tema de la Casa?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

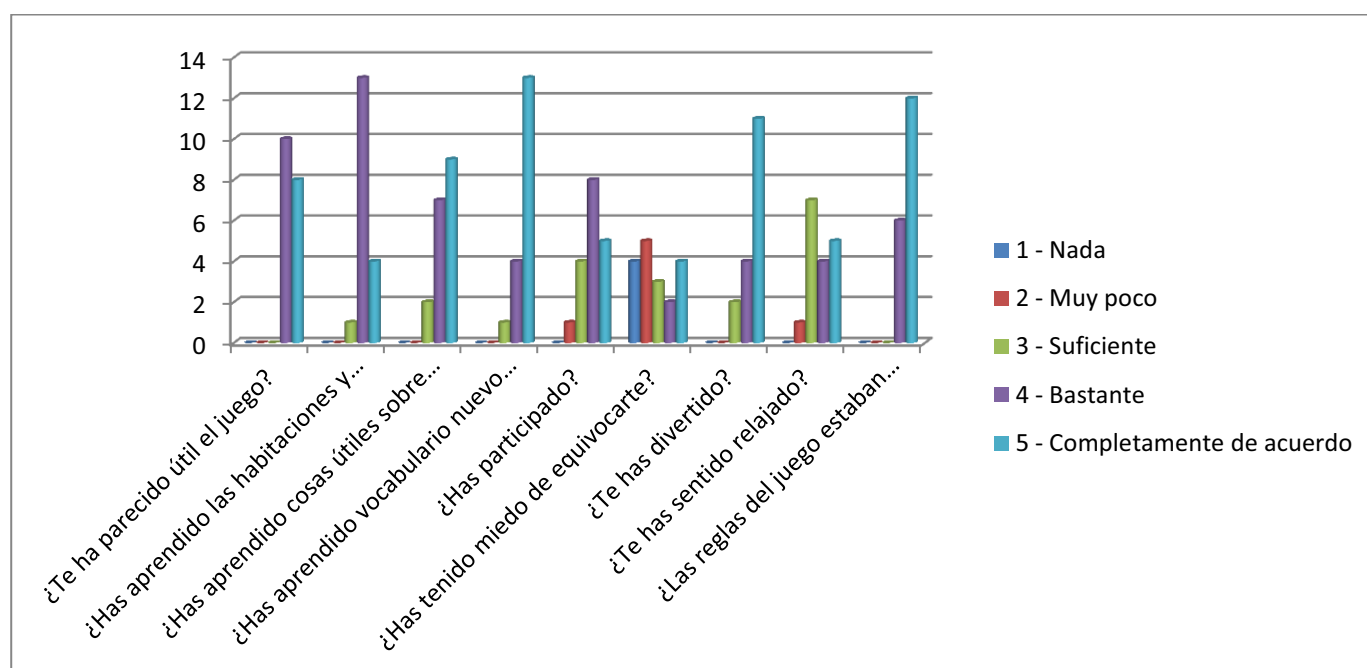


Gráfico 2: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo ¿Dónde estoy?.

### 2.1.3 Desafio 2

**Relaciona las palabras en portugués de la columna A con las españolas de la columna**

<u>A</u>	<u>B</u>	<u>Soluciones</u>
1. Ao	a) Hacer	
2. Ouvir	b) Oír	
3. Chorar	c) Planchar	
4. Rever	d) Mirar	
5. Escolher	e) Llamarse	
6. Escutar	f) Revisar	
7. Deitar-se	g) Contestar	
8. Ter	h) Del	
9. Passar a ferro	i) Dibujar	
10. Fazer	j) Tener	
11. Do	k) Escuchar	
12. Desenhar	l) Al	
13. Chamar-se	m) Elegir	
14. Responder	n) Acostarse	
15. Olhar	o) Llorar	

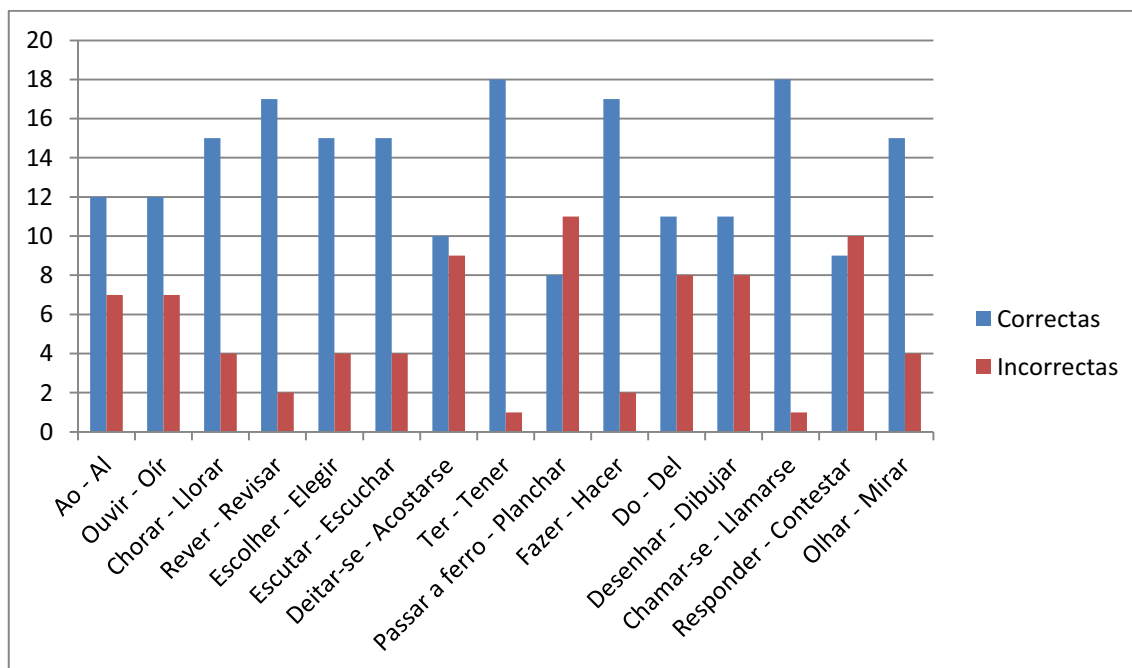


Gráfico 3: Número de respostas corretas e incorretas dadas pelos alunos para cada resposta.

### 2.1.4. Cuestionario 2

<b>Concurso de verbos</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido cómo se conjugan los verbos en español?					
¿Has practicado el presente de indicativo en español?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – En Completamente de acuerdo

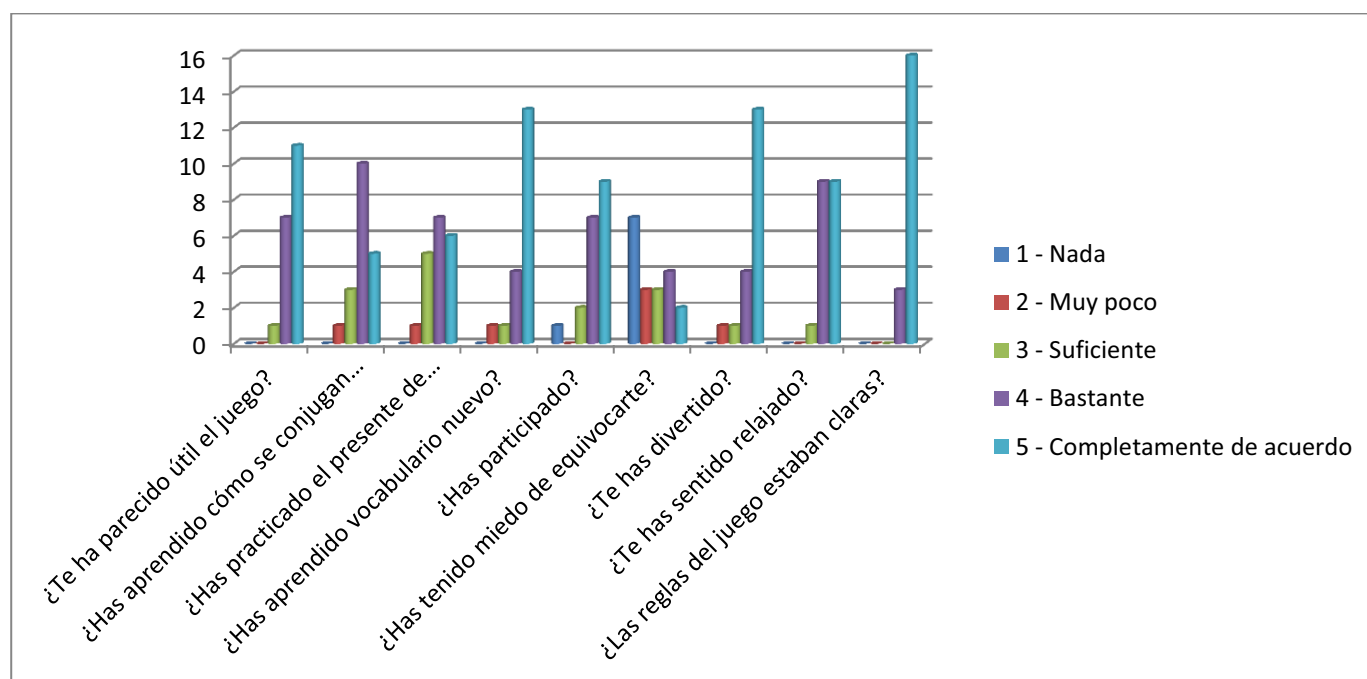


Gráfico 4: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo “Concurso de verbos”.

### **2.1.5. Desafío 3**

**En dos minutos, escribe el mayor número de objetos de la casa que consigas recordar.**

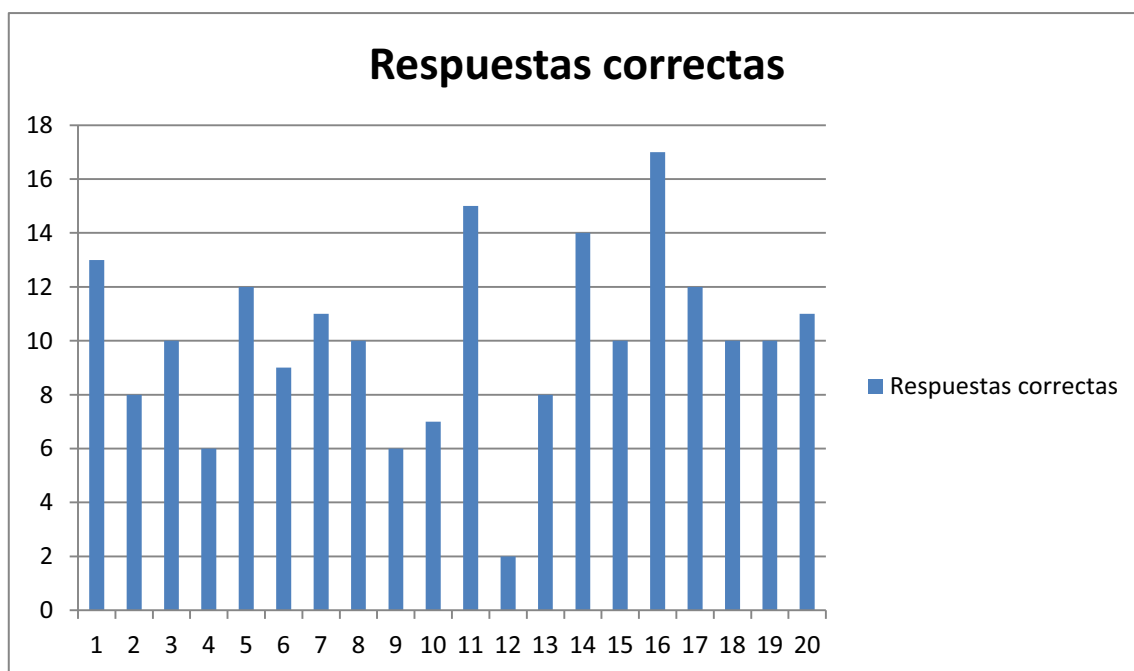



Gráfico 5: Número de respostas corretas dadas por cada aluno para o desafio acima apresentado.

### 2.1.6. Cuestionario 3

Juego ¿Quién soy?	1	2	3	4	5*
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los objetos de la casa?					
¿Has conseguido describir bien los objetos a tus amigos?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

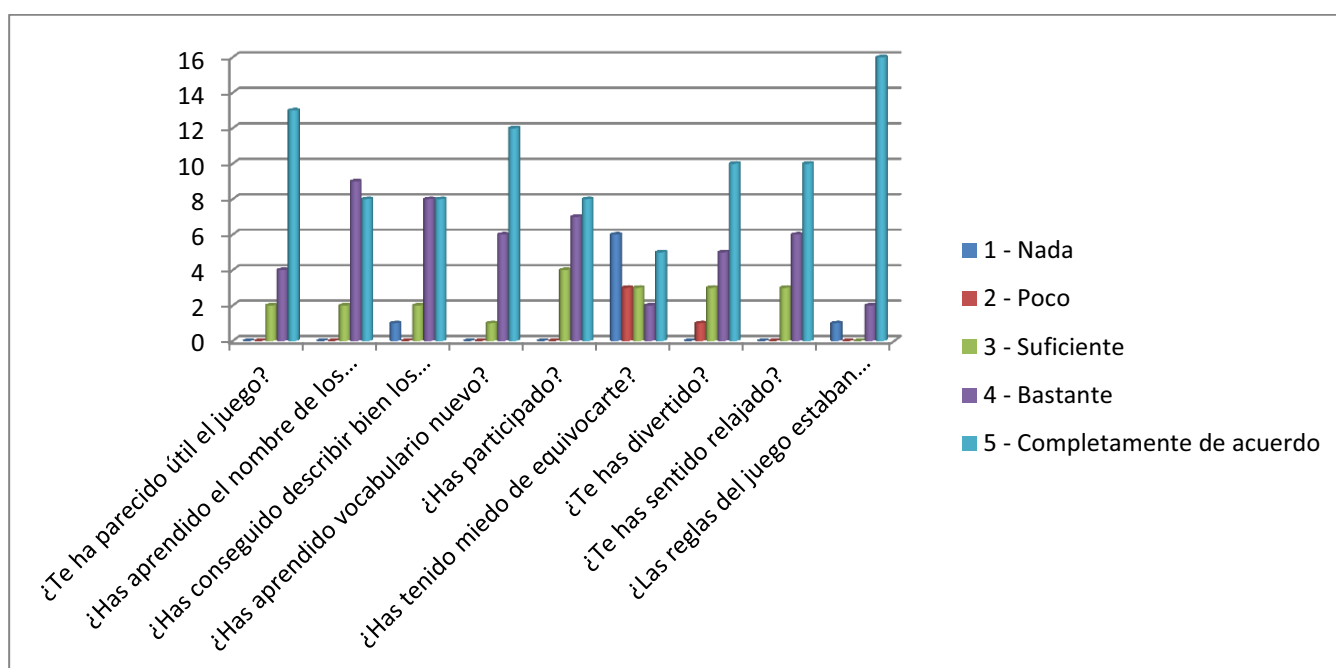


Gráfico 6: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo ¿Quién soy?.

### 2.1.7. Desafio 4

**Escribe los objetos de la casa en su habitación correspondiente.**

Sofá, cama, nevera, árboles, horno, ducha, escritorio, mesa, lavabo, sillas, colchón, fuente, fregadero, flores, enciclopedias, mesilla, váter, microondas, sábanas, toallero, sillón, ordenador, columpio, impresora.

<u>Cocina</u>	<u>Habitación</u>	<u>Cuarto de baño</u>	<u>Salón Comedor</u>	<u>Despacho</u>	<u>Jardín</u>

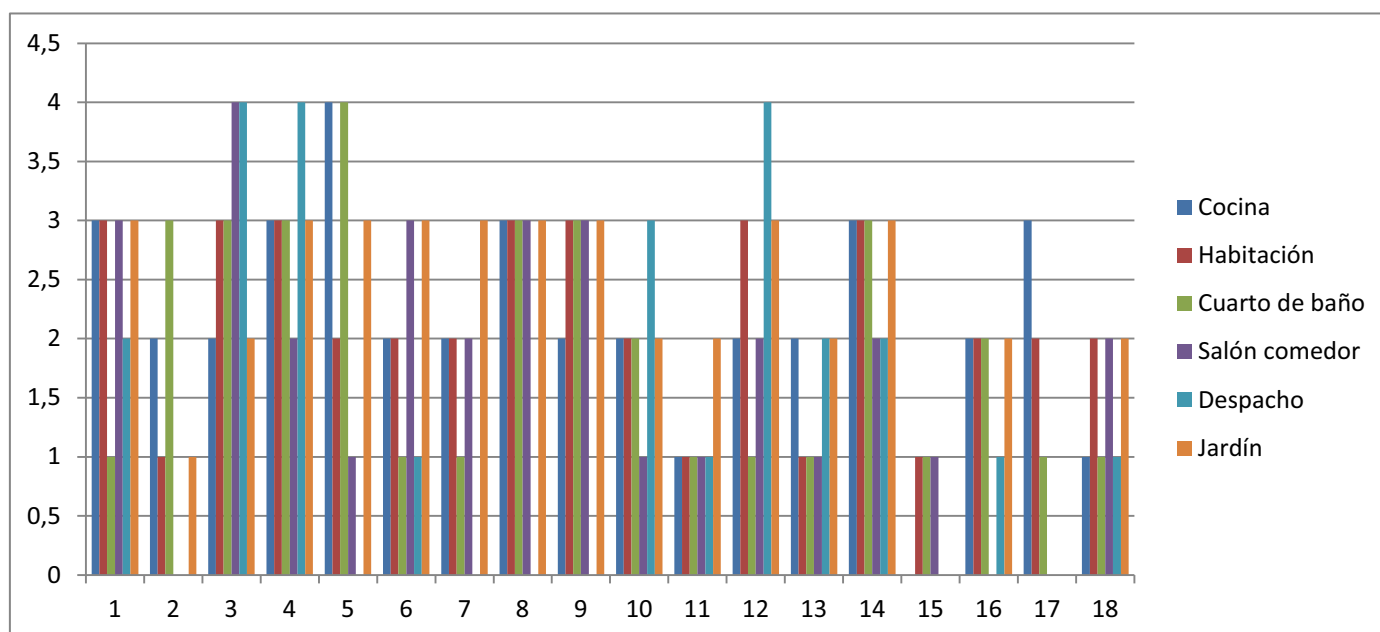


Gráfico 7: Número de respostas corretas que cada aluno deu para as várias divisões da casa.

### 2.1.8. Cuestionario 4

<b>Juego de la Oca – Partes y objetos de la casa</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo sobre las partes y objetos de la casa?					
¿Te has acordado del vocabulario que has aprendido a lo largo de la unidad?					
¿Has practicado el vocabulario aprendido?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

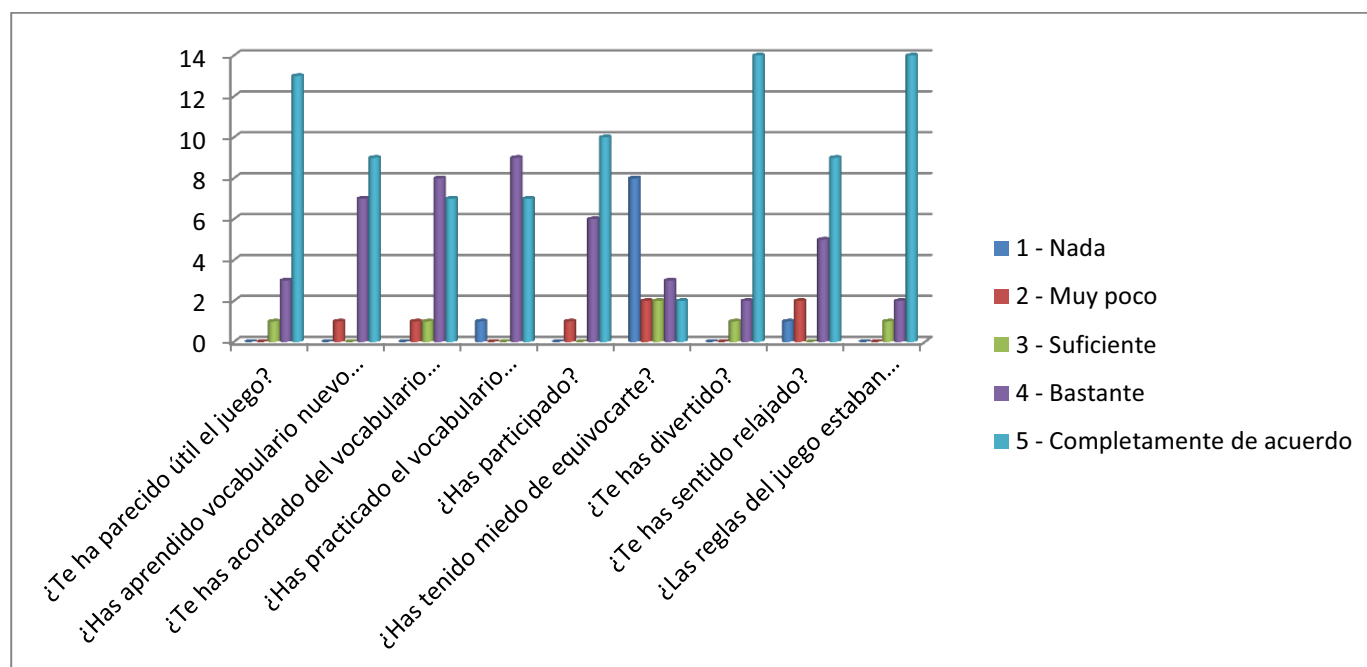


Gráfico 8: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do *Juego de la Oca – Partes y objetos de la casa*.

**2.2. Tema 5 – Perros y Gatos**

# **Tema 5 - *Perros y Gatos***

### 2.2.1. Desafío 1

Tienes a continuación algunas imágenes de animales. Analízalas bien y haz su respectiva leyenda.

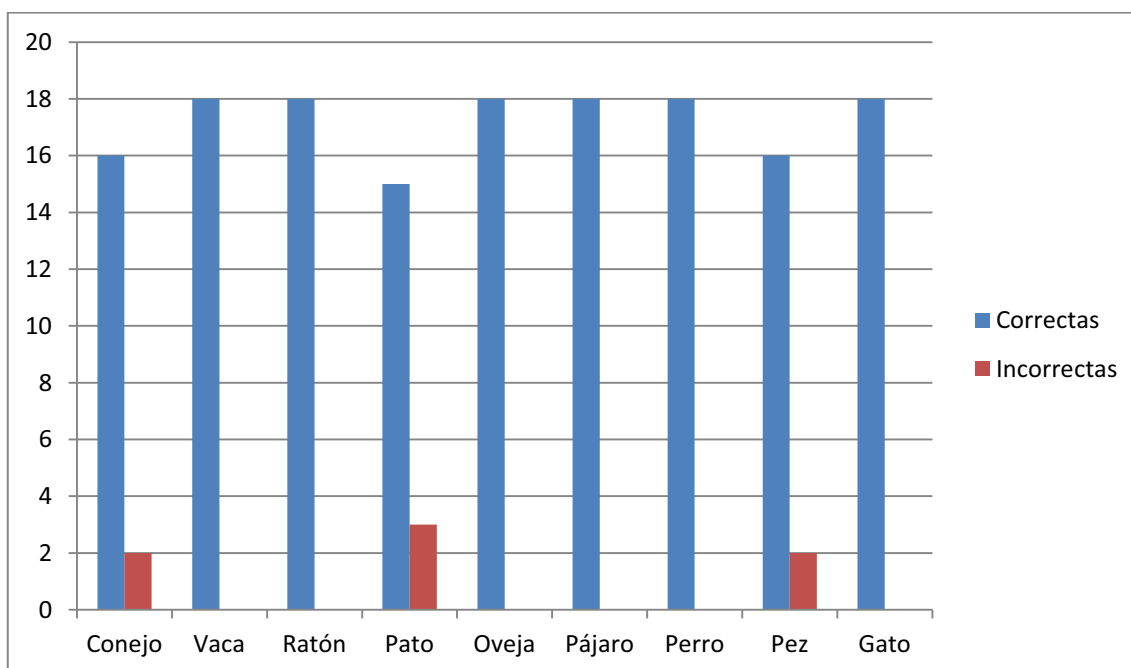


Gráfico 9: Número de respostas corretas e incorretas dadas para cada animal do desafio.

### 2.2.2. Cuestionario 1

<b>Juego ¿Quién eres hoy?</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los animales en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre el tema de los animales?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

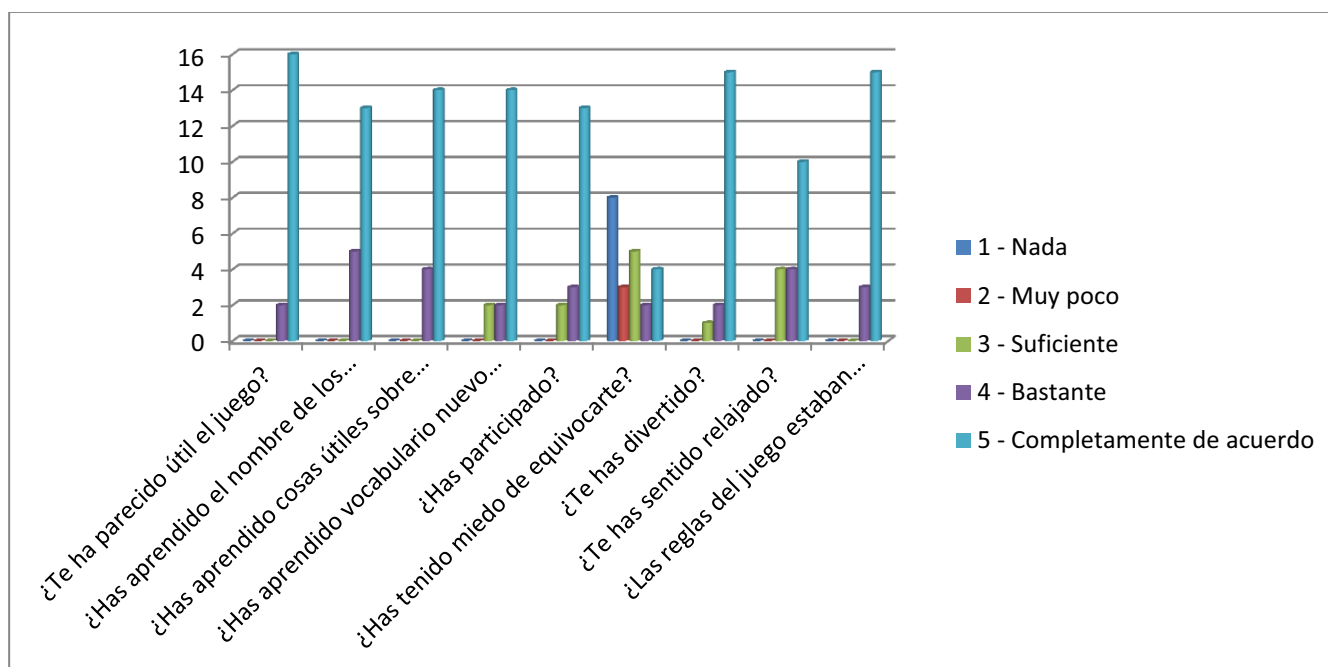


Gráfico 10: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo *¿Quién eres hoy?*.

### 2.2.3. Desafío 2

En el cuadro que tienes a continuación, escribe el nombre de todos los animales que consigas recordar en español.

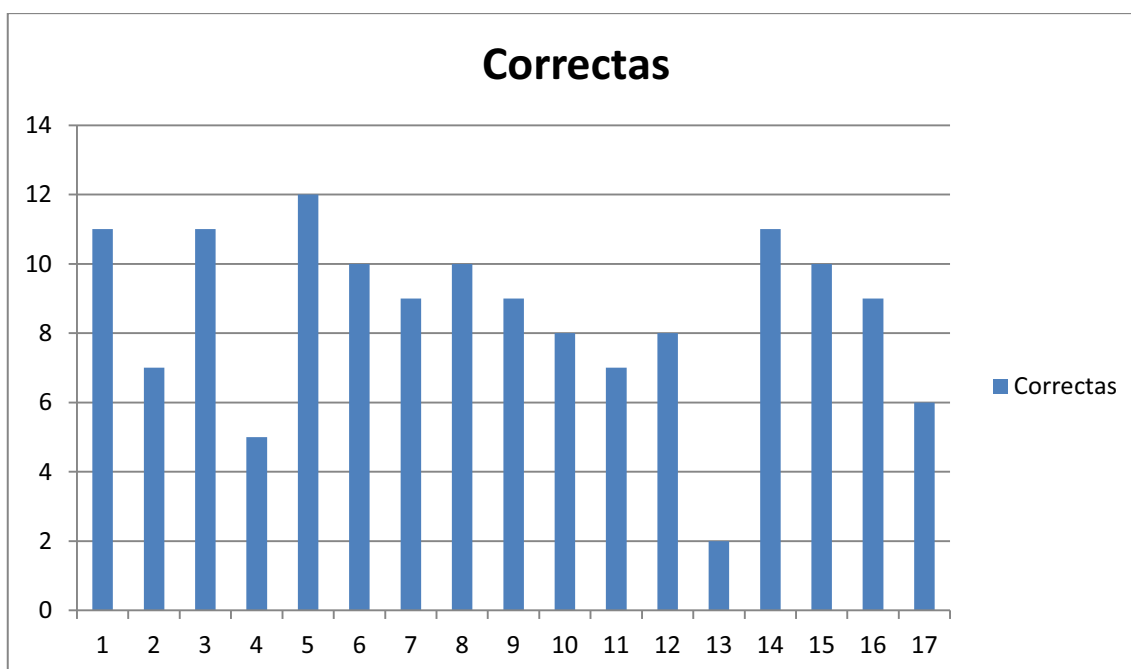


Gráfico 11: Número de respostas corretas dadas por cada aluno neste desafio.

### 2.2.4. Cuestionario 2

<b>Juego “Adivinanzas”</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los animales en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre el tema de los animales?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

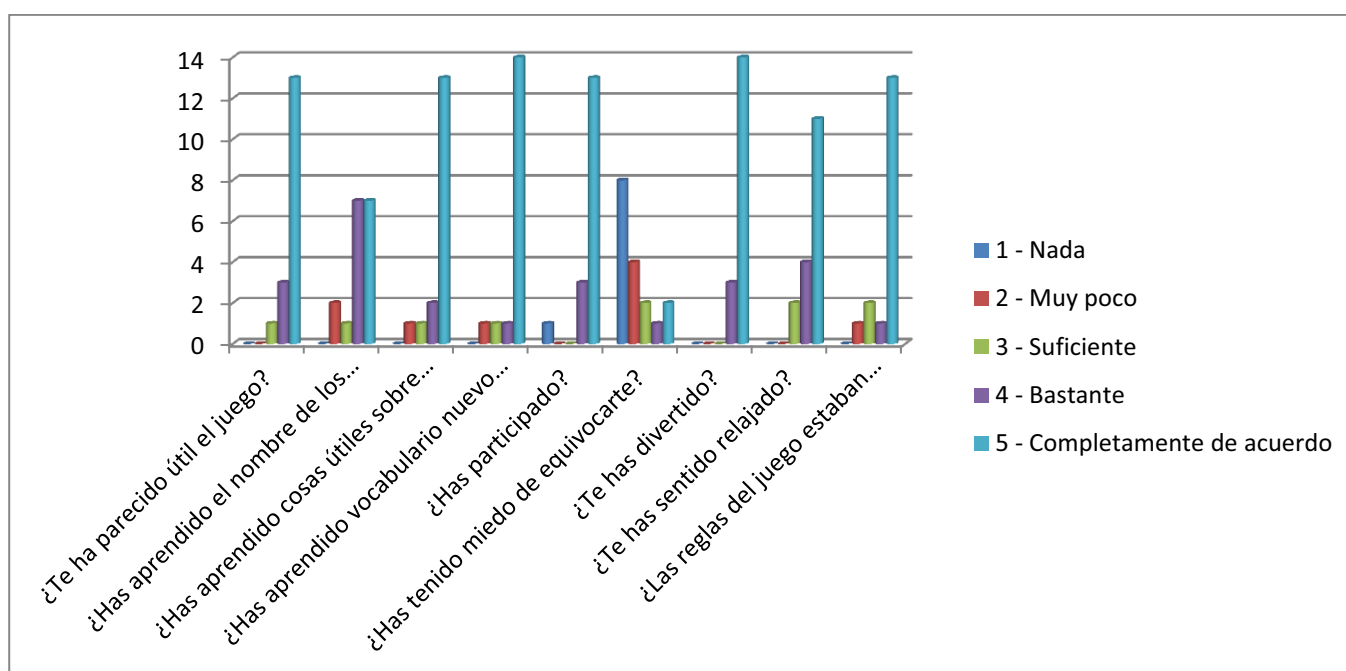


Gráfico 12: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo *Adivinanzas*.

NOTA: Nesta unidade não se realizaram mais jogos nem desafios ou questionários porque foi aproveitada uma aula para revisão dos conteúdos para o teste, uma para a realização do mesmo e uma mais para entrega e correção.

*2.3. Tema 7 – Calles y Plazas*

# *Tema 7 - Calles y Plazas*

**2.3.1. Desafio 1**

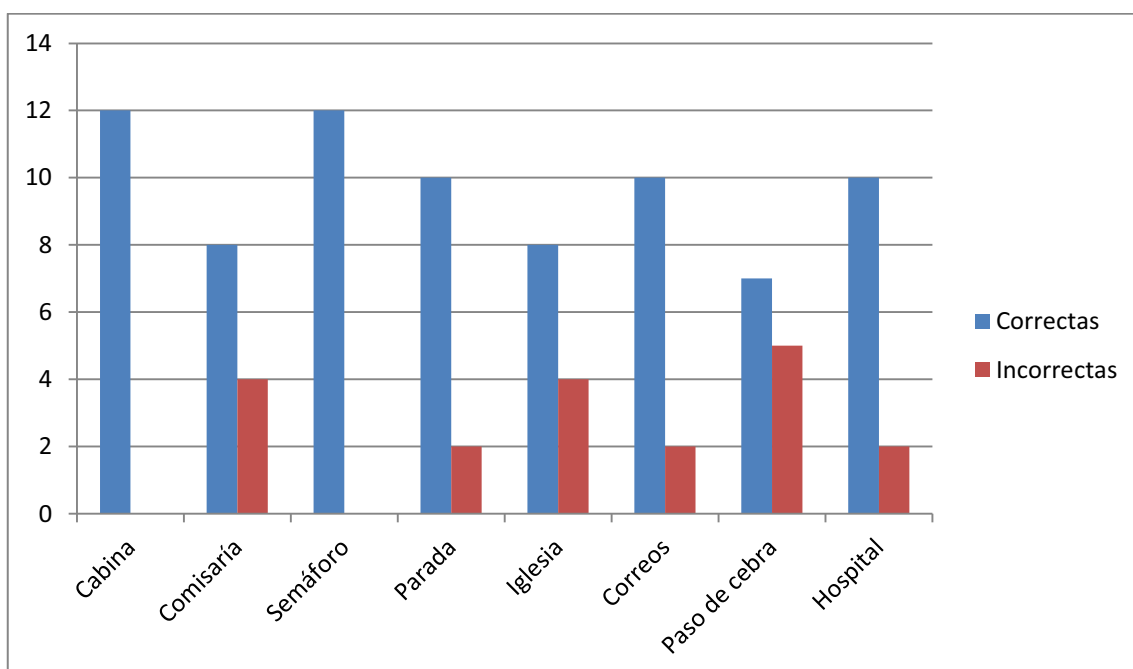
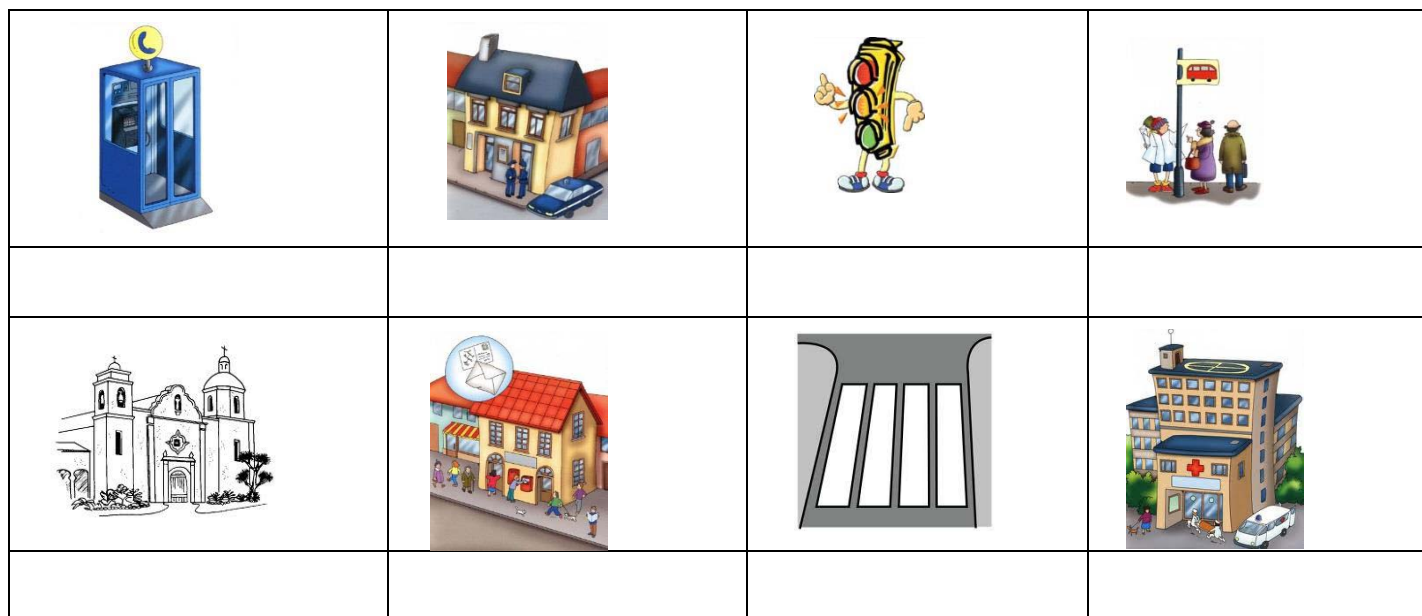


Gráfico 13: Número de respostas corretas e incorretas dadas para cada elemento da cidade.

### 2.3.2. Cuestionario 1

<b>Juego ;Bingo!</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b> *
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los establecimientos en español?					
¿Has aprendido cosas útiles sobre los elementos de la ciudad?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 - Nada; 2 - Muy poco; 3 - Suficiente; 4 - Bastante; 5 - Completamente de acuerdo

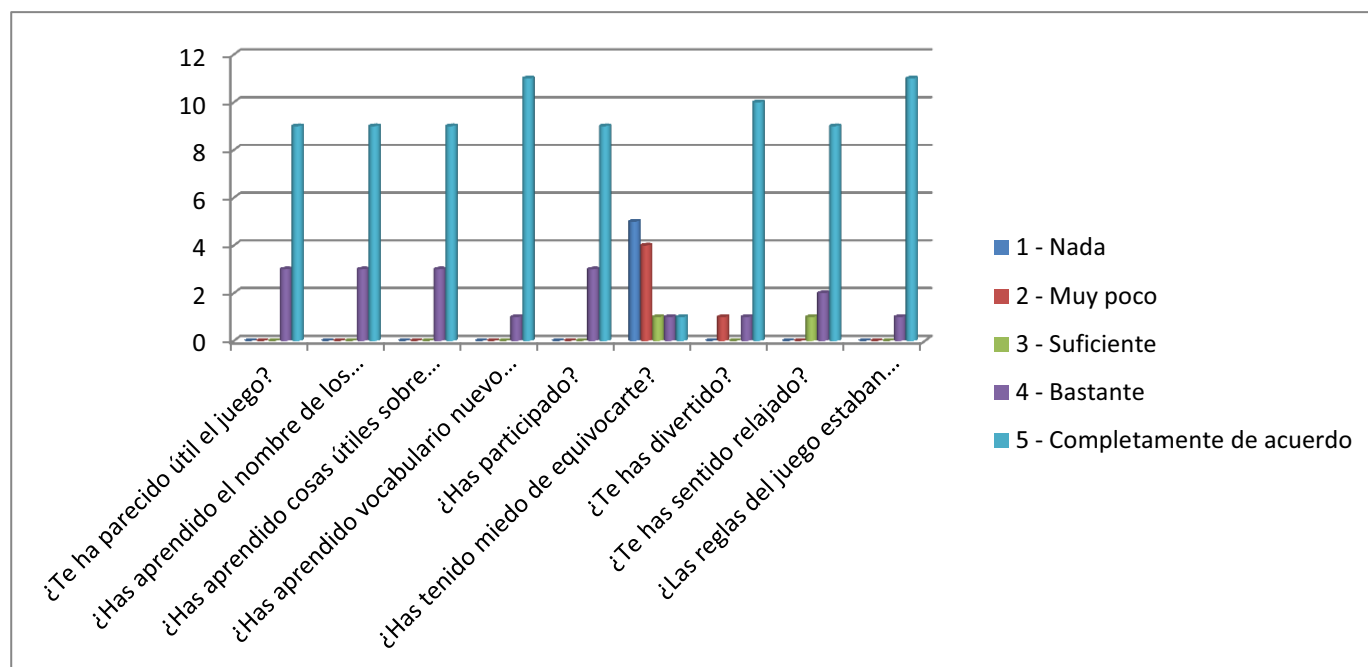
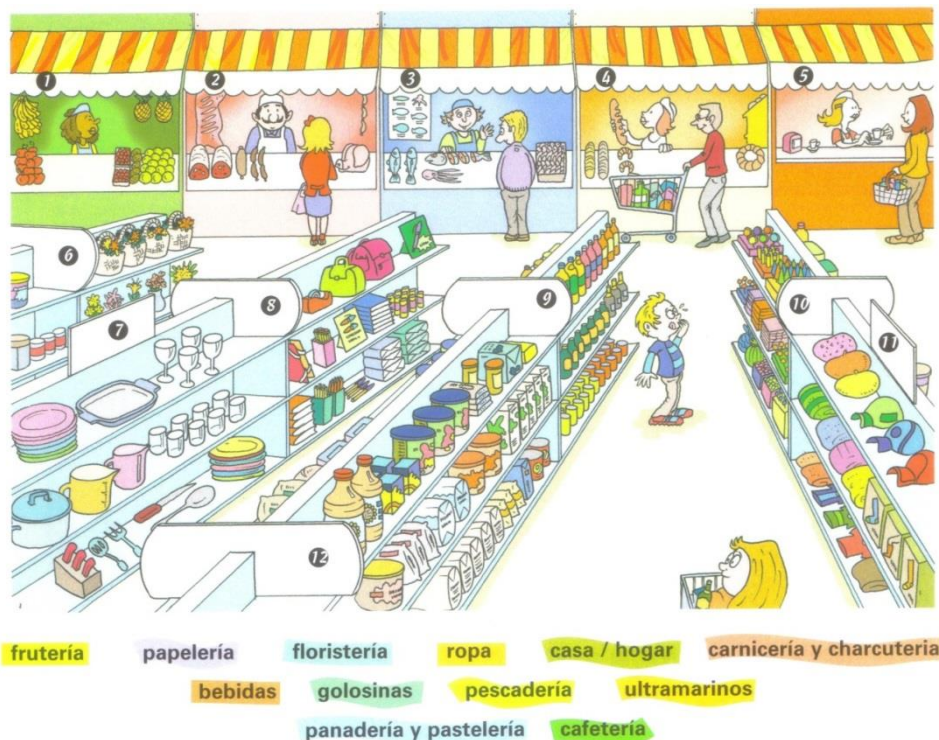


Gráfico 14: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo ;Bingo!.

### 2.3.3. Desafío 2



Observa el cartel y organiza el vocabulario dado.

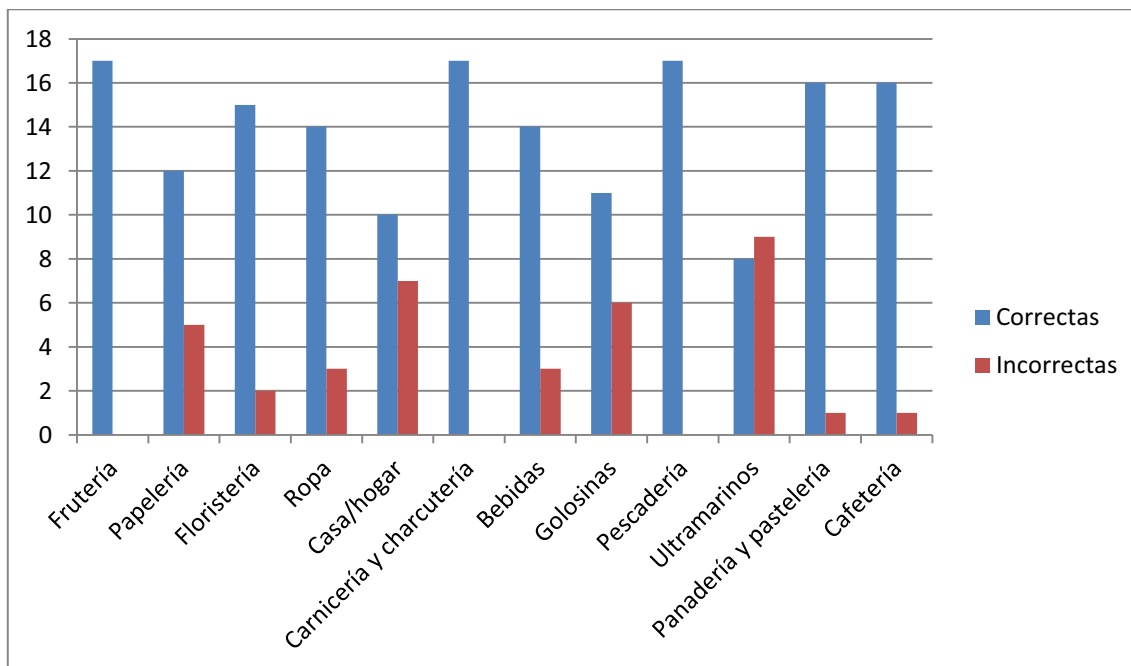


Gráfico 15: Número de respostas corretas e incorretas dadas por cada aluno para as várias partes do supermercado.

### 2.3.4. Cuestionario 2

Juego ¿Quién soy?	1	2	3	4	5*
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido el nombre de los establecimientos/tiendas en español?					
¿Has aprendido los productos que venden en cada tienda?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 - Nada; 2 - Muy poco; 3 - Suficiente; 4 - Bastante; 5 - Completamente de acuerdo

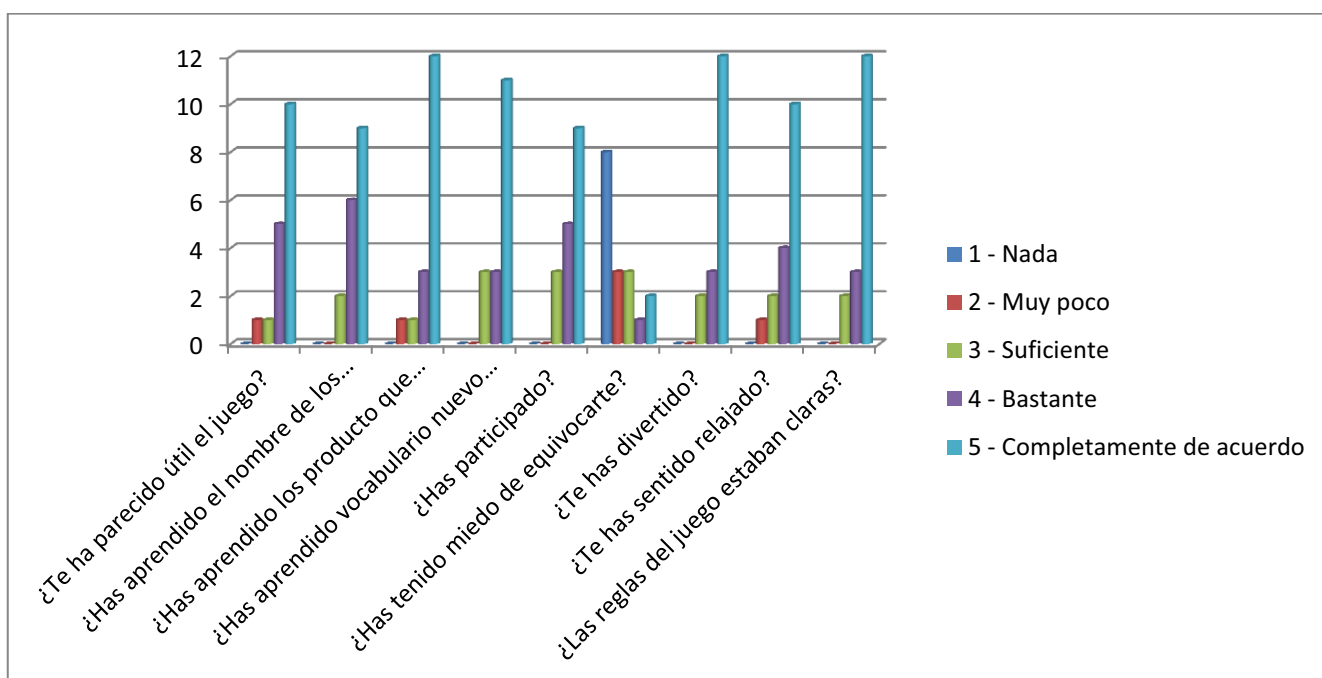







Gráfico 16: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo ¿Quién soy?.

### 2.3.5. Desafío 3

A cada imagen hazle corresponder la frase adecuada.

	a. _____	En la glorieta, gira a la izquierda.
	b. _____	Gira a la izquierda.
	c. _____	Coge la segunda a la derecha.
	d. _____	Gira a la derecha.
	e. _____	Sigue todo recto.

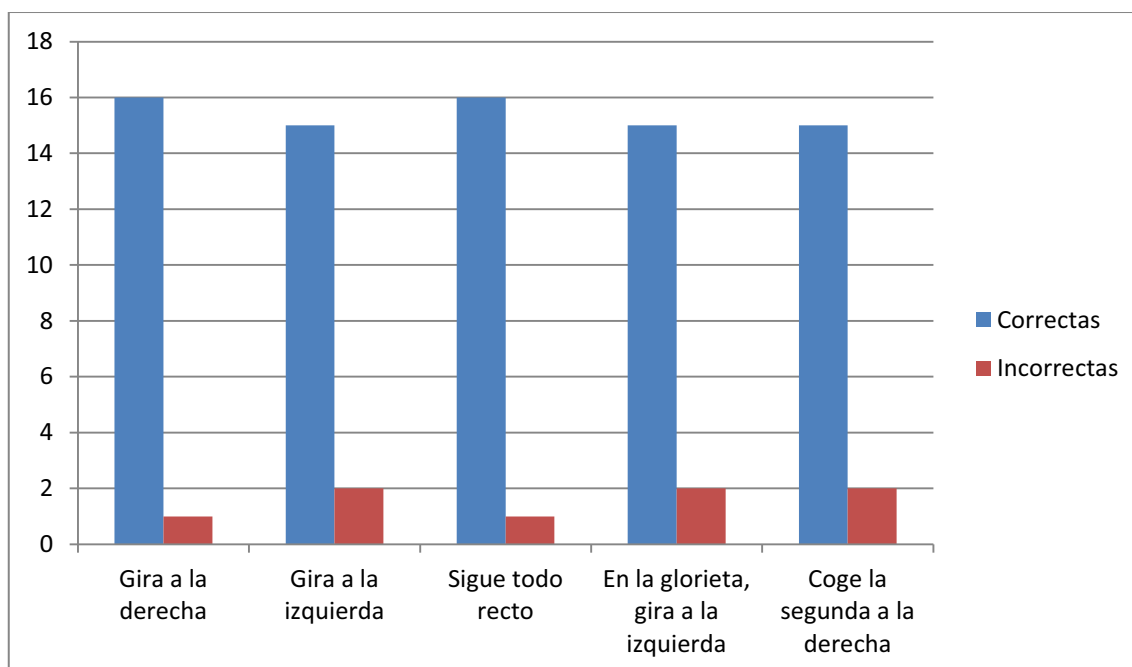


Gráfico 17: Número de respostas corretas e incorretas dadas pelos alunos para cada indicação da imagem.

### 2.3.6. Cuestionario 3

<b>Juego de la Oca</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido vocabulario sobre la ciudad en español?					
¿Has aprendido bien el contraste <i>ser/estar</i> ?					
¿Has aprendido palabras nuevas con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 - Nada; 2 - Muy poco; 3 - Suficiente; 4 - Bastante; 5 - Completamente de acuerdo

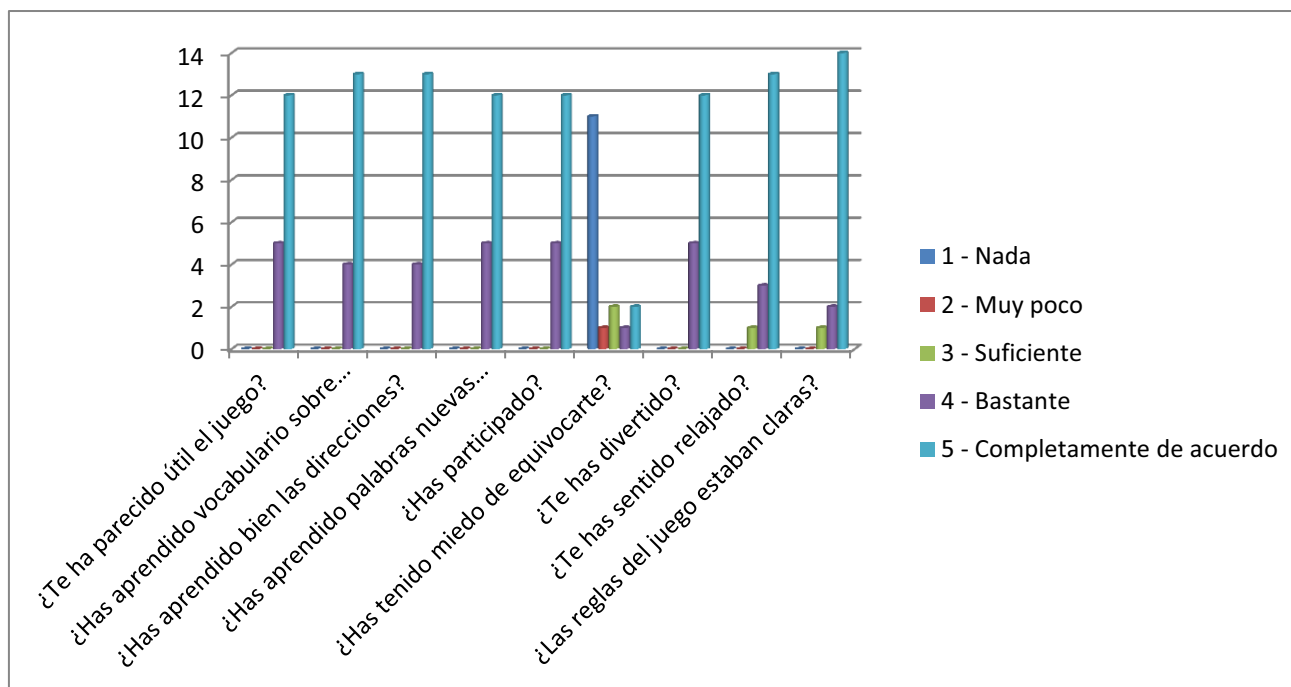


Gráfico 18: Resultados obtenidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo *Juego de la Oca*.

### 2.3.7. Desafío 4

**Pon una X en la columna correcta.**

	Establecimientos públicos	Medios de transporte	Indicaciones / Direcciones	Preposiciones de Medios de Transporte
Sigue todo recto				
Estanco				
Ir <b>en</b> moto				
Cruza la plaza				
Bicicleta				
Andar <b>a</b> pie				
Joyería				
Autobús				
Gira a la derecha				
Cibercafé				

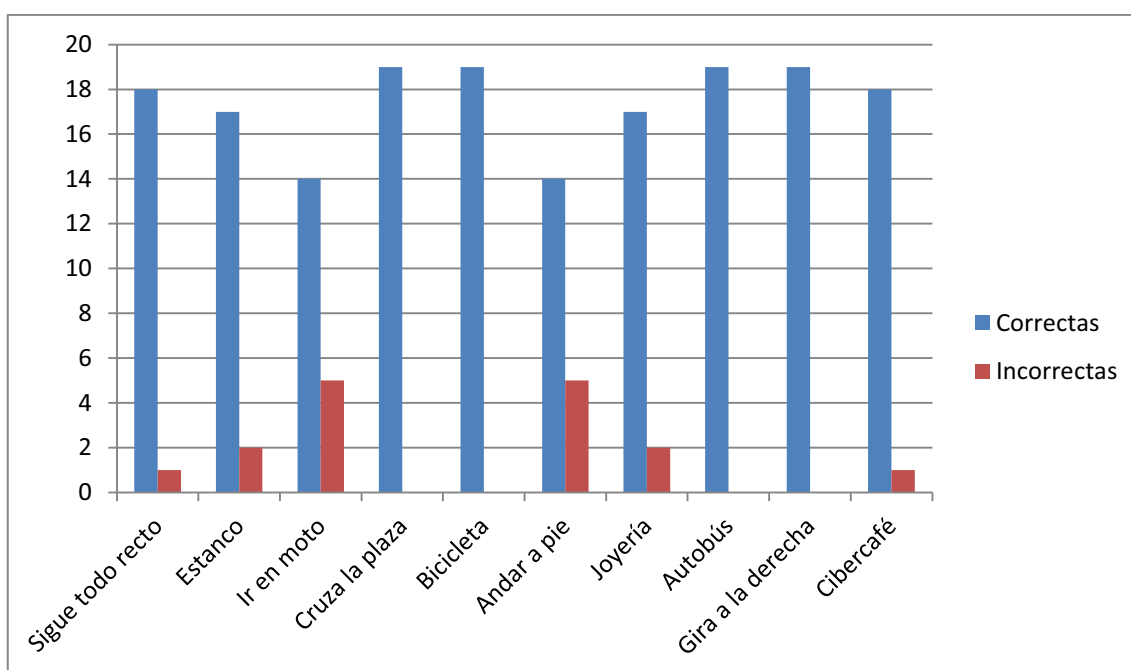


Gráfico 19: Número de respostas corretas e incorretas dadas pelos alunos para cada opção do desafio anterior.

### 2.3.8. Cuestionario 4

<b>Juego del Ahocado</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5*</b>
¿Te ha parecido útil el juego?					
¿Has aprendido vocabulario sobre el tema “Calles y Plazas” en español?					
¿Has aprendido bien los contenidos gramaticales de esta unidad?					
¿Has aprendido vocabulario nuevo con el juego?					
¿Has participado?					
¿Has tenido miedo de equivocarte?					
¿Te has divertido?					
¿Te has sentido relajado?					
¿Las reglas del juego estaban claras?					

\* 1 – Nada; 2 – Muy poco; 3 – Suficiente; 4 – Bastante; 5 – Completamente de acuerdo

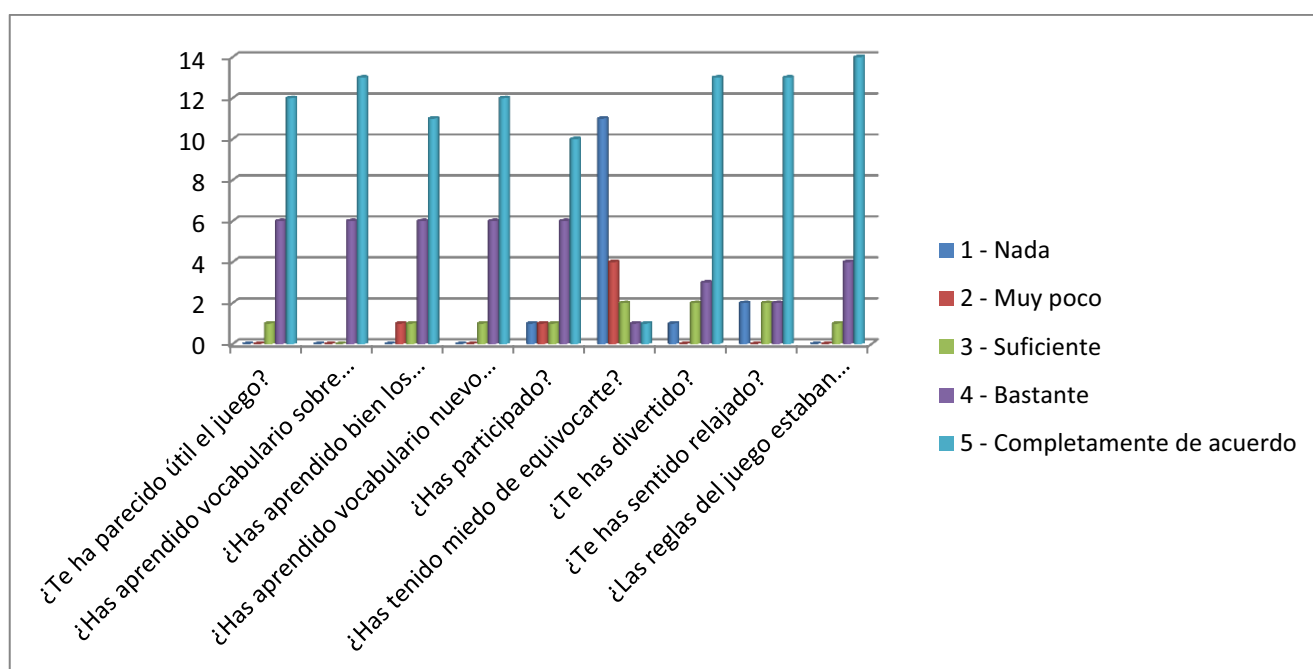


Gráfico 20: Resultados obtidos a partir da reflexão feita após a realização do jogo *Juego del Ahocado*.

**2.4. Actividad final - Cuestionario<sup>4</sup>**

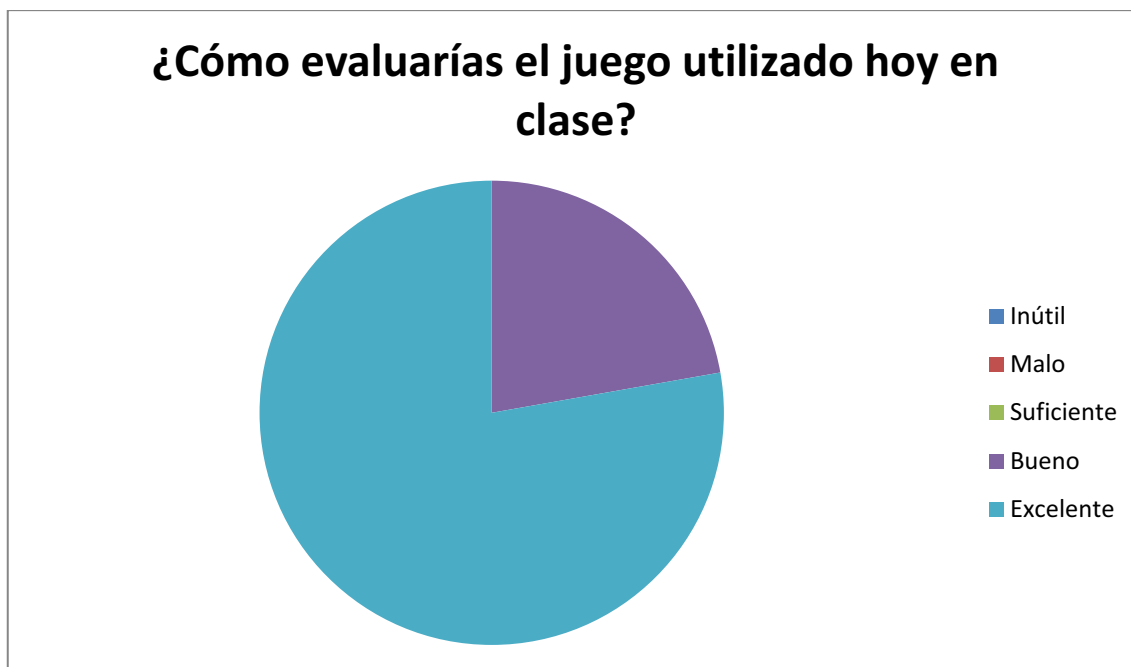
# Actividad final

---

<sup>4</sup> Todos os gráficos apresentados nas próximas páginas correspondem ao questionário final, realizado na última aula leccionada do ano, para efeitos de reflexão e avaliação do trabalho desenvolvido ao longo do ano.

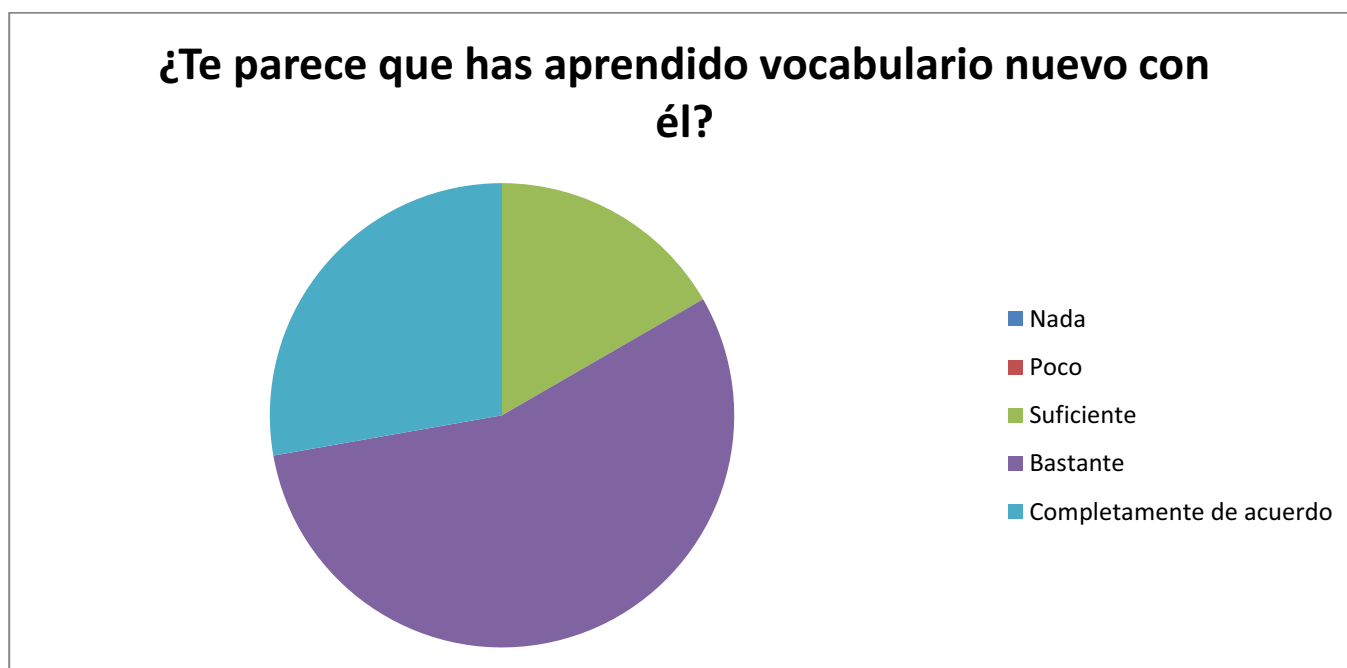
**1. ¿Cómo evaluarías el juego utilizado hoy en clase?**

Inútil		Malo		Suficiente		Bueno		Excelente	
--------	--	------	--	------------	--	-------	--	-----------	--



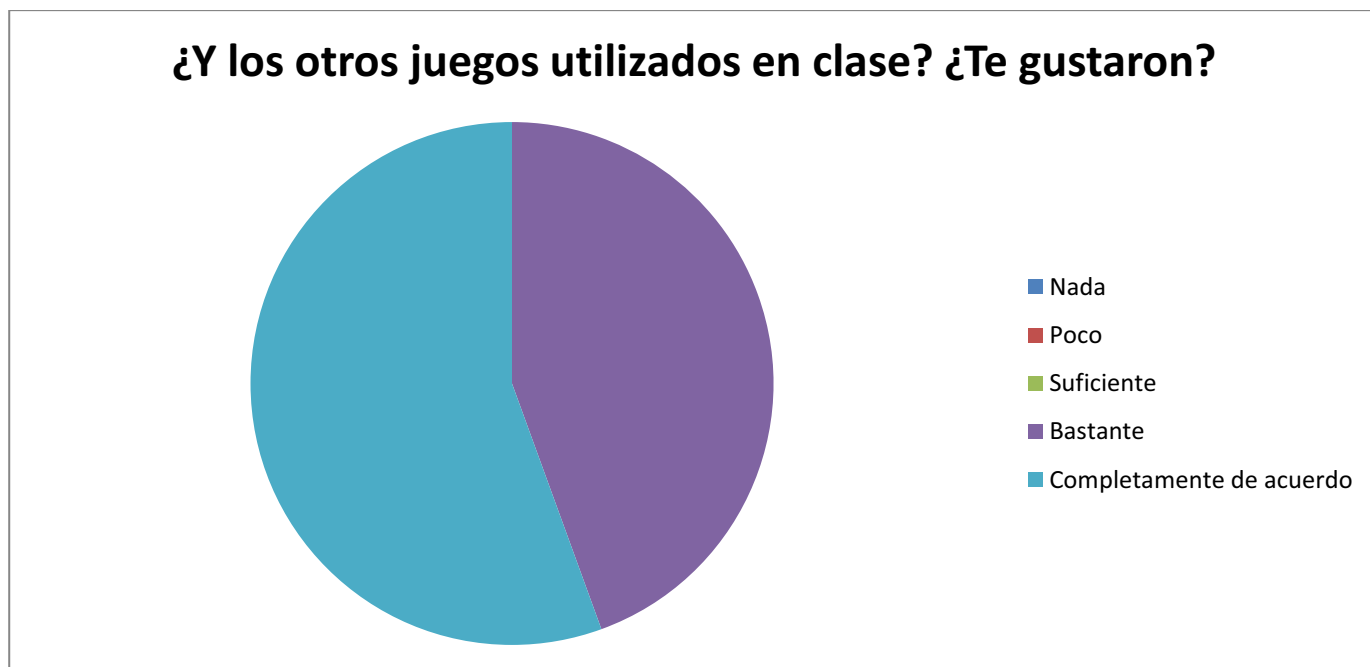
**2. ¿Te parece que has aprendido vocabulario nuevo con él?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Completamente de acuerdo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	--------------------------	--



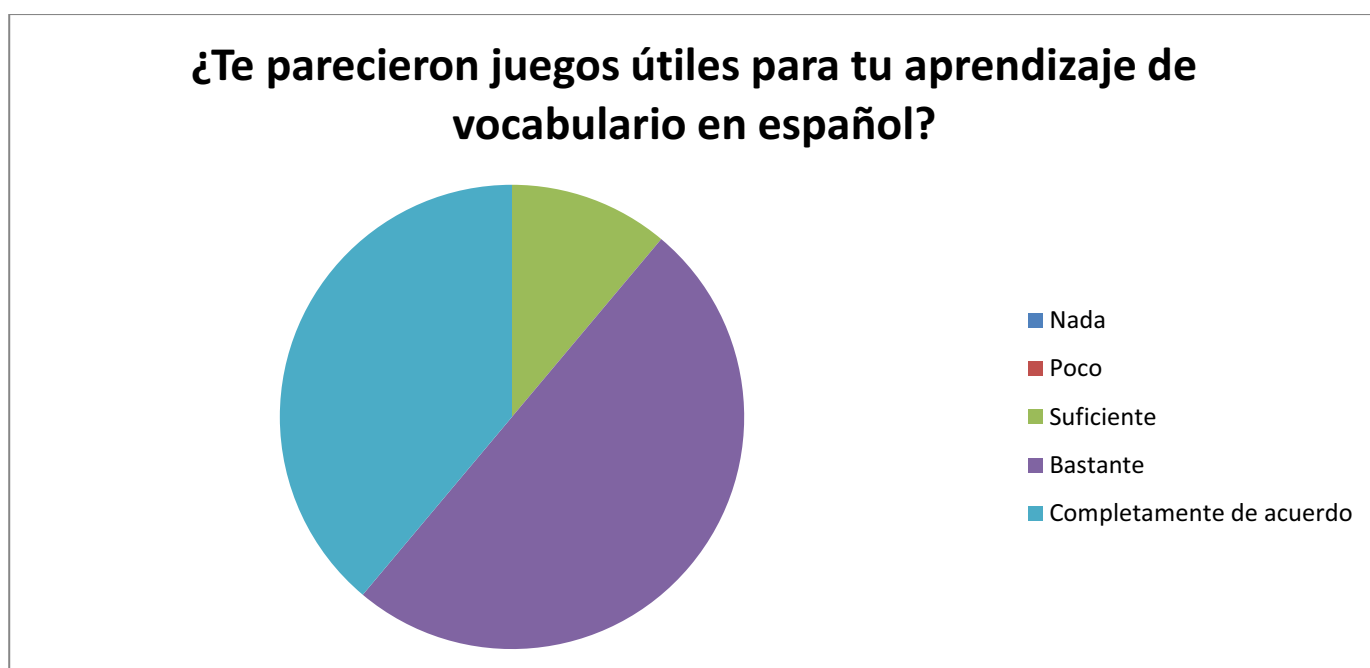
**3. ¿Y los otros juegos utilizados en clase? ¿Te gustaron?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Completamente de acuerdo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	--------------------------	--



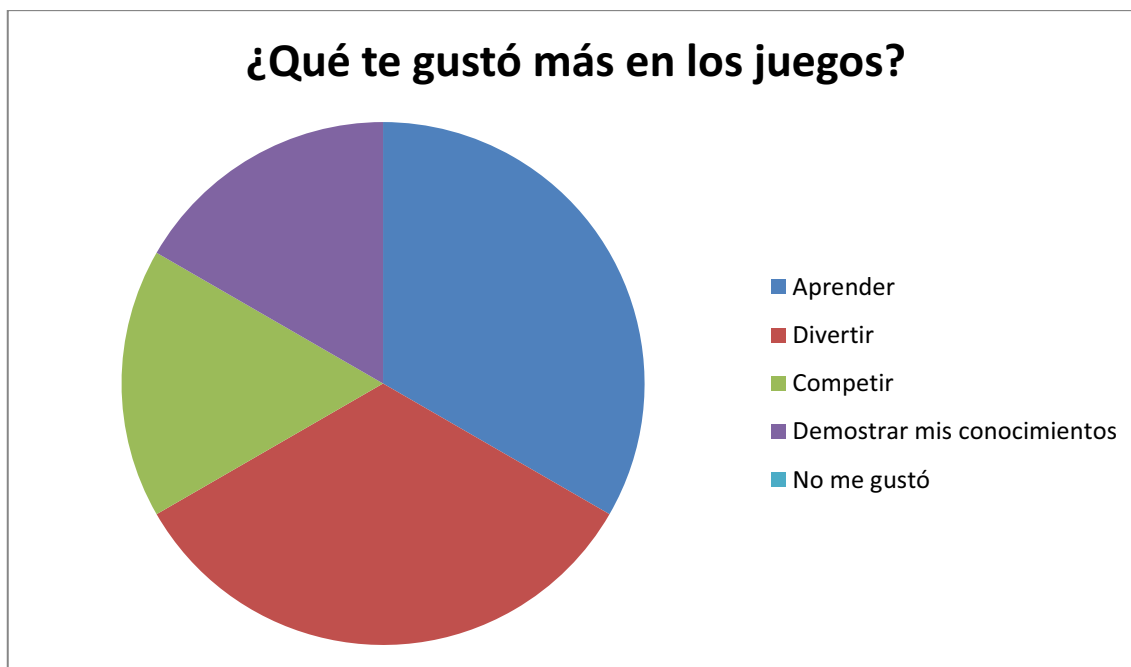
**4. ¿Te parecieron juegos útiles para tu aprendizaje de vocabulario en español?**

Nada		Poco		Suficiente		Bastante		Completamente de acuerdo	
------	--	------	--	------------	--	----------	--	--------------------------	--



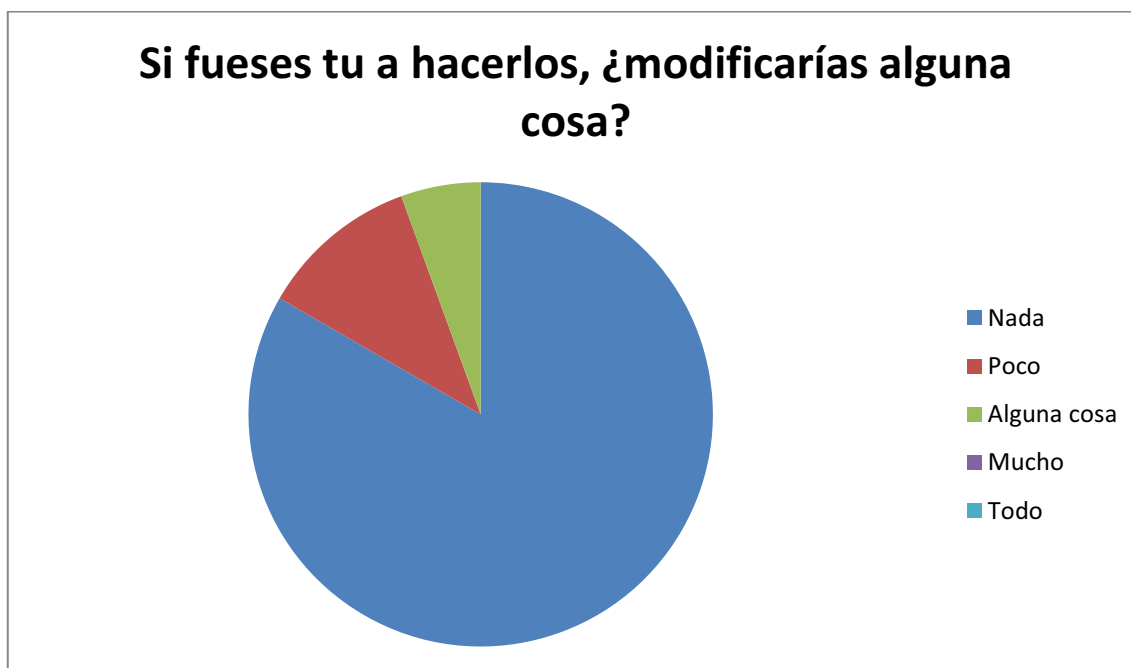
### 5. ¿Qué te gustó más en los juegos?

Aprender		Divertir		Competir		Demostrar mis conocimientos		No me gustó	
----------	--	----------	--	----------	--	-----------------------------	--	-------------	--



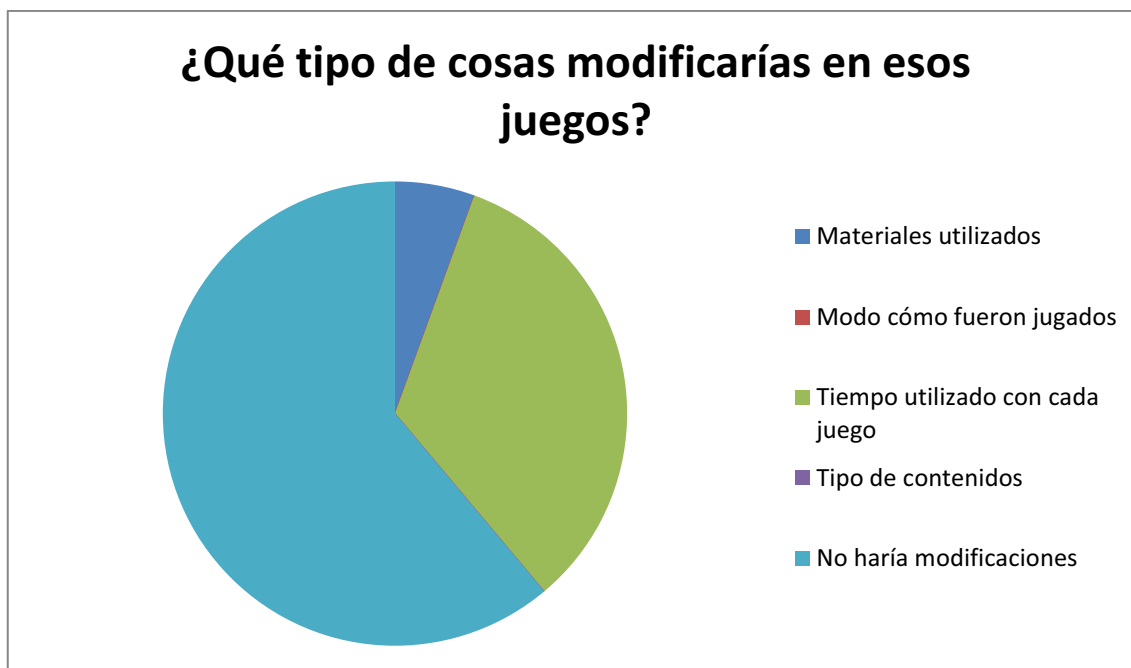
### 6. Si fueses tu a hacerlos, ¿modificarías alguna cosa?

Nada		Poco		Alguna cosa		Mucho		Todo	
------	--	------	--	-------------	--	-------	--	------	--



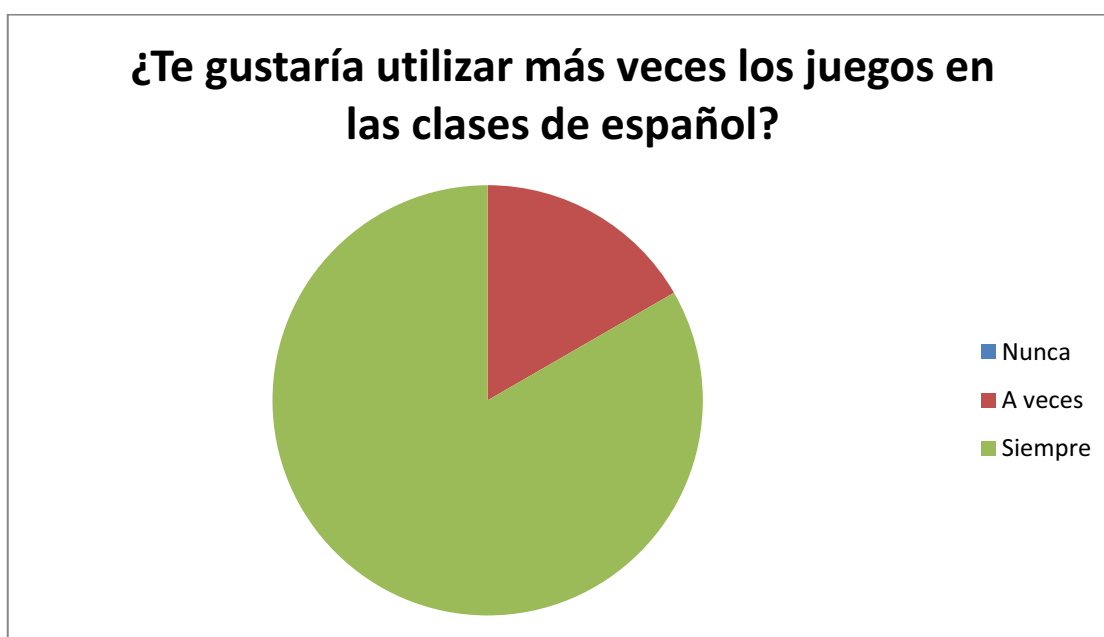
**7. ¿Qué tipo de cosas modificarías en esos juegos?**

Materiales utilizados		Modo cómo fueron jugados		Tiempo utilizado con cada juego		Tipo de contenidos		No los haría	
-----------------------	--	--------------------------	--	---------------------------------	--	--------------------	--	--------------	--



**8. ¿Te gustaría utilizar más veces los juegos en las clases?**

Nunca		A veces		Siempre	
-------	--	---------	--	---------	--



**9. Dime cuál es tu opinión general sobre la utilización de los juegos en clase para aprendizaje de vocabulario.**

- ✓ «... aprendemos vocabulario de una forma más divertida...»;
- ✓ «... es muy bueno y divertido...»;
- ✓ «Me gustaron mucho los juegos porque me divertí y aprendí mucho. Me gustaría hacerlos más veces.»;
- ✓ «Con los juegos podemos practicar, comprobar y aprender vocabulario nuevo. (...) Son muy importantes para el conocimiento de los alumnos.»;
- ✓ «Son muy buenos para nuestro aprendizaje.»;
- ✓ «Los juegos nos ayudan a aprender mejor el vocabulario.»;
- ✓ «Estos juegos son muy útiles, pues conseguimos aprender vocabulario nuevo, mientras nos divertimos.»;
- ✓ «Los juegos fueron muy buenos. La profe nos enseñó cosas magníficas y nos gustó bastante aprenderlas.»;
- ✓ «Es una actividad muy divertida y educativa. Aprendemos bastante.»;
- ✓ «Con los juegos aprendemos y nos divertimos al mismo tiempo.»;
- ✓ «La utilización de los juegos en clase fue excelente.»

**2.5. Debate final (Transcrição)**

# Debate final

### **Transcrição do debate final realizado na última aula de espanhol.**

**Professora:** Em primeiro lugar, o que têm a dizer sobre as aulas que dei ao longo do ano?

**Tiago:** Foram muito divertidas, gostei muito de aprender e gostei também das músicas e dos vídeos.

**Professora:** Dos vídeos? E do jogos, que eram o meu tema de investigação?

**Tiago:** Dos jogos também gostei.

**Professora:** E por quê?

**Tiago:** Porque aprendemos espanhol, o vocabulário.

**Professora:** E achas que aprendeste vocabulário com os jogos? Achas que os jogos realmente te ajudaram a aprender vocabulário?

**Tiago:** Sim, aquele do Pursuit.

**Professora:** O jogo Trivial Pursuit utilizado na última aula?

**Tiago:** Sim.

**Professora:** E por quê? Por que achas que com esse jogo aprendeste mais vocabulário do que com os outros, por exemplo?

**Tiago:** Porque as perguntas que nos fazia tinham vocabulário novo.

**Professora:** E consegues lembrar-te alguma das palavras novas?

**Tiago:** Hum, a da reforma...

**Professora:** Que era como?

**Tiago:** Já não me lembro.

**Professora:** (risos) Que bem! Era mesmo essa parte que eu precisava. Já agora, alguém se lembra como era a resposta? (risos) Fica-vos bem dizer que gostaram dessa, mas depois não lembram da palavra. *Jubilado*, lembram?

**Turma:** É isso!

**Professora:** Mais, alguém mais tem alguma coisa a dizer? Gostaram, não gostaram, acham que foi útil? Acham que os jogos vos ajudaram a aprender? Acham que aprenderiam melhor se utilizasse outro tipo de métodos que não os jogos? Sei lá, músicas, vídeos ou outros meios que quisessem?

**Turma:** Não!

**Professora:** Ou acham que os jogos são um bom método? Por quê? Como é que vocês fariam? O que é que mudariam? Ninguém quer falar?

**Tiago:** Eu!

**Professora:** Diz lá então.

**Tiago:** Eu gostei, mas também podíamos ter músicas para aprender vocabulário novo.

**Professora:** Ou seja, achas que só com os jogos não, é preciso conciliar com outras coisas. Ou seja, tu aprendes vocabulário bem com os jogos, mas também com outro tipo de métodos, certo?

**Tiago:** Sim!

**Professora:** E que outro tipo de métodos é que achas que são bons para aprender vocabulário?

**Tiago:** Música, jogos também, ...

**Professora:** Mais? Além dos jogos e das músicas? Preferes, por exemplo, as aulas de exposição, em que nós, através de um texto ou através de diálogos, aprendemos vocabulário? Ou achas que aprendes mais se utilizares jogos, músicas e esse tipo de atividades? O que preferes?

**Tiago:** Hum, é melhor os jogos e as músicas porque nós gostamos mais disso. Quando gostamos mais de uma coisa, estamos mais atentos a isso.

**Professora:** Estás mais motivado para a aprendizagem, é isso?

**Tiago:** Sim.

**Professora:** Estão de acordo? Não quero só o Tiago a falar, quero ouvir a opinião de mais alunos. Beatriz, tu também falas muito, diz-me lá. Que é que achas dos jogos? Achas que te ajudaram a aprender vocabulário?

**Beatriz:** Sim.

**Professora:** Mas por quê? O que achas que os jogos te trouxeram a mais que as outras atividades?

**Beatriz:** Com os jogos... Se utilizássemos o livro, só o livro era uma seca. E assim como nós gostamos de jogos e isso é mais fácil de aprender.

**Professora:** Então achas que era mais interessante utilizar os jogos?

**Beatriz:** Sim!

**Professora:** Mas em que medida é que achas que te ajudou a aprender vocabulário? Porque te fazia perguntas que, se calhar, tu não sabias o vocabulário?

**Beatriz:** Sim!

**Professora:** Está bem! E achas que te motivou na aprendizagem? Vinhas mais motivada para as aulas porque sabias que podias aprender vocabulário através dos jogos?

**Beatriz:** Sim!

**Professora:** Pedro, vi-te com cara de quem queres falar. Muito. (risos) E com coisas muito interessantes. (risos)

**Pedro:** Acho os jogos muito positivos porque, além de estarmos mais motivados, também aprendemos vocabulário novo. É mais instrutivo do que, se calhar, nos livros. Nos livros é mais.... Hum, diferente! (risos)

**Professora:** E achas mesmo que os jogos te ajudaram a aprender vocabulário novo?

**Pedro:** Sim, bastante.

**Professora:** E gostaste do tipo de jogos que utilizei? Achas que... Mudarias alguma coisa? Achas que os jogos foram bem construídos? Achas que estavam bem desenhados para o objetivo de aprender vocabulário ou mudarias alguma coisa neles?

**Pedro:** Sim, acho que estavam bem construídos.

**Professora:** Achas, então, que conseguiste aprender vocabulário com eles?

**Pedro:** Sim!

**Professora:** Conseguiram ver vocabulário lá que, se calhar, de outra maneira não conseguiam apanhar? Mais alguém quer dar alguma opinião? Joana...

**Joana:** (risos) Eu não sei o que hei-de dizer.

**Professora:** Pronto, gostaste das aulas?

**Joana:** Gostei!

**Professora:** Achas que aprendeste vocabulário?

**Joana:** Claro!

**Professora:** Se fosses tu, farias algum jogo diferente?

**Joana:** Não!

**Professora:** Qual foi o jogo que mais gostaste?

**Joana:** Hum, o Trivial.

**Professora:** O Trivial? E por quê?

**Joana:** Hum, tinha aquela coisa de...

**Professora:** ... de fazer perguntas de vários temas?

**Joana:** Sim!

**Professora:** E diz-me uma coisa, achas que os jogos são importantes só para aprender vocabulário ou achas que os podias utilizar para qualquer momento da aula?

**Joana:** Posso!

**Professora:** Mas consegues lembrar-te de algum momento?

**Joana:** Hum, por exemplo, quando é preciso aprender alguma palavra.

**Professora:** Mas, por exemplo, achas que os jogos servem só para rever a matéria? Eu, muitas vezes, dei-vos a matéria e depois, quase em forma de revisão, fazíamos os jogos. Achas que os jogos servem só para rever matérias ou achas que podes pegar nalgum jogo e utilizá-lo para introduzir vocabulário?

**Joana:** Pode-se utilizar também para introduzir vocabulário.

**Professora:** Consegues imaginar uma situação em que eu pudesse fazer isso? Imagina que eu começava uma aula para dar, sei lá, o tema da casa. Achas que conseguias aprender vocabulário se eu o utilizasse logo ao início?

**Joana:** Hum, não porque ainda não sabia nenhum vocabulário.

**Professora:** Mas achas que através dele poderias conseguir aprender algum vocabulário? Ou vocabulário de outro tema?

**Joana:** Sim!

**Professora:** Estão todos de acordo com a Joana?

**Turma:** Sim!

**Professora:** E por quê? Mariana?

**Mariana:** Porque... Por exemplo, fazer um jogo na matéria da casa... Por exemplo, a imagem de uma casa por dentro e ao lado os nomes e depois para encaixar.

**Professora:** Para relacionar as palavras com a imagem, era isso?

**Mariana:** Sim!

**Professora:** Sim, nós chegamos a fazer alguns desses cá na aula. Algum jogo que tenhas gostado mais?

**Mariana:** Não! Gostei de todos igual.

**Professora:** Hum, Rafaela, queres dar a tua opinião? Porque tu chegaste mais a meio do ano e não estavas por dentro do método que eu ia utilizar. E és também uma aluna com uma língua diferente, não tão diferente da nossa, mas, de qualquer maneira, achas que os jogos te ajudaram para aprender vocabulário?

**Rafaela:** Achei!

**Professora:** Conseguiu aprender melhor o vocabulário ou aprender mais palavras através dos jogos?

**Rafaela:** Sim!

**Professora:** Qual foi aquele que mais gostaste?

**Rafaela:** De todos!

**Professora:** Todos, todos, todos? Não há nenhum que não tenhas gostado?

**Rafaela:** Não!

**Professora:** Está bem! E agora diz-me uma coisa, achas que eu consegui obter bons resultados? Ou seja, vocês acabaram agora de me avaliar. Eu dava-vos x aulas por semana e em todas elas vocês tinham de me mostrar se tinham aprendido vocabulário ou não. (Aluno a fazer barulho). Achas que com os jogos conseguiste realmente aprender vocabulário? Achas que os resultados que eu vou apresentar daqui a bocadinho são bons ou achas que vai haver qualquer coisa mal?

**Rafaela:** Acho que são bons!

**Professora:** Ou seja, achas que os resultados vão mostrar que vocês realmente aprenderam ou não? Achas que aprenderam ou afinal os jogos não foram assim tão benéficos para a vossa aprendizagem?

**Rafaela:** Foram benéficos.

**Professora:** Sim? Delfim? Qual é a tua opinião? Tu que és um aluno que está distraído às vezes, que achaste? (risos) Aprendeste?

**Delfim:** Sim!

**Professora:** Achas que os resultados que vou apresentar foram bons?

**Delfim:** Sim!

**Professora:** De certeza?

**Delfim:** Sim!

**Professora:** Em relação aos outros, querem dar alguma opinião sobre isto? Acham que os resultados vão ser bons ou maus?

**Turma:** Bons, claro!

**Professora:** Sim, por quê? Daniel, diz-me lá, por quê?

**Daniel:** Porque nós somos uma turma muito boa! (risos)

**Professora:** (risos) Claro, vocês podem até ser uma turma muito boa, mas, se não for um bom método, nem um bom aluno consegue aprender, não é? Então, o que é que te parece? Achas que os jogos te ajudaram a aprender vocabulário?

**Daniel:** Sim, mas, por exemplo, o último jogo... Eu gostei foi da parte da cultura porque... Houve uma pergunta que nós pensávamos que a resposta certa era Sagrada Família e era Santiago de Compostela.

**Professora:** Gostaste que tivesse também sobre cultura, hum. E achas que os resultados que tenho ali são positivos ou achas que, nalgum jogo ou nalgum momento da aula, este tipo de método não funcionou? Avalias positivamente este método que utilizei?

**Daniel:** Sim!

**Professora:** Avaliam todos?

**Turma:** Sim!

**Professora:** Pronto, como faltam só dez minutos, vou-vos mostrar os resultados.

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira  
(ELE)

(Nos últimos 10 minutos da aula procedeu-se à apresentação e comentário dos gráficos anteriormente expostos).

Os jogos como método de aprendizagem de vocabulário nas aulas de espanhol como língua estrangeira  
(ELE)