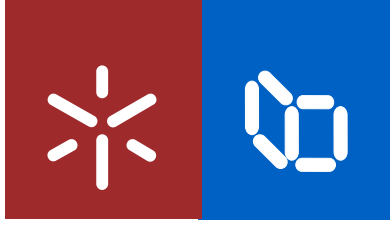


Universidade do Minho
Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas

Qin Xie

Jogos Educativos para o Desenvolvimento da Competência de Oralidade em PLE. Relato de uma Experiência com Alunos de Nível A1



Universidade do Minho

Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas

Qin Xie

Jogos Educativos para o Desenvolvimento da Competência de Oralidade em PLE. Relato de uma Experiência com Alunos de Nível A1

Relatório de Estágio

Mestrado em Português Língua Não Materna – Português Língua Estrangeira e Português Língua Segunda (PLNM – PLE/PL2)

Trabalho efetuado sob a orientação da

Professora Doutora Maria Micaela Dias Pereira Ramon Moreira

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição
CC BY**

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Agradecimentos

O ano de 2020 foi um ano extraordinário para qualquer pessoa, com doença, tristeza e separação devido ao surgimento da nova epidemia de corona vírus. Neste ano sem precedentes, fui aceite para estudar na Universidade do Minho para o meu programa de mestrado, iniciando um percurso de mais de dois anos de estudo. À medida que me aproximo da conclusão deste trabalho, gostaria de agradecer a todos aqueles que me ajudaram e apoiaram. Sem eles, penso que teria sido difícil para mim completar os meus estudos.

Antes de mais, gostaria de agradecer à directora do meu curso, que é também minha orientadora para este estágio, Professora Micaela Ramon, pelo cuidado que nos dispensou a nós, estudantes estrangeiros, no início do ano letivo, e por nos fazer sentir acolhidos numa terra estranha. É também devido à sua paciência em ajudar-me a rever as minhas planificações de aula que o meu estágio pode decorrer sem problemas. A professora Micaela é uma professora gentil e paciente, mas também uma professora conhecedora e rigorosa. Estou muito grata por ter podido realizar o meu trabalho de estágio sob a sua orientação.

Em segundo lugar, gostaria de agradecer aos meus pais por me apoiarem e encorajarem a deixar o meu país num ano complicado como 2020 para estudar um Mestrado em Portugal. Ao longo destes dois anos, eles sempre me encorajaram, deram-me confiança e motivaram-me para prosseguir o meu mestrado.

Finalmente, gostaria de agradecer ao meu amigo, Sun Yiyun. É um estudante da Universidade de Boston. Embora não estejamos no mesmo campo de estudo, ele ouviu-me pacientemente enquanto eu escrevi este relatório, ajudou-me a clarificar os meus pensamentos e deu-me conselhos positivos.

Que os meus esforços dêem bons frutos no final.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Jogos Educativos para o Desenvolvimento da Competência de Oralidade em PLE. Relato de uma Experiência com Alunos de Nível A1

Resumo

O presente texto é um relatório de estágio relativo ao Mestrado em Português Língua Não Materna - Língua Estrangeira/Língua Segunda (MPLNM-LE/L2), no qual se reflete criticamente e se dá conta das ações realizadas em torno da exploração didática das potencialidades do uso de jogos educativos na aula de Português Língua Estrangeira (PLE), através da sua integração nas aulas de “Práticas de Audição-Conversa”, do nível A1 de PLE.

Nele se discute a importância das competências de oralidade no ensino de línguas estrangeiras e os contributos que os jogos educativos podem dar para o desenvolvimento de tais competências. Paralelamente, relata-se a experiência letiva desenvolvida no decurso de um estágio realizado no BabeliUM – Centro de Línguas da Universidade do Minho, com alunos do nível de iniciação - A1, descrevendo todo o processo de ensino, com ênfase na planificação de sequências didáticas com recurso a jogos. Finalmente, apresentam-se e discutem-se os resultados obtidos por meio da recolha de dados empíricos sobre a integração de propostas lúdicas nas tarefas de desenvolvimento da oralidade.

Palavras-chave: competência de oralidade, jogos educativos, português língua estrangeira.

Educational Games for the Development of Orality Competence in Portuguese as a Foreign Language. Report of an Experience with Students of Level A1

Abstract

The present text is an internship report concerning the Master's Degree in Portuguese as a Non-Mother Tongue - Foreign Language/Second Language (MPLNM-LE/L2), in which we critically reflect and report on the actions carried out around the didactic exploration of the potentialities of the use of educational games in the Portuguese as a Foreign Language (PLE) classroom, through their integration in the "Listening-Conversation Practices" lessons, of PLE A1 level.

It discusses the importance of orality skills in foreign language teaching and the contribution that educational games can give to the development of such skills. At the same time, it reports the teaching experience developed during an internship at BabeliUM - Language Centre of the University of Minho, with students of beginner's level - A1, describing the whole teaching process, with emphasis on the planning of didactic sequences using games. Finally, the results obtained through the collection of empirical data on the integration of playful proposals in orality development tasks are presented and discussed.

Keywords: educational games, oral competence, Portuguese as a foreign language.

培养葡萄牙语作为外语口语方面能力的教育游戏。受众为 A1 级别的葡语学习者的实习报告

摘要

本项目旨在制定一份与葡萄牙语作为非母语-外语/第二语言（MPLNM-LE/L2）硕士相关的实习报告，其中旨在批判性地反思和教学上探索教育游戏在葡萄牙语作为外语（PLE）课堂上的使用潜力，即通过在葡语作为外语 A1 级别的 "听力-对话实践" 课程中整合教育游戏。

它讨论了口头表达能力在外语教学中的重要性以及教育游戏对发展这种能力的贡献。同时，记录了在 BabeliUM（即：米尼奥大学语言中心）实习期间积累的教学经验，教学对象是初学者-A1 级的学生，描述了整个教学过程，着重于利用游戏规划教学顺序。最后，介绍并讨论了通过收集关于在口头能力发展过程中整合教育游戏的贡献的经验数据所获得的结果。

关键词：教育游戏、口语能力、葡萄牙语作为非母语。

Índice

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS	ii
<i>Licença concedida aos utilizadores deste trabalho</i>	ii
Agradecimentos	iii
DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE	iv
Resumo	v
Abstract	vi
摘要	vii
Lista de Figuras e Quadros	ix
Lista de Abreviaturas	x
Introdução	1
Capítulo 1	2
Quadro conceptual e enquadramento teórico	2
1.1 A importância da oralidade no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras	3
1.1.1 Modalidades da oralidade: compreensão oral (ouvir) e produção oral (falar: interação e exposição)	3
1.1.2 Descritores de competências de oralidade segundo o QECRL	7
1.2 Para uma definição do conceito de “jogo educativo”	14
1.2.1 Tipos de jogos (competitivos, cooperativos, individuais; em pares, em grupo)	14
1.2.2 Potencialidades dos jogos educativos para o treino de competências de oralidade	15
1.2.3 Contributos dos jogos educativos para a avaliação das competências de oralidade	16
Capítulo 2	18
Estudo empírico: relato da experiência de estágio	18
2.1 Introdução	19
2.2 Objetivos do estudo	19
2.3 Caracterização dos participantes no estudo: público-alvo (alunos) e investigadora (professora)	20
2.4 Recolha de dados: instrumentos usados e tratamento da informação	21
2.5 Planificação de sequências didáticas com recurso a jogos	22
2.5.1. Calendário e cronograma das aulas	22
2.5.2. Jogos selecionados e atividades propostas	24
2.5.3. Avaliação do impacto dos jogos para o desenvolvimento de competências de oralidade	29
Capítulo 3	33
3.1 Conclusões	34
3.2 Recomendações	35
Referências	37
Anexos	40

Lista de Figuras e Quadros

Figura 1 . Modelo sistemático de escuta L2 (Vandergrift & Goh, 2012, p. 58) -.....	4
Quadro 2 . Níveis Comuns de Referência: aspetos qualitativos do uso oral da linguagem	9
Quadro 3 . PROGRAMA do 29º CURSO ANUAL DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA – A1/A1*	22

Lista de Abreviaturas

ELACH - Escola de Letras, Artes e Ciências Humanas

EUA - Os Estados Unidos da América

ILA - International Listening Association

MPLNM-LE/L2 - Mestrado em Português Língua Não Materna: língua estrangeira/ língua segunda

PLE - Português Língua Estrangeira

PLNM - Português Língua Não Materna

QECRL - Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas

Introdução

Em contexto de ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras, estimular o interesse dos estudantes em ouvir e falar é uma parte importante do caminho para um ensino bem sucedido. Muitos estudos têm sido realizados por pedagogos sobre como estimular o interesse dos estudantes em relação ao desenvolvimento destas competências. A chave para isto é o método de estimular o interesse e testar a taxa de sucesso de cada método.

Muitos dos problemas que os professores encontram no ensino do português, tais como a baixa disponibilidade dos alunos para comunicar em português e o baixo nível de interação com o professor na sala de aula, podem ser atribuídos ao baixo interesse dos alunos em aprender o português falado. O objetivo deste relatório é dar conta de um processo de estágio realizado no BabeliUM-Centro de Línguas da Universidade do Minho, no âmbito do qual se procurou perceber até que ponto é que um novo instrumento de ensino poderia melhorar o ambiente de aprendizagem do português, a fim de estimular o interesse dos estudantes. Para tal, foram escolhidos jogos educativos como ponto de entrada para verificar se estes instrumentos poderiam estimular o interesse dos estudantes e ajudá-los a melhorar as suas competências recetivas e produtivas ao nível da oralidade. Vários estudos comprovam que a introdução de jogos educativos como ferramenta de ensino pode aumentar muito o interesse e motivação dos estudantes na aprendizagem, bem como proporcionar excelentes oportunidades de prática na sala de aula para os aspetos de comunicação oral dos estudantes. Daí a importância da experiência realizada no decurso deste estágio.

Este relatório de estágio está dividido em três capítulos. No primeiro capítulo esboça-se um quadro conceptual e teórico que se centra na importância de produção oral e compreensão oral no ensino de línguas estrangeiras e na definição do que se entende por jogos educativos. O segundo capítulo contém o relato que documenta a minha experiência de estágio na instituição BabeliUM , descrevendo os objetivos de investigação deste estágio, os participantes na investigação, os instrumentos de recolha de dados, e a utilização de jogos para planear as sequências de ensino. No terceiro capítulo apresentam-se algumas conclusões e recomendações a partir dos resultados deste estágio e das deficiências encontradas.

Capítulo 1

Quadro conceptual e enquadramento teórico

1.1 A importância da oralidade no ensino-aprendizagem de línguas estrangeiras

Há duas modalidades de linguagem, uma é a modalidade da oralidade e a outra é a modalidade da escrita, ambas constituindo um domínio linguístico específico com as suas próprias características. As principais características da modalidade de oralidade consistem num tipo de discurso fonológico, casual, eventual, complexo e variável. A modalidade da escrita, por outro lado, desenvolveu-se com base na modalidade de oralidade e veio após a criação do alfabeto. A modalidade de escrita é normalmente utilizada para escrever e ler textos. A modalidade da oralidade divide-se principalmente em compreensão oral e produção oral.

Sendo certo que o principal objetivo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira é ajudar as pessoas a comunicar, desenvolver a capacidade de usar o português como língua estrangeira, nas modalidades oral e escrita, é uma prioridade para os aprendentes. Porém, tendo em conta o peso da oralidade para a comunicação entre os indivíduos, ao ensinar português como língua estrangeira, é importante ajudar os estudantes a melhorar as suas competências na modalidade oral do português. Isto porque só com a aquisição de competências de língua portuguesa oral é que os estudantes serão capazes de falar, comunicar e interagir com outros em português.

1.1.1 Modalidades da oralidade: compreensão oral (ouvir) e produção oral (falar: interação e exposição)

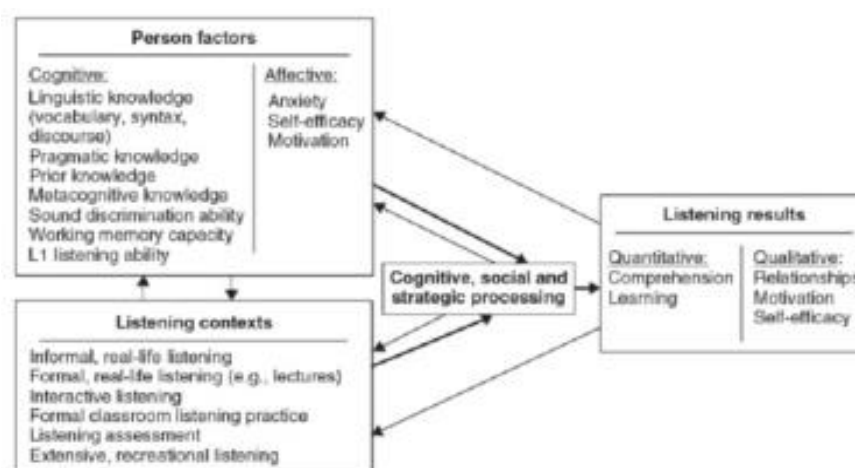
Conceitos de compreensão oral

Segundo Nemtchinova (2013, p. 23), "pelo menos 50% da atividade da oralidade humana envolve a audição, que desempenha um papel fundamental nos campos da educação, trabalho, atividades sociais e pessoais e é uma atividade extremamente complexa que requer a mobilização de múltiplos conhecimentos e processos mentais". Ouvir é da maior importância quando se trata de comunicar numa língua. No entanto, o ensino da compreensão oral é também a parte mais difícil de todas as línguas estrangeiras. Ao contrário do vocabulário e da gramática, a audição não permite que os alunos dominem a compreensão de uma língua estrangeira através da mera memorização. Ou seja, a simples recordação da língua não permite aos estudantes compreenderem plenamente uma língua estrangeira. Nos últimos anos, os professores de todas as línguas estrangeiras têm-se concentrado cada vez mais em encontrar formas mais eficazes de ajudar os estudantes a melhorar as suas capacidades orais.

No que diz respeito às competências auditivas, em termos da natureza e do conteúdo da audição, os estudiosos têm oferecido várias perspectivas. Nemtchinova (2013) argumenta que ouvir é uma competência ativa que envolve conceitos centrais tais como interpretação (interpretation), significado (meaning) e compreensão (comprehension). Os processos envolvidos nestes três conceitos não existem independentemente, mas estão entrelaçados e influenciados no cérebro do ouvinte.

O'Bryan e Hegelheimer (2009, p. 17) definem "ouvir" como "um conceito que é um processo variável e complexo". Ao ouvir, o ouvinte atribui significado a sons e frases lexicais na conversação, com base em construções gramaticais de frases, verbais, não verbais e culturais. A compreensão oral é um processo em que o ouvinte decodifica e constrói ativamente o significado a partir de informação verbal e não verbal (Nunan, 1998). A International Listening Association (ILA), nos Estados Unidos da América (EUA), sugeriu, na sua conferência de 1995, que "ouvir é o processo de receber, construir e responder a informações verbais ou não verbais" (ILA, 1995).

A principal referência usada neste trabalho é a construção teórica da escuta apresentada por Vandergrift e Goh (2012), ao proporem a pedagogia metacognitiva da escuta. Os autores discutem a natureza da escuta em termos das suas dimensões cognitivas e sociais. Em termos da dimensão cognitiva, a compreensão oral envolve principalmente o cérebro humano, o sistema de memória e os processos de reconhecimento da linguagem. Em termos da dimensão social, a compreensão oral inclui gestos, linguagem corporal, outros comportamentos não-verbais e conhecimentos pragmáticos relacionados.



The Systems Model of L2 Listening (Vandergrift & Goh, 2012, p. 58)

Figura 1. Modelo sistemático de escuta L2 (Vandergrift & Goh, 2012, p. 58) -

A partir deste modelo pode-se ver que há muitos fatores que influenciam os resultados da compreensão oral, envolvendo uma perspectiva cognitiva, o conhecimento da língua, o conhecimento pragmático, o conhecimento metacognitivo e a capacidade de compreensão oral da língua nativa. Os aspectos emocionais relacionados com a ansiedade, a auto-eficácia e a motivação da pessoa são também factores influenciadores importantes. Em termos do ambiente de compreensão oral, os ambientes formais e informais, a compreensão oral interactiva, a prática da compreensão oral em salas de aula formais, etc., são também factores que influenciam os resultados da compreensão oral. A compreensão oral não pode ser simplesmente descrita como a possibilidade de distinguir a informação relevante para a audição do ouvinte e depois compreender e responder ao que ele ou ela ouve. Para os professores de línguas estrangeiras, é importante considerar estes fatores a fim de descobrir a melhor forma de ensinar a compreensão oral.

O conceito de produção oral

Marcuschi (2010) define a oralidade como a prática de produzir o uso da linguagem natural através do som, em diferentes tipos de texto falado, nos mais variados níveis de contexto e forma. Inclui a fala (a forma de texto produzido através de som e significado claros), acompanhada de outros aspectos tais como gestos, expressão facial, movimento corporal, etc.

No contexto do ensino de línguas estrangeiras, Bleistein e Lewis (2015) consideram a produção oral como um ato significativo de interação em que as pessoas expressam os seus pontos de vista, pensamentos ou ideias através da língua falada, e argumentam que a produção oral envolve geralmente quatro áreas: 1. competência linguística 2. competência discursiva 3. competência sociocultural 4. competência estratégica.

Bygate (1999, p. 191-192) propõe que a competência oral abrange três competências: 1) competências de rotina (routine skills), 2) competências de improvisação (improvisation skills) e 3) competências micro-linguísticas (micro-linguistic skills):

(1) Os conhecimentos de rotina referem-se a formas comuns ou típicas de utilizar a linguagem falada e de transmitir informação.

(2) As competências de improvisação referem-se às competências necessárias para comunicar de uma forma espontânea.

(3) As competências micro-linguísticas incluem conhecimentos de fonética, gramática e vocabulário.

Com base nas duas teorias acima mencionadas, constato que, independentemente da definição da produção oral, posso confirmar que a produção oral é mais do que simplesmente produzir sons; é difícil para as pessoas comunicarem oralmente sem um certo nível de conhecimentos fonológicos, gramaticais, lexicais e socioculturais. É também muito imprevisível, e a forma de lidar com situações inesperadas e de as remediar a tempo é uma parte importante da produção oral.

Zou Shen (2005, p. 103) identifica cinco características principais das produções orais:

(1) Interatividade (interactiveness) : ao contrário de outras atividades (tais como ouvir, ler e escrever), a produção oral é uma forma de comunicação em grupo, que, na maioria dos casos, requer a presença imediata de uma pessoa a quem a informação é comunicada. Como resultado, há tanta interatividade nas atividades da produção oral que é difícil imaginar as implicações práticas das atividades da produção oral sem um parceiro de comunicação.

(2) Intencionalidade (purposefulness): a comunicação entre as pessoas é significativa, isto é, intencional, assim como as atividades orais. As pessoas comunicam oralmente para atingir um determinado objetivo: por exemplo, para descobrir quando um avião parte, para persuadir alguém a mudar de ideias, etc.

(3) Características paralinguísticas (para-linguistic features): na comunicação oral, a intenção do orador é por vezes expressa não através de palavras mas através de outros elementos como entoação, stress ou volume.

(4) Características não linguísticas (non-linguistic features): o orador utiliza por vezes linguagem física para transmitir informação, por exemplo, fazendo gestos, alterando expressões faciais, etc.

(5) Inseparabilidade entre compreensão oral e produção oral (inseparability of listening from speaking): a componente de escuta da atividade oral não pode ser separada devido à natureza interativa da atividade oral que requer uma constante entrada de informação do exterior (o objeto de comunicação), e o canal através do

qual esta informação é alimentada é o sentido da audição. Em certa medida, a qualidade da audição tem um impacto direto sobre a qualidade da comunicação oral.

Assim, nas modalidades de oralidade, a compreensão oral e a produção oral estão inextricavelmente ligadas e não podemos deixar nenhum as delas de lado. Penso que um modelo de ensino eficaz para a compreensão oral deve também melhorar, em certa medida, as capacidades de produção oral dos estudantes e vice-versa.

1.1.2 Descritores de competências de oralidade segundo o QECRL

O Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (QECRL) considera que falantes, escritores, ouvintes ou leitores de uma língua e aprendentes de línguas devem ter as seguintes competências.

(1) Para falar, o aprendente deve ser capaz de:

- planejar e organizar uma mensagem (capacidades cognitivas);
- formular um enunciado linguístico (capacidades linguísticas);
- articular o enunciado (capacidades fonéticas).

(2) Para escrever, o aprendente deve ser capaz de:

- organizar e formular a mensagem (capacidades cognitivas e linguísticas);
- escrever o texto à mão ou digitar (capacidades motoras) ou mesmo transcrevê-lo.

(3) Para ouvir, o aprendente deve ser capaz de:

- perceber o enunciado (capacidades fonéticas auditivas);
- identificar a mensagem linguística (capacidades linguísticas);
- compreender a mensagem (capacidades semânticas);
- interpretar a mensagem (capacidades cognitivas).

(4) Para ler, o aprendente deverá ser capaz de:

- apreender o texto escrito (capacidades visuais);
- reconhecer o *script* (capacidades ortográficas);
- identificar a mensagem (capacidades linguísticas);
- compreender a mensagem (capacidades semânticas);
- interpretar a mensagem (capacidades cognitivas).

(QECRL, 2001, p.133)

O QECRL divide o processo de análise do desenvolvimento das competências linguísticas em três processos: planeamento, implementação e teste: 'Compreende a seleção, articulação e coordenação das componentes da competência comunicativa geral e da competência comunicativa em língua que interferem no acto comunicativo, de modo a realizar as intenções comunicativas do aprendente/utilizador.' (QECRL, 2001, p.133)

A implementação está dividida em três componentes: produção linguística, introdução da língua e interação. A produção linguística refere-se à fala e à escrita, e consiste principalmente na expressão como resultado do planeamento (concentrando-se principalmente na forma de linguagem, incluindo fonética, gramática e vocabulário) e pronúncia. A introdução da língua refere-se à audição e à leitura e está dividida em quatro etapas: 1. reconhecimento de sons, escrita e palavras. 2. reconhecimento da relevância de todo o texto. 3. compreensão de todo o texto a um nível linguístico. 4. interpretação da informação no texto de acordo com o contexto.

Os processos envolvidos na interação oral diferem da mera sucessão de atividades de produção e de compreensão do oral de varias formas:

- os processos de produção e de receção sobrepoem-se; enquanto o enunciado do interlocutor, ainda incompleto, e processado, o utilizador inicia o planeamento da sua resposta - com base nas hipóteses relativamente à natureza, ao significado e à interpretação deste enunciado;
- o discurso é cumulativo; à medida que a interação prossegue, os participantes convergem na leitura da situação, desenvolvem expectativas e focam os pontos pertinentes. Estes processos refletem-se na forma dos enunciados que são produzidos.

Na interação escrita (p. ex.: correspondência por carta, fax, correio electrónico, etc.), os processos de receção e de produção permanecem distintos (embora a interação electrónica, p. ex.: a Internet, se aproxime cada vez mais da interação em tempo real). Os efeitos dos discursos cumulativos são semelhantes aos da interação oral. (QECRL, 2001, p. 135)

O QECRL também concebeu escalas para avaliar a capacidade de fala e de compreensão auditiva dos aprendentes, como se segue:

Quadro 2. Níveis Comuns de Referência: aspetos qualitativos do uso oral da linguagem

	Âmbito	Correcção
C2	Demonstra grande flexibilidade na reformulação de ideias, diversificando formas linguísticas de modo a veicular finos matizes de significado de modo preciso, na expressão da ênfase, na diferenciação e eliminação de ambiguidade. Domina agilmente expressões idiomáticas e coloquialismos.	Tem controlo consistente da gramática de linguagem complexa, mesmo quando a sua atenção se encontra centrada noutras atividades (p. ex.: no planeamento do que se segue, no acompanhamento das reações de outros).
C1	Tem um bom controlo de uma ampla gama de linguagem, permitindo-lhe seleccionar determinada formulação para se exprimir num estilo claro sobre um vasto conjunto de tópicos gerais, académicos, profissionais ou recreativos, sem ter que restringir aquilo que quer dizer.	Mantém de modo consistente um alto grau de correcção gramatical; os erros são raros, difíceis de detetar e, geralmente, corrigidos à medida que ocorrem.
B2+		
B2	Tem uma gama de linguagem que lhe permite produzir descrições claras, exprimir pontos de vista sobre tópicos de âmbito geral, sem busca visível de palavras, usando algumas frases complexas para o fazer.	Demonstra um nível relativamente elevado de controlo gramatical. Não comete erros que provoquem mal-entendidos e é capaz de corrigir a maior parte dos seus erros.
B1+		

B1	Possui suficiente linguagem para suprir as suas necessidades, com vocabulário suficiente para se exprimir com alguma hesitação e recurso a circunlocuções sobre tópicos como família, passatempos e interesses, trabalho, viagens e acontecimentos correntes.	Usa com relativa correção um repertório de 'rotinas' e fórmulas frequentes associadas a situações mais previsíveis.
A2+		
A2	Usa padrões frásicos básicos com expressões memorizadas, grupos de poucas palavras e fórmulas, de modo a comunicar informação limitada em situações simples do dia-a-dia.	Usa corretamente algumas estruturas simples, mas comete ainda erros básicos sistematicamente.
A1	Tem um repertório básico de palavras e expressões simples relacionadas com aspetos pessoais e situações concretas determinadas.	Demonstra apenas um controlo limitado de poucas estruturas gramaticais e padrões frásicos num repertório memorizado.

Quadro 2. Níveis Comuns de Referência: aspetos qualitativos do uso oral da linguagem (cont.)

	Fluência	Interacção
C2	É capaz de se exprimir ao longo do discurso com um débito coloquial normal, evitando ou contornado qualquer dificuldade de modo tão subtil que o interlocutor mal se apercebe.	É capaz de interagir com facilidade e habilidade, captando e usando pistas não verbais e entoacionais aparentemente sem esforço. É capaz de inserir a sua contribuição

		no discurso coletivo, tomando a palavra, referenciando e fazendo alusões com naturalidade.
C1	É capaz de se exprimir de modo fluente e espontâneo, quase sem esforço. Apenas um assunto conceptualmente difícil pode fazer abrandar o débito natural da linguagem.	É capaz de seleccionar uma expressão de uma gama disponível de funções discursivas como preâmbulo das suas observações, de modo a conservar, habilmente, a palavra e relacionar as suas contribuições com as dos restantes falantes.
B2+		
B2	É capaz de produzir porções de discurso a um ritmo bastante regular, embora possa mostrar-se hesitante no momento de procurar fórmulas ou expressões. Existem poucas pausas longas detetáveis.	É capaz de iniciar um discurso, tomar a sua vez quando apropriado e acabar uma conversa quando precisa, embora possa nem sempre o fazer de modo elegante. Pode contribuir para uma discussão a nível familiar confirmando compreensão, convidando outros a participar, etc.
B1+		
B1	Pode prosseguir de forma inteligível, mesmo com pausas para planeamento gramatical e lexical e os reajustamentos são muito evidentes, especialmente em longas porções de discurso livre.	É capaz de iniciar, manter e acabar conversas simples frente a frente sobre tópicos de interesse familiar ou pessoal. É capaz de recuperar aquilo que alguém disse, de modo a confirmar o entendimento mútuo.
A2+		
A2	É capaz de se fazer compreender em enunciados muito curtos, mesmo com pausas, falsas partidas e reformulações muito evidentes.	É capaz de responder a perguntas e de reagir a declarações simples. É capaz de dar indicação de estar a seguir, mas raramente é capaz de compreender o suficiente para manter o decurso da conversa de acordo com o que pretende.

A1	É capaz de gerir enunciados muito curtos, isolados e preestabelecidos, fazendo muitas pausas para procurar expressões, articular palavras menos familiares e proceder a rearranjos na comunicação.	É capaz de perguntar e responder a questões sobre aspetos pessoais. É capaz de interagir de forma simples, mas a comunicação fica totalmente dependente de repetições, reformulações e correções.
----	--	---

Quadro 2. Níveis Comuns de Referência: aspectos qualitativos do uso oral da linguagem (cont.)

	Coerência
C2	É capaz de produzir discurso coeso e coerente, usando completa e apropriadamente uma variedade de fórmulas organizativas e uma ampla gama de conectores e outros dispositivos coesivos.
C1	É capaz de produzir discurso claro, fluente e bem estruturado, demonstrando um uso controlado de fórmulas organizativas, conectores e dispositivos coesivos.
B2+	
B2	É capaz de usar um número limitado de dispositivos coesivos para ligar os seus enunciados, criando um discurso claro, coerente, embora possa revelar alguns 'saltos' numa contribuição longa.
B1+	
B1	É capaz de ligar séries de elementos curtos discretos para obter uma sequência linear e conexão de pontos.
A2+	
A2	É capaz de ligar grupos de palavras com conectores simples como 'e', 'mas' e 'porque'.
A1	É capaz de ligar palavras ou grupos de palavras com conectores lineares muito simples como 'e' ou 'então'.

Quadro 2. Níveis Comuns de Referência: aspectos qualitativos do uso oral da linguagem (cont.)

	PRODUÇÃO ORAL GERAL
--	---------------------

C2	É capaz de produzir um discurso claro, bem estruturado, fluente e com uma estrutura lógica eficaz que ajuda o recetor a aperceber-se e a lembrar-se das questões mais significativas.
C1	É capaz de fazer descrições claras e pormenorizadas e de expor assuntos complexos, que integrem subtemas, desenvolvendo questões específicas e terminando com uma conclusão adequada.
B2	É capaz de fazer, metodicamente, uma descrição ou uma exposição, sublinhando as questões mais importantes e justificando as suas ideias com pormenores pertinentes.
	É capaz de fazer uma descrição ou uma exposição pormenorizada acerca de uma vasta gama de assuntos relacionados com os seus interesses, desenvolvendo ou defendendo ideias, fazendo notar questões secundárias e dando exemplos relevantes.
B1	É capaz de manter razoavelmente bem e com fluência uma descrição curta de um dos muitos assuntos do seu interesse, apresentando-a como uma sucessão linear de questões.
A2	É capaz de fazer uma descrição simples ou uma apresentação de uma pessoa, das condições de vida ou de trabalho, das atividades quotidianas, daquilo de que gosta ou não, etc., numa série curta de expressões e de frases ligadas como numa lista.
A1	É capaz de produzir expressões simples e isoladas sobre pessoas e lugares.

Com base nos textos transcritos, podemos ver que o QECRL considera que os aprendentes de Português no nível A1 precisam de ter um domínio de vocabulário e expressões simples para situações específicas em termos de fala, ser capazes de utilizar estruturas sintáticas e formas gramaticais simples, ser capazes de responder a perguntas e fazer perguntas de acordo com a situação individual e ser capazes de comunicar de uma forma simples. Em termos de compreensão oral, os aprendizes de português ao nível A1 devem ser capazes de compreender um discurso lento, pronunciado com uma precisão excecional e com longas pausas. Embora o nível A1 seja apenas um nível introdutório a uma língua estrangeira, existem certos requisitos em termos de fala e audição, e foi o foco do meu estágio ajudar os estudantes a adquirir competências de fala e audição ao nível A1.

1.2 Para uma definição do conceito de “jogo educativo”

1.2.1 Tipos de jogos (competitivos, cooperativos, individuais; em pares, em grupo)

O jogo é uma forma de comportamento social adotado pelo ser humano na procura da satisfação das necessidades espirituais com base na satisfação das necessidades materiais, que muitas vezes ocorrem num espaço e tempo específicos e seguem certas regras de atividade.(Shen Jing, 2021)

Vários autores expressaram a sua opinião sobre a definição de jogo. Hadfield Jill (1984) define o jogo como uma atividade com regras, um objetivo e um prazer. Spodek Bernard e Saracho Oliveira (1994) veem os jogos como diferentes tipos de atividades, com diferentes estruturas e acompanhados por regras claras. Byrne (1995) define um jogo como uma forma de atividade que pode ser realizada com base em regras. Hui zinga (1998) define um jogo como uma atividade em que a participação é voluntária ou em que o tempo livre é utilizado. As regras de um jogo são agradáveis para os jogadores mas, ao mesmo tempo, têm limitações. Ao contrário da vida quotidiana, o processo de jogo é intenso e agradável. Embora os autores não cheguem a um consenso para apresentar uma definição exata de jogo, todos concordam que este vem com certas regras. Portanto, ao escolher jogos educativos a utilizar no ensino, é importante prestar atenção à dificuldade das regras e à forma como estas podem ser explicadas aos alunos durante a aula, porque a compreensão das regras é a base para jogar o jogo.

O jogo educativo, por outro lado, é um tipo de jogo e uma forma de ensinar e aprender. Tal como os jogos electrónicos estão divididos em seis categorias (ação, aventura, simulação, *role-playing*, lazer e outros), os jogos educativos para línguas estrangeiras podem ser divididos em jogos de vocabulário, jogos gramaticais, jogos fónicos, jogos culturais e assim por diante, de acordo com o objetivo do ensino das línguas. Podem ser divididos em jogos competitivos e jogos cooperativos, de acordo com a forma como são implementados. Os jogos competitivos podem ser divididos em jogos individuais, de pares e de grupo (três ou mais pessoas); os jogos cooperativos são muitas vezes jogados por duas ou mais pessoas que trabalham em conjunto.

Como uma combinação entre jogos e educação, os jogos educativos não são apenas lúdicos mas também educativos, e o seu principal objetivo é fazer com que os estudantes aprendam de forma mais eficaz. Isto também nos lembra que quando se utilizam jogos educativos na sala de aula, o foco principal está em como ajudar os alunos a aprender mais eficaz e rapidamente, em vez de se concentrarem no aspeto de entretenimento dos jogos educativos. Mas os jogos educativos também

estão condenados ao fracasso se se limitarem a impor o conteúdo do jogo e a perder o entretenimento básico do jogo. Assim, encontrar o equilíbrio entre jogos educativos e lúdicos é também o foco do meu estágio.

1.2.2 Potencialidades dos jogos educativos para o treino de competências de oralidade

Einstein (1979, p. 144) disse uma vez que “o interesse é o melhor professor”. O psicólogo americano Bruner também disse que não há melhor motivador para a aprendizagem do que o interesse intrínseco do estudante naquilo que está a aprender, e que não há nada melhor do que jogar para estimular esse interesse intrínseco. (Bruner, 1960) É evidente que os jogos educativos podem motivar plenamente os estudantes e permitir-lhes passar da aceitação passiva dos conhecimentos linguísticos para a participação ativa, a exploração ativa e a aprendizagem ativa dos conhecimentos linguísticos. O QECRL (2001) afirma que os jogos ou atividades criativas para língua desempenham frequentemente um papel importante na aprendizagem e melhoria da língua, e esta prática não se limita ao campo da educação.

Do que estes estudiosos disseram, é evidente que os jogos educativos que dominam o equilíbrio entre educação e jogo são benéficos para o ensino em qualquer área, e assim também para o desenvolvimento das competências orais do ensino do português como língua estrangeira (PLE).

A capacidade de oralidade no ensino do PLE é um aspeto do ensino que coloca grande ênfase na interação professor-estudante e estudante-estudante. Para professores de línguas estrangeiras em cursos de oralidade, a inclusão de jogos educativos na sala de aula de oralidade aumenta consideravelmente a interação entre alunos e professor e entre os próprios alunos, criando mais oportunidades para os alunos terem conversas orais, quando comparados com os modelos tradicionais de ensino. Ao contrário da formação tradicional de conversação oral, que tem um formato fixo e é rígida, os jogos educativos são mais aleatórios e envolvem uma gama mais vasta de conteúdos. Isto desenvolve eficazmente a experiência dos estudantes quanto à incerteza e imprevisibilidade da comunicação oral real e aumenta a sua capacidade de improvisar. Para os estrangeiros que são novos na língua portuguesa, um estilo de ensino que incorpora jogos educativos ajuda os estudantes a desenvolver um interesse pela língua, a desenvolver a coragem de falar e a desenvolver as suas capacidades de compreensão oral. Além disso, os estudantes estrangeiros que são novos em português, mesmo aqueles com um nível A1, têm frequentemente dificuldade em comunicar num

ambiente português. Isto torna a comunicação ainda mais difícil, mas a beleza dos jogos educativos é que são muitas vezes intuitivos e fáceis de compreender, alguns com imagens para ajudar os estudantes a compreender, e outros são até adaptações de jogos familiares.

Esta tem sido uma grande solução para as dificuldades de comunicação linguística e ajuda a usar o português na sala de aula tanto quanto possível, embora para os alunos estrangeiros de nível A1, um ambiente puramente português seja difícil para eles, mas os jogos educativos melhoraram muito este aspecto. Acredito que os jogos educativos podem fazer mais do que apenas promover as competências orais numa língua estrangeira. Acredito que os jogos educativos têm muito potencial no mundo atual de enriquecimento espiritual.

1.2.3 Contributos dos jogos educativos para a avaliação das competências de oralidade

De acordo com o QECRL, considerando a Escala de Competência Falante, quadro já reproduzido acima neste relatório, podemos encontrar cinco aspetos na avaliação da competência oral dos estudantes: âmbito, correção, fluência, interação e coerência. O jogo educativo, por outro lado, contribui para a avaliação da capacidade de fala dos estudantes de PLE com nível A1 em cinco áreas. Por exemplo:

Em termos de âmbito, os diferentes temas dos jogos educativos ajudam o professor a verificar o vocabulário dos alunos e o domínio de expressões simples em vários contextos.

Em termos de correção, a utilização de jogos educativos ajuda o aluno a verificar se a estrutura sintática e a forma gramatical das suas expressões ou mesmo o significado das suas frases estão corretas, seja por um parceiro ou adversário ou por um professor que está a observar ou a trabalhar com o aluno no jogo educativo. É muitas vezes difícil para os estudantes identificar erros na estrutura sintática e na forma gramatical nas suas expressões orais. Os jogos educativos não só permitem ao professor avaliar a exatidão das capacidades de fala dos alunos durante cada jogo educativo, como também os ajudam a melhorar as suas competências nesta área.

Em termos de fluência, o jogo educativo centra-se mais em conseguir que os estudantes se expressem, ajudando os professores a observar e avaliar se os estudantes são fluentes na sua comunicação oral com os seus pares ou adversários, e como lidar e remediar situações inesperadas durante a comunicação.

Em termos de interação, a interação entre estudantes - estudantes ou estudantes e professores, durante o jogo educativo, pode facilmente revelar se os estudantes são capazes de responder ou resolver problemas de acordo com as regras do jogo e comunicar eficazmente de acordo com a situação real dos seus colegas de equipa ou adversários. Se um estudante não interagir bem num jogo educativo, é difícil para ele ganhar o jogo ou mesmo completá-lo.

Em termos de coerência, quando jogam jogos educativos, os professores ouvem e observam as expressões dos alunos durante a comunicação para ver se conseguem expressar-se de uma forma coerente e completa utilizando certas palavras de ligação, avaliando assim as capacidades de fala dos alunos nesta área.

Capítulo 2

Estudo empírico: relato da experiência de estágio

2.1 Introdução

Este capítulo é dedicado ao relato da minha experiência de estágio e do trabalho, de lecionação e de experimentação, que no seu âmbito desenvolvi. O estágio decorreu entre setembro de 2021 e fevereiro de 2022, no BabeliUM – Centro de Línguas da Universidade do Minho. Foi-me atribuída a componente de “Práticas de Audição-Conversaão”, do curso de iniciação, correspondente ao A1 do QECRL.

O BabeliUM foi fundado a 26 de Setembro de 2009, o Dia Europeu das Línguas 2009, como centro de línguas da Escola de Letras, Artes e Humanidades (ELACH) da Universidade do Minho para desenvolver programas de formação e promover as línguas e as culturas. Para além do português, outras línguas oferecidas nos cursos de formação da instituição são árabe, checo, japonês, romeno, russo, turco, galego, chinês, entre outras.

No âmbito da língua portuguesa, o principal programa de formação do BabeliUM é o curso anual de PLE, que é dividido em dois semestres: o primeiro, de outubro a janeiro e o segundo, de fevereiro a maio. Cada semestre do programa anual pode ser tomado individualmente e os estudantes podem organizar os seus estudos de acordo com as suas necessidades. Existem 5 níveis de PLE, A1, A2, B1, B2 e C1, e é importante notar que o A1 só é oferecido no primeiro semestre e o C1 no segundo semestre.

O curso de nível A1 tem um total de 15 semanas de aulas e apresenta o seguinte plano de estudos:

Léxico e Estruturas da Língua Portuguesa: 6h/semana

Práticas de Audição-Conversaão: 4h/semana

Práticas de Leitura - Escrita: 4h/semana .

2.2 Objetivos do estudo

A modalidade da oralidade é uma parte extremamente importante do ensino, tanto do português como de outras línguas. A fim de dominar uma língua estrangeira, a capacidade de compreensão oral e de produção oral são ambas essenciais. O desenvolvimento da capacidade de compreensão oral e de produção oral é um dos aspetos mais difíceis e desafiantes do ensino de uma

língua estrangeira. Nos últimos anos, tem havido muitas ideias educativas sobre o desenvolvimento das competências de compreensão oral e de produção oral no ensino de línguas estrangeiras, mas não há muitos estudos empíricos. Ou melhor, para a investigação do ensino de línguas estrangeiras, um pequeno número de estudos empíricos individuais não apoiam um estudo mais aprofundado e extensivo de uma teoria de ensino específica. Por esta razão, optei por realizar uma prática educativa sobre o tema dos jogos educativos com o objetivo principal de documentar esta prática num relatório detalhado de estágio, fornecendo características específicas dos alunos, características dos professores, o plano de estudos do curso, os jogos educativos escolhidos, bem como o feedback dos alunos na sala de aula e as minhas próprias inferências. Espero que este relatório de estágio forneça um relato detalhado da minha prática para utilização por mais estudiosos que pesquisam no campo do ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras.

Outro objetivo deste estudo é que, no campo do ensino do PLE, existem muitos artigos que propõem o uso de jogos educativos para ajudar os estudantes a desenvolver as suas capacidades de audição e fala, mas não são muitos os que foram postos em prática. Com a partilha da minha experiência, espero contribuir para que outros professores e alunos de PLE possam também tirar proveito dos jogos educativos e lúdicos para aumentarem a sua motivação e melhorarem as suas capacidades de compreensão e produção oral.

2.3 Caracterização dos participantes no estudo: público-alvo (alunos) e investigadora (professora)

Os participantes neste estudo foram 11 estudantes que frequentaram o nível A1 do 29º Curso Anual de Português Língua Estrangeira do BabeliUM, centro de línguas da Universidade do Minho em Portugal, no ano académico 2021/2022. A maioria dos estudantes iniciou o curso em setembro de 2021, mas dois estudantes inscreveram-se apenas em novembro desse ano. Quatro estudantes eram mulheres e sete do sexo masculino, oscilando as suas idades entre os 19 e os 66 anos. Os 11 estudantes eram oriundos de sete países diferentes (EUA, Rússia, França, Ucrânia, Líbano, Líbia e Tanzânia) e tinham também línguas maternas diferentes (inglês, francês, kiswahili, árabe, russo e ucraniano). Tratava-se, portanto, de um grupo bastante heterogéneo em termos de idades, proveniências, línguas e até profissões diferentes.

Alguns pessoas tinham experiência de aprendizagem de uma língua estrangeira, por exemplo, o inglês como segunda língua. Outras nunca foram expostas ao estudo de uma língua estrangeira.

Nenhum dos alunos tinha feito um curso sistemático de português antes de participar neste curso e eram todos alunos principiantes na aprendizagem de português.

Como professora estagiária e simultaneamente aluna do 2º ano do curso de Mestrado em Português Língua Não Materna: Língua Estrangeira/ Língua Segunda (MPLNM-LE/L2) na ELACH da Universidade do Minho, fiquei encarregada das aulas Práticas de Audição e Conversação, ministradas duas vezes por semana, em aulas de 2 horas, com um intervalo de 15 minutos.

2.4 Recolha de dados: instrumentos usados e tratamento da informação

Os instrumentos de investigação utilizados neste estudo foram questionários, testes de audição e fala e observações em sala de aula, complementados por apresentações em sala de aula, feitas pelos alunos, e interação em sala de aula professores-alunos.

Tendo sido definido o tema da incorporação de jogos educativos na sala de aula para o desenvolvimento das componentes de audição e de fala, foi dada particular atenção ao impacto deste tipo de jogos no desenvolvimento das capacidades de audição e de conversação, no incremento da motivação dos alunos, nas atividades de sala de aula, na aquisição de vocabulário e no desempenho do professor, referindo também as dificuldades encontradas na implementação desta estratégia/recurso na sala de aula.

Como principal ferramenta de pesquisa de dados para a caracterização do público-alvo, foi concebido um questionário com 13 perguntas, incidindo sobre idade, sexo, nacionalidade, educação, tipo de trabalho, tempo de estudo da língua portuguesa, razões para aprender português, opiniões pessoais sobre o foco do estudo da língua portuguesa, opiniões sobre várias atividades relacionadas com as competências orais do estudo da língua portuguesa e três perguntas abertas (cf. Anexo 1). Dos 11 alunos da turma, sete responderam formalmente a este questionário.

Embora os questionários tenham várias vantagens para a recolha de dados por serem simples e fáceis de utilizar, eles podem também ser menos credíveis. Por exemplo, alguns estudantes não preencheram o questionário cuidadosamente, ou não responderam às perguntas com precisão, ou não compreenderam as perguntas com precisão, e, devido aos constrangimentos impostos pela pandemia de COVID-19, o número de estudantes que responderam ao questionário foi inferior ao esperado. O questionário era apenas parcialmente informativo em termos de pesquisa de dados, por isso optei por complementá-lo com ferramentas de pesquisa tais como testes de audição e de fala e observações em

sala de aula. Por exemplo, na planificação de cada aula há uns testes de audição e conversação relacionados com a lição anterior, o que permitia acompanhar os progressos de alunos e a sua evolução na consecução dos objetivos. No final do semestre, foi ainda realizado um teste final organizado pelo BabeliUM, através do qual foram aferidos os conhecimentos adquiridos pelos estudantes nas áreas da fala, audição, escrita, gramática, etc. (cf. Anexo 2).

2.5 Planificação de sequências didáticas com recurso a jogos

2.5.1. Calendário e cronograma das aulas

A duração deste estágio foi de quatro meses letivos, decorrendo entre 27.09.21 e 18.01.22. As aulas de audição e conversação foram realizadas às segundas e terças-feiras, das 9 às 11 horas, durante um total de 15 semanas, 30 aulas e 60 horas de contacto.

Os tópicos específicos dos cursos variaram de semana para semana, de acordo com a programação feita para o curso que a seguir se apresenta.

Quadro 3. PROGRAMA do 29º CURSO ANUAL DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA – A1/A1*

Semana 1	Saudações Apresentações; cumprimentos; registo formal/informal; pronomes pessoais e reflexos; expressões de cortesia; conjugação dos verbos "ser", "estar" (afirmativa e negativa); nacionalidades.
Semana 2	Os números Conjugação de verbos regulares terminados em “-ar”; números (em endereços, meses do ano, e dias da semana); contração das preposições a, em, de + artigos definidos e indefinidos; profissões
Semana 3	A descrição física e psicológica Adjetivos de caracterização física e psicológica; revisão do verbo “ser” e introdução ao verbo “ter”; adjetivos contrários, positivos e negativos; revisão de “ser e estar”; expressões idiomáticas com o verbo “estar”; cognatos.
Semana 4	Os objetos Descrição de objetos pelo formato, textura e cor; expressões úteis na sala de aula; “estar + preposição” para indicar a localização dos objetos; preposições de lugar; adjetivos possessivos; distinção entre adjetivos e pronomes possessivos.

Semana 5	As rotinas diárias Expressar ações realizadas no momento de enunciação (“estar a+infinitivo”); utilizar o presente do indicativo para expressar rotina e localização; as horas; conjugação dos verbos regulares terminados em -er e -ir.
Semana 6	Os estados do tempo Os estados do tempo; expressar preferências (gosto de/não gosto de); artigos definidos e indefinidos; número de substantivos e de artigos definidos/indefinidos.
Semana 7	Fazer um convite Fazer um convite por telefone e presencialmente; expressar movimento (presente do indicativo do verbo “ir”); expressar ação futura (presente do indicativo do verbo “ir + infinitivo”); expressar obrigação e dar sugestões (“dever + infinitivo”, “ter de + infinitivo”).
Semana 8	No restaurante Expressar desejos (“querer + infinitivo”); expressar preferências (presente do indicativo do verbo “preferir”); vocabulário relacionado com alimentação.
Semana 9	A casa e os móveis Presente contínuo ou progressivo (vs. presente simples); uso de conectores temporais (“ultimamente, geralmente, hoje”); expressões com “ter, estar, ficar”; vocabulário sobre a temática.
Semana 10	A família Expressar a passagem do tempo com “faz,” “há,” “desde”; utilizar advérbios (tempo, lugar, modo, intensidade, dúvida, negação, afirmação, exclusão, interrogação); pronomes possessivos; conjugar e utilizar os verbos “dizer/falar, sair e pôr”; conjugar os verbos regulares e o verbo “ir” no pretérito perfeito; vocabulário e estruturas sobre a temática.
Semana 11	Revisão e consolidação de conteúdos
Semana 12	Revisão; vocabulário relacionado com o Natal; atividades natalícias.
Semana 13	A Roupas e as compras Consolidar o pretérito perfeito (verbos regulares); nomes e pronomes de objeto direto. Expressões interrogativas; vocabulário sobre a temática.
Semana 14	Os passatempos

	Descrever atividades de lazer e desportos; introduzir o pretérito imperfeito e comparar com o pretérito perfeito; consolidar o pretérito perfeito (verbos irregulares). Uso do complemento indireto (substantivos e pronomes).
Semana 15	Revisões; atividades de avaliação.

Este programa foi concebido para permitir desenvolver globalmente as competências dos alunos correspondentes ao nível que estavam a frequentar. As metodologias de ensino utilizadas foram diversificadas, compreendendo vários tipos de interação: interação professor-aluno, interação aluno-aluno, apresentação de conteúdos, exercício de audição e de exposição oral individuais, etc. Os jogos educativos que foram utilizados estiveram naturalmente relacionados com os tópicos das lições semanais. No próximo ponto descreveremos em pormenor quais os jogos utilizados.

2.5.2. Jogos selecionados e atividades propostas

Segue-se um resumo de alguns dos jogos que experimentei durante o meu estágio.

1. Adivinhe o número

Este jogo foi proposto na semana 2, dedicada ao estudo dos números e suas utilizações em português.

Descrição : Um estudante escolhe um número (entre 0 e 100) e os outros estudantes adivinham qual é esse número.

Nº de jogadores: 2 ou mais jogadores

Materiais: Folhas de papel

Capacidades a desenvolver: Conhecimento de vocabulário relativo aos números, produção oral e compreensão oral

Regras/Procedimentos: Escolher um aluno para escrever um número entre 0 e 100 num pedaço de papel e não dizer aos outros alunos. Os outros estudantes adivinham qual é o número e o estudante que escreve o número tem de o comparar com o número que escreveram com base nos palpites dos outros estudantes e dizer aos outros se o número que escreveram é maior ou menor que o número que adivinharam, até que alguém adivinhe o número correto.

Observações: A gama de números pode variar de acordo com os números que os estudantes dominam, mas é melhor não ter uma gama demasiado grande, pois é difícil adivinhar números específicos, o que reduzirá grandemente o sentido de realização dos estudantes e, portanto, o seu interesse no jogo, o que, por sua vez, não melhorará o domínio do vocabulário dos estudantes sobre o tópico.

2. Passe se encontrar o nº 7

Este jogo foi proposto na semana 7, dedicada ao estudo dos números e suas utilizações em português.

Descrição : Jogo de contagem

Nº de jogadores: 4 ou mais jogadores

Materiais: Nenhum

Capacidades a desenvolver: Vocabulário relacionado com números, produção oral, atenção e concentração

Regras/Procedimentos: Uma pessoa após outra diz um número e quando se trata de 7 ou de um múltiplo de 7, não diga esse número e bata palmas para o ignorar.

Por exemplo : 1,2,3,4,5,6, passe, 8,9...13, passe,15,16, passe,18,19...

3. Adivinhe quem ele é?

Este jogo foi proposto na semana 5 e é dedicado ao estudo das descrições de personagens e suas utilizações em português.

Descrição : O estudante descreve uma pessoa e outros estudantes adivinham quem ela é.

Nº de jogadores: 4 ou mais jogadores

Materiais: Cartões com nome escrito

Capacidades a desenvolver: Vocabulário relacionado com a descrição física e de carácter, produção oral e compreensão oral

Regras/Procedimentos: Escolha um aluno para desenhar um cartão com o nome do seu colega de turma. O aluno tem de descrever como é o seu colega de turma e o resto da turma adivinha que colega de turma desenhou com base na sua descrição.

Observações: Se um aluno cometer um erro na sua descrição, o professor precisa de o corrigir a tempo para evitar que outros alunos adivinhem a resposta errada.

4. Qual é o quarto que ele descreve?

Este jogo foi apresentado na semana 6 e é dedicado ao estudo de palavras relativas ao mobiliário e a expressões de localização em português.

Descrição : Os estudantes são divididos em 3 grupos, tiram fotografias de divisões da casa e descrevem-nas, enquanto os outros grupos adivinham que fotografia foi descrita.

Nº de jogadores: Equipas de 3 ou mais jogadores necessário.

Materiais: Três ou mais fotografias de diferentes divisões da casa.

Capacidades a desenvolver: Produção oral, compreensão oral e vocabulário relativo ao mobiliário e à localização.

Regras/Procedimentos:

(1) Formando um grupo de três pessoas, cada grupo envia um representante para retirar uma imagem correspondente a uma divisão da casa.

(2) O grupo observa a imagem durante 10 minutos e prepara a descrição da divisão.

(3) No final, descrevem a divisão aos outros grupos, que têm de adivinhar a que imagem corresponde.

5. Escolhe a profissão

Este jogo foi proposto na semana 9, dedicada ao estudo das profissões e suas utilizações em português.

Descrição : Os estudantes escolhem uma profissão e utilizam-na para participar em jogos subsequentes.

Nº de jogadores: 5 ou mais jogadores

Materiais: Nenhum

Capacidades a desenvolver: Vocabulário relacionado com as profissões, produção oral, compreensão oral.

Regras/Procedimentos:

- (1) Cada aluno escolhe uma profissão diferente.
- (2) Os alunos colocam-se numa fila e dizem a profissão escolhida ao resto da turma.
- (3) A professora começa por dizer uma profissão e o aluno que a tiver escolhido dá um passo em frente e repete essa palavra três vezes, fazendo agachamentos.
- (4) Esse aluno, diz depois outra profissão e o colega correspondente faz o mesmo procedimento e assim sucessivamente.
- (5) Perdem os alunos que não se lembrarem das profissões, disserem profissões repetidas ou não fizerem os agachamentos.

6. UNO

Este jogo foi proposto na semana 10, dedicada ao estudo dos números e suas utilizações em português.

Descrição : Um jogo de cartas

Nº de jogadores: 5 ou mais jogadores

Materiais: “Uno Solitaire”

Capacidades a desenvolver: Vocabulário relativo aos números e às cores, produção oral, compreensão oral sobre carreiras

Regras/Procedimentos:

- (1) O árbitro distribuiu 7 cartas a cada jogador.
- (2) O árbitro designa um jogador para ser o primeiro a jogar uma carta e os jogadores revezam-se para jogar cartas da mesma cor, número ou função que o jogador anterior.
- (3) Se um jogador for apanhado por outro jogador e não chamar UNO a tempo, o jogador é penalizado por ter apanhado 2 cartões. Se um jogador acusar incorretamente outro jogador de não chamar UNO a tempo, o jogador será penalizado com 2 cartões.

7. Jogo de palavras cruzadas

Este jogo foi proposto nas semanas 11 e 12, dedicadas à prática de palavras de várias áreas lexicais e suas utilizações em português.

Descrição : Palavras cruzadas que requerem o preenchimento de cartas de acordo com as pistas relevantes

Nº de jogadores: Jogador individual ou em pares

Materiais : Fichas com as palavras cruzadas

Capacidades a desenvolver : Vocabulário, ortografia, gramática

Regras/Procedimentos: Os estudantes terão de completar as palavras cruzadas com base nas pistas dadas.

Observações: O professor pode definir a gama de vocabulário envolvido nas palavras cruzadas de acordo com o nível dos alunos, utilizando imagens ou utilizando a língua materna dos alunos como pista para os alunos de nível inferior.

2.5.3. Avaliação do impacto dos jogos para o desenvolvimento de competências de oralidade

Nesta secção, analiso de perto a implementação específica de alguns dos jogos utilizados durante o estágio e o impacto que eles tiveram no desenvolvimento das competências de oralidade dos alunos.

1. Adivinhe o número

Embora este jogo seja jogado por vários jogadores, o professor pode certificar-se de que cada aluno está envolvido, mudando o aluno que escolhe o número em cada ronda. Este foi um dos jogos mais ativos para os estudantes durante o estágio. Para o aluno que escolheu os números, ele teve de se manter concentrado e certificar-se de que ouvia os números e dava o feedback correto, melhorando a sua capacidade de audição em termos de vocabulário numérico. Para os estudantes que adivinharam os números, cada vez que se aproximavam da resposta, estavam motivados a adivinhar novamente, e este sentimento de realização ajudou-os a ousar dizer os números, em vez de terem medo de dizer o número errado. Falar português é a forma mais rápida para os estudantes melhorarem o seu português nas fases iniciais da aprendizagem da língua.

4. Passe se encontrar o nº 7

“Passe se encontrar o nº7” é um jogo interativo multi-jogadores em que os estudantes têm de dizer os números um após o outro, e como precisam de saltar números contendo 7 e múltiplos de 7, a natureza divertida deste jogo motiva grandemente os estudantes a participar nele. Na prática, alguns estudantes seguiram os números ao longo do jogo a fim de os dizer a tempo ou de descobrir se os seus colegas de turma os tinham dito incorretamente. Esta prática espontânea ajudou os estudantes a dominar mais rapidamente os números falados, e ouvir as expressões numéricas dos outros

estudantes aprofundou a sua percepção auditiva dos números em português, um de cada vez, melhorando assim as suas capacidades verbais de uma forma subtil.

6. UNO

UNO é um jogo de cartas muito popular que é divertido e confrontativo. Nesta experiência prática, os estudantes foram muito ativos e motivados. Uno é um jogo recreativo, mas ao tornar obrigatório para os estudantes dizer o número, cor e tipo de cartas que estão a jogar, é uma boa maneira de desenvolver o seu vocabulário, produção oral e compreensão oral nestas áreas.

Devido à especificidade dos números em português, ou seja, números como 21 são compostos por 20 e 1, essencialmente através do domínio dos algarismos 0 a 9 e dos números 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 e 100, os alunos poderão dominar todos os números entre 0 e 100, pelo que estes tipos de jogos, que ajudam os alunos a repetir números muitas vezes, são um grande impulso em termos de domínio do vocabulário numérico e em termos de discriminação auditiva dos números e da sua oral.

2. Adivinhe quem ele é?

Este é um jogo que envolve vocabulário na área da descrição de personagens. Na prática concreta, como os estudantes muitas vezes olhavam fixamente para aquele colega quando o descreviam, isso levou a que outros estudantes soubessem quem ele estava a descrever simplesmente ao repararem para quem ele estava a olhar. Não é completamente eficaz. Portanto, penso que este jogo precisa de ser melhorado, por exemplo, pedindo a outros estudantes que fechem os olhos e ouçam a descrição do seu colega de turma e adivinhem, imaginando na sua mente como é a pessoa que ele está a descrever. Este jogo não só motivará os alunos na sala de aula e os ajudará a adquirir vocabulário e frases para descrever a aparência dos outros, mas também os ajudará a desenvolver o hábito de observar e descrever a aparência dos outros nas suas vidas e a utilizar progressivamente estas expressões portuguesas nas suas vidas, melhorando assim as suas competências da oralidade sobre este tópico.

3. Qual é o quarto que ele descreve?

Este jogo foi um dos jogos de grupo mais raros nesta experiência. A razão pela qual organizei este jogo como um jogo de equipa é que queria que os estudantes estivessem num ambiente de

discussão com outros para determinar como descrever a imagem da divisão que tinham fotografado. Este é um modelo mais comunicativo do que escrever o texto de descrição do quarto independentemente e depois fazer adivinhas com outros estudantes. Na prática, os estudantes fazem uso extensivo do vocabulário sobre mobiliário e expressões para localizar esse mobiliário, em discussões de grupo. O jogo foi eficaz para melhorar as capacidades orais dos estudantes, mas a melhoria da capacidade de audição nesta área foi limitada porque, na prática, os estudantes usavam frequentemente as suas mãos para desenhar as suas próprias palavras diretamente nas imagens durante as discussões de grupo.

5. Escolhe a profissão

Este jogo é adaptado de um popular jogo chinês chamado 'Turnip Squat', onde os estudantes escolhem uma profissão para se apresentarem em cada jogo. Este foi o único jogo que incorporou o movimento físico. Na prática, os estudantes relataram que este jogo educativo com movimento físico era mais eficaz do que outros jogos para os ajudar a recordar expressões faladas. Contudo, este jogo só é adequado para seleccionar alguns dos substantivos a jogar e cada aluno só pode verbalizar parte do vocabulário em cada rodada, pelo que a margem de melhoria é pequena. Este tipo de jogo é mais utilizado para aumentar o interesse dos estudantes em aprender português, para aumentar a sua motivação e para aliviar o seu stress.

7. Jogo de palavras cruzadas

Este é um jogo muito comum, que aparece frequentemente nos jornais de todo o mundo, e é um jogo muito popular. Não há necessidade de se preocupar com o facto de os alunos terem problemas de compreensão das regras quando implementam este jogo educativo na sala de aula, uma vez que a maioria dos alunos já foi exposta a ele. É menos interativo do que os outros jogos utilizados no estágio. No entanto, o professor pode mudar as palavras cruzadas mais difíceis para um jogo em equipa para encorajar a discussão com o grupo, à medida que trabalham nas suas respostas, melhorando assim as capacidades verbais dos alunos, bem como as suas capacidades ortográficas.

Como mencionado acima, estes jogos são muito interativos e, para os aprendizes que são novos em português, permitem-lhes entrar num ambiente linguístico rapidamente e sem resistência. Desta forma, os estudantes estarão mais dispostos a falar português e darão os primeiros passos para a aprendizagem da língua. Para que o jogo continue, os estudantes precisam de compreender o que os

outros estão a dizer. Em contraste com o modo normal de ensinar conhecimentos linguísticos, descobri que, quando confrontados com um colega de turma, os alunos tinham mais probabilidades de expressar que não compreendiam alguma coisa e pedir ao colega que a repetisse ou que se expressasse de uma forma mais compreensível. Em situações em que o professor está a ensinar um padrão linguístico, a maioria dos estudantes tem medo ou vergonha de pedir ao professor para repetir ou expressar-se de uma forma diferente, se não compreenderem. Isto não é útil e não contribui para melhorar a capacidade de escuta dos estudantes.

Capítulo 3

Como anteriormente mencionado, tem havido um aumento na investigação sobre o ensino do português como língua estrangeira nos últimos anos, mas não há provas empíricas suficientes nesta área. Neste estudo, documentei os jogos educativos utilizados na minha prática do estágio e a sua eficácia na sala de aula, e analisei-os e resumi-os na esperança de fornecer algum valor de referência a outros professores de PLE.

Este capítulo conclui o relatório de estágio apresentando as conclusões e algumas recomendações.

3.1 Conclusões

Com base nas leituras que fiz e na própria experiência de lecionação em sala de aula, apresentadas nos capítulos anteriores, posso apresentar as seguintes reflexões finais.

Em primeiro lugar, os jogos educativos têm uma forte componente prática. Quer se trate de um tópico aborrecido (como os números) ou um tópico descritivo (como o mobiliário), os jogos educativos podem ser bem utilizados no contexto de ensino-aprendizagem.

Em segundo lugar, os jogos educativos possuem variabilidade e a maioria dos jogos educativos utilizados durante o estágio podem ser adaptados ao ensino de alunos de PLE de níveis mais elevados, depois de passarem por mudanças simples. Por exemplo, a gama de vocabulário no jogo de palavras cruzadas pode ser variada de acordo com a gama de vocabulário do aluno; a descrição das imagens relativas a divisões também pode ser complexificada de acordo com o nível de português do aluno, ou, no caso de alunos de nível B1, descrevendo que edifícios estão nas imagens para identificar qual é qual, etc.

Em terceiro lugar, os jogos educativos ajudam a melhorar a capacidade de audição e de expressão oral dos alunos de PLE. Na prática, estabeleci jogos educativos baseados nos temas semanais e utilizei-os para ensinar gramática e vocabulário antes de utilizar os jogos para ajudar os alunos a consolidar a sua memória e a praticar a sua capacidade de produção oral e compreensão oral. Ao jogarem jogos educativos, os estudantes passam mais tempo a utilizar os seus conhecimentos da língua portuguesa para se expressarem oralmente, praticando e melhorando o seu português falado. Como a maioria dos jogos são interativos, os estudantes têm de compreender o que os outros dizem para completar ou ganhar o jogo, o que melhora as suas capacidades auditivas em português.

Em quarto lugar, os jogos educativos podem aumentar o interesse dos estudantes em aprender português. É bem conhecido que existem seis fatores individuais na aprendizagem de línguas não nativas: capacidade de aprendizagem de línguas estrangeiras, motivação, estilo cognitivo, estratégias de aprendizagem de línguas, estilo de personalidade e a atitude do falante não nativo. Uma das coisas mais fáceis de mudar é a atitude para a aprendizagem do falante não nativo, e os jogos, como um tipo de atividade que tem sido utilizada desde os tempos antigos para aliviar tensões, aumentar o interesse e a motivação, são uma das atividades mais eficazes para fazer mudar as atitudes humanas. Isto é evidente pelo desempenho dos estudantes durante o estágio, traduzido nas suas notas finais e nas suas respostas ao questionário. Independentemente da idade, sexo, nacionalidade e experiência de aprendizagem de uma língua estrangeira, os jogos educativos tiveram um efeito motivador nos estudantes, aumentando o seu interesse em aprender português, mudando ou melhorando as suas atitudes em relação à aprendizagem do português como língua estrangeira, ajudando-os assim a aprender melhor o português como língua estrangeira e a melhorar mais rapidamente as suas competências orais no idioma.

3.2 Recomendações

Existem, evidentemente, limitações neste estágio. O facto de este estágio ter sido realizado no segundo ano do surto mundial da nova epidemia de corona vírus resultou num número muito menor de estudantes participantes neste curso e, conseqüentemente, num número muito reduzido de participantes na experiência. Por isso, os resultados obtidos são meramente exemplificativos e não podem ser generalizados, por falta de uma amostra mais diversificada. Idealmente, mais participantes teriam produzido dados experimentais mais precisos e conclusões mais precisas, tais como quais os tipos de jogos educativos mais adequados para o melhoramento de que competência específica, por exemplo.

A este respeito, ofereço algumas sugestões para investigação futura. Em primeiro lugar, gostaria de ver a investigação sobre jogos educativos para o ensino do português a incluir mais aspectos e perspectivas do que apenas competências de oralidade. Por exemplo, na área da escrita, jogos de escrita criativa e colaborativa poderiam ser utilizados ocasionalmente para aumentar o interesse dos estudantes pela escrita e para melhorar as suas capacidades de leitura em português. Em segundo lugar, acredito que a investigação sobre jogos educativos poderia envolver níveis mais elevados de alunos de língua portuguesa.

A aprendizagem de uma língua estrangeira é um processo para toda a vida e cada aluno precisa de aumentar o seu interesse em aprendê-la, não só os principiantes ou estudantes de níveis iniciais de Português precisam da ajuda de jogos educativos. Finalmente, penso que outros professores poderiam introduzir jogos educativos propostos pelos estudantes, uma vez que são os estudantes os que melhor conhecem as suas dificuldades e preferências, e se os jogos que eles propõem forem introduzidos ou mesmo utilizados na sala de aula, penso que isto poderia melhorar a sua motivação e até ajudá-los a pensar e a encontrar a forma mais adequada para si de aprender a língua estrangeira.

Isto é tudo o que foi dito sobre este estágio. Espero que este trabalho seja útil para futuros professores e investigadores interessados pelo tema e os ajude a conduzir pesquisas no campo dos jogos educativos e a implementá-los nas suas aulas. Espero que a comunidade de investigação sobre o ensino do português como língua estrangeira possa em breve encontrar o modelo mais científico e eficaz de ensino de línguas estrangeiras que ajude mais pessoas a dominar este idioma.

Referências

Referências Bibliográficas

- Ana Isabel Andrade e Cristina Manuela Sá. (2003). *A intercompreensão em contextos de formação de professores de línguas: algumas reflexões didáticas*. Aveiro: Universidade de Aveiro.
- Bleistein, T., Smith, M. K., & Lewis, M. (2013). *Teaching Speaking*. Alexandria: TESOL International Association.
- Bygate, M. (1999). *Quality of language and purpose of task: patterns of learners' language on two oral communication tasks*. Language Teaching Research, vol. 3, nº 3, p. 185-214.
- Cabral António. (1990). *O Jogo no Ensino*. Lisboa: Notícias Editorial.
- Caels, F, & Alexandre, M. (2013). *Os alunos de PLNM e a aprendizagem de conteúdos escolares*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Einstein Albert. Traduzido por Guo, Liang-Ying Xu, Neutral Zhao, Xuan-San Zhang. (1979). *Einstein 's Collected Works*. Pequim: The Commercial Press.
- Hegelheimer e O'Bryan. (2009). *Mobile Technologies*. Podcasting and Language Education.11.
- Leonel, Sofia Isabel Rente. (2014). *O jogo didático na aula de PLE*. Braga: Universidade do Minho.
- Monteiro, Hugo Deus. (2014). *Contributo das Atividades Lúdicas para o Desenvolvimento de Competências Comunicativas e Culturais em Português Língua Estrangeira para Estudantes Chineses*. Braga: Universidade do Minho.
- Miranda, S. (2001). *Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais*. Campinas: Papirus Editora.
- Moyles, J. (1996). *Just playing? The role and status of play in early childhood education*. Buckingham: Open University Press.
- Nemtchinova, E. (2013). *Teaching Listening*. Alexandria: TESOL International Association.
- Oliveira, C.& Coelho, L. (2008). *Aprender Português – Compreensão Oral, Níveis A1/A2 – Inicial*. Lisboa: Texto Editores.
- Oliveira, C. & Coelho, L. (2008). *Gramática Aplicada – Português Língua Estrangeira, Níveis inicial e elementar A1/A2/B1*. Lisboa: Texto Editores.

Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (2001). – Aprendizagem, ensino, avaliação.

Porto: Edições ASA, (disponível em <http://www.uc.pt/fluc/cl/diplomas/qucr>).

Rubert, A. de A. (2020). *Expressões Idiomáticas em Português como língua não materna: conectando teoria e prática através da criação de jogos*. Braga: Universidade do Minho.

Shen Jing. (2021). *An Experimental Research on the Application of Game Teaching in College English Courses*.Ligação: Universidade de Bohai.

T. Bleistein , & M. Lewis, M. (2015). *One-on-One Language Teaching and Learning: Theory and Practice*. Londres: Palgrave Macmillan.

Vandergrift & Goh. (2012). *The Systems Model of L2 Listening*. Nova Iorque: Routledge.

Zou Shen, M. (2005). *An introduction to english language testing*. Pequim: Higher Education Press.

Anexos

Anexo 1

Questionário de caracterização da turma

INDICAÇÕES DE RESPOSTA:

Caro estudante,

Este questionário destina-se a recolher informações para o meu relatório de estágio. Os dados serão anónimos e destinar-se-ão exclusivamente a esse fim. Assim, peço que responda de forma sincera e completa.

Muito obrigada pela colaboração.

1. Género

Masculino

Feminino

2. Idade

Menos de 25 anos

Entre 25 e 30 anos

Entre 30 e 35 anos

Mais de 35 anos

3. Nacionalidade

4. Formação Académica

Bacharelato ou equivalente

Licenciatura ou equivalente

Licenciatura com mestrado integrado

Pós-graduação ou formação especializada

Mestrado

Doutoramento

Pós-doutoramento

Outra, Qual?

5. Situação profissional

Sem ocupação profissional

Trabalho a tempo parcial

Trabalho a tempo inteiro

6. Há quantos anos estuda a língua portuguesa

7. Por que razão(ões) decidiu aprender português?

8. Que competência(s) / conhecimento(s) lhe parece mais importante desenvolver numa língua estrangeira?

Produção / Interação oral

Audição

Leitura

Escrita

Gramática / vocabulário

Todas

9. Que tipo de atividades lhe parecem mais úteis e eficazes para aumentar a capacidade de oralidade (audição-conversaão)?

Escutar áudios

Ver vídeos

Simular diálogos

Repetir diálogos

Fazer exposições

Outras. Quais?

10. Que modalidade de trabalho prefere para desenvolver a oralidade?

Atividades orais individuais

Atividades orais em pares / grupo.

11. Quais as vantagens de cada uma das modalidades?

12. Quais foram as suas atividades favoritas nas aulas Práticas Audição- Conversação?

13. Escreva os comentários que achar importantes.

Obrigada pela colaboração!

Anexo 2

TESTE FINAL

FICHA DE AVALIAÇÃO

29º CURSO ANUAL DE PORTUGUÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA /A1

DATA DE REALIZAÇÃO:

DURAÇÃO: 12 de janeiro

NOME /Nº DO ALUNO

CLASSIFICAÇÃO:

valores

Compreensão oral

A. Ouça os Textos A e B e indique se as frases são verdadeiras (V) ou falsas (F). [6 valores]

TextoA

V / F

1. A Olga é francesa.	
2. A Olga é professora.	
3. Ela trabalha numa Escola de Línguas.	
4. Ela é casada.	
5. A Olga tem dois filhos.	
6. Ela tem 33 anos.	

1.O Peter e o Paul são ingleses.	
2. Eles são enfermeiros.	
3.O Peter e o Paul trabalham num hospital no Porto.	
4.O Peter é solteiro.	
5.O Paul tem 29 anos e é casado.	
6.Eles trabalham no hospital todos os dias.	

B. Ouça o diálogo e complete os espaços. [13 valores]

Na rua, uma jornalista entrevista um jogador de futebol:

Jornalista: Bom dia. Posso fazer umas perguntas?

Reinaldo: Sim, sim.

Jornalista: _____?

Reinaldo: Chamo-me Reinaldo.

Jornalista: E _____?

Reinaldo: _____ futebolista.

Jornalista: O senhor _____ em Portugal?

Reinaldo: Não. _____ em Espanha. Jogo num clube de futebol espanhol.

Jornalista: O senhor _____?

Reinaldo: Não, que horror!!! Eu _____ e tenho muitas namoradas.

Jornalista: Desculpe. _____ O Reinaldo _____?

Reinaldo: Eu sou muito jovem. _____ anos.

Jornalista: Muito bem. E _____?

Reinaldo: O quê? Qual é o meu número de telefone?

Jornalista: Sim. Assim, eu _____ amanhã e nós juntos.

C. A Graça e o Ricardo conhecem-se numa festa, em Lisboa. Ouça o diálogo e assinale com $\sqrt{\quad}$ se as frases são verdadeiras ou falsas. Depois, corrija as frases falsas. [10 valores]

1. A Graça é estudante.	V	F
2. O Ricardo trabalha na universidade.		
3. O Ricardo e a Graça são de Lisboa.		
4. A Graça estuda em Faro.		
5. A Graça mora numa residência universitária.		
6. O Ricardo mora num apartamento.		
7. Ele mora sozinho.		

Leitura e compreensão

D. Leia atentamente o seguinte texto.

“A minha típica família **atípica**”

Chamo-me Francisca e tenho 14 anos. A minha família é a típica família atípica. Somos **barulhentos**, e estamos sempre **a discutir**. Vivo com as minhas duas irmãs mais velhas, a Judite de 16 anos e a Marina de 18 anos, a minha mãe Joana de 55 anos, o meu avô Jeremias, que vai fazer 80 anos, e o nosso cão Tobias.

A minha mãe é jornalista e trabalha para o jornal *O Público*. O meu avô é a nossa maior companhia. Está sempre sorridente, mesmo quando estamos a fazer **disparates**. A minha tia Guida, irmã da minha mãe, ajuda-nos a cozinhar e a limpar a casa semanalmente. Ela não mora na nossa casa, mas também faz parte da família. A tia Guida é organizada e muito prática. Não gosta de **desarrumação**. Eu e as minhas irmãs somos o contrário. O nosso quarto está sempre desarrumado, e estamos sempre atrasadas para a escola.

O nosso pai biológico separou-se da nossa mãe há muitos anos e hoje tem uma nova família: a esposa chama-se Herminia e é simpática. Têm uma bebé de 5 meses chamada Luísa. No próximo fim de semana vamos visitá-los no seu apartamento, que fica no centro da cidade. É uma família muito **tranquila** e silenciosa. É muito diferente da nossa!

Somos muito diferentes das famílias “normais”. Mas, adoro a minha típica família atípica. Não conheço nenhuma família **convencional** que seja mais feliz do que a nossa.

1. As palavras e expressões na coluna da esquerda estão sublinhadas no texto que leu. Relacione-as com o seu significado na coluna da direita. [4 pontos]

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| a) atípica | () asneiras |
| b) barulhentos | () fora do comum |
| c) a discutir | () tradicional |
| d) zangada | () calma |
| e) disparates | () ruidosos |
| f) desarrumação | () em conflito |
| g) tranquila | () aborrecida |

2. Indique se as frases são verdadeiras (V) ou falsas (F) de acordo com o texto. [7 pontos]

	V	F
a) A família da Clara não é tradicional.		
b) A Clara mora com a mãe, as irmãs, o avô, a tia e o cão.		
c) Os pais da Clara estão divorciados.		
d) A Clara e as irmãs são muito organizadas.		
e) A tia Guida ajuda a limpar a casa todos os meses.		
f) O pai biológico tem uma família nova, muito barulhenta.		
g) O pai mora no centro da cidade.		

Gramática

E. Faça perguntas para as respostas. (6 valores)

1. _____?

O meu nome escreve-se J-O-A-Q-U-I-M S-O-A-R-E-S.

2. _____?

Tenho vinte anos.

3. _____?

Moro no 5º andar.

4. _____?

Estudo Português porque é interessante.

5. _____?

Tenho duas aulas por dia.

6. _____?

Não, não falo inglês.

F. Complete com os verbos SER, TER, ESTAR e FICAR. (6 valores)

1. A amiga do Pedro _____ muito divertida.
2. Hoje eles _____ muito alegres.
3. Ele _____ médico.
4. A minha casa _____ dois andares.
5. O professor _____ na sala de aula.
6. A estação de metro _____ perto da minha casa.
7. As camas _____ muito grandes.
8. Quantos livros é que os alunos _____?
9. O dicionário do João _____ em cima da mesa.
10. O cão _____ com medo.
11. A Sara _____ uma mochila amarela.
12. Onde _____ a biblioteca?

G. Ordene as frases. (5 valores)

1. Ele à futebol aos joga sábados tarde
_____.
2. televisão noite no vemos À sofá
_____.
3. mora andar A sétimo Maria no
_____.
4. carteira tem O preta uma senhor
_____.
5. é De caneta quem aquela
_____.

H. Que horas são? Escreva as horas por extenso. (5 valores)



1. _____



2. _____



3. _____



4. _____



5. _____

I. Complete com o adjetivo possessivo correto. (6 valores)

1. A _____ casa fica perto do hospital. (*eu*)
2. Quem é a irmã _____ ? (*ele*)
3. Este é o _____ pai? (*tu*)
4. O _____ filho tem 6 anos. (*eu*)
5. A _____ neta é a Sara? (*a senhora*)
6. O _____ cão é um labrador preto. (*nós*)

J. Complete com a forma correta dos verbos no Presente do Indicativo. (8 valores)

1. Ele nunca _____ (ver) televisão.
2. A Ana _____ (comer) sopa todos os dias.
3. Eles _____ (ler) os jornais portugueses.
4. Eu _____ (fazer) sempre o jantar ao sábado.
5. Os jovens _____ (beber) muita cerveja.
6. Quando é que nós _____ (tomar) um café?
7. Ela _____ (querer) uma francesinha.
8. vocês _____ (decidir) onde vamos almoçar?

K. Complete as frases com os **adjetivos contrários** dos indicados entre parêntesis. Faça o acordo dos adjetivos em número e género. (6 valores)

1. A Sara é _____ (bonito).
2. Os gatos são _____ (hostil).
3. Os exercícios são _____ (difícil).
4. A cidade é _____ (moderno).
5. O Pedro é _____ (trabalhador).
6. As garrafas são _____ (pesado).

Escrita

Escreva um texto sobre a sua família (máximo 100 palavras). Mencione: (18 valores)

- O nome, a idade e profissão dos seus pais/filhos e irmãos.
- Características físicas e psicológicas dos seus pais/filhos e irmãos.
- Uma atividade que os seus pais/filhos e irmãos gostam de fazer nos tempos livres.

[illegible]

Bom trabalho! 📄

Anexo 3

29.º Curso Anual de Português Língua Estrangeira A1/A1+ — Práticas de Audição- Conversação A1 (2021/2022)

Folha de presenças

Sessão N.º	Início	Fim
1	27/09/2021 09:00	27/09/2021 11:00
2	28/09/2021 09:00	28/09/2021 11:00
3	04/10/2021 09:00	04/10/2021 11:00
4	05/10/2021 09:00	05/10/2021 11:00
5	11/10/2021 09:00	11/10/2021 11:00
6	12/10/2021 09:00	12/10/2021 11:00
7	18/10/2021 09:00	18/10/2021 11:00
8	19/10/2021 09:00	19/10/2021 11:00
9	25/10/2021 09:00	25/10/2021 11:00
10	26/10/2021 09:00	26/10/2021 11:00
11	02/11/2021 09:00	02/11/2021 11:00
12	05/11/2021 09:00	05/11/2021 11:00
13	08/11/2021 09:00	08/11/2021 11:00
14	09/11/2021 09:00	09/11/2021 11:00
15	15/11/2021 09:00	15/11/2021 11:00
16	16/11/2021 09:00	16/11/2021 11:00
17	22/11/2021 09:00	22/11/2021 11:00
18	23/11/2021 09:00	23/11/2021 11:00
19	29/11/2021 09:00	29/11/2021 11:00

Sessão Nº	Início	Fim
20	30/11/2021 09:00	30/11/2021 11:00
21	06/12/2021 09:00	06/12/2021 11:00
22	07/12/2021 09:00	07/12/2021 11:00
23	13/12/2021 09:00	13/12/2021 11:00
24	14/12/2021 09:00	14/12/2021 11:00
25	03/01/2022 09:00	03/01/2022 11:00
26	04/01/2022 09:00	04/01/2022 11:00
27	10/01/2022 09:00	10/01/2022 11:00
28	11/01/2022 09:00	11/01/2022 11:00
29	17/01/2022 09:00	17/01/2022 11:00
30	18/01/2022 09:00	18/01/2022 11:00

Anexo 4

PLANIFICAÇÕES SEMANAIS

PLANIFICAÇÃO 1

Primeira parte: informação geral

COMPONENTE ESPECÍFICA + PÚBLICO-ALVO:	
Práticas de Audição-Conversa - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	1º Aula-09.28.2021 Saudações
Duração da sequência de aprendizagem	110 min/ uma aula
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Apresentar-se; - Aprender a utilizar os pronomes pessoais sujeito; - Distinguir nome e apelido; - Indicar a nacionalidade; - Conhecer expressões formais e informais para cumprimentar as pessoas.
Conteúdos	-Vocabulário ligado aos dados pessoais: nome e apelido; nacionalidades. - Masculino e feminino dos adjetivos; - Pronomes pessoais sujeito; - Presente do indicativo dos verbos “ser” e “chamar-se”.

	- Fórmulas de cumprimento.
Materiais	Passaporte para o português A1/A2
Antecipação de problemas	Problema: Dificuldades de compreensão dos estudantes que acabam de começar a aprender português. Estratégia de remediação: Colocarei muitas fotografias no PPT para ajudar à sua compreensão e aumentar a interação com os alunos durante a aula.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professor-aluno	-A professora apresenta-se oralmente, indicando: nome e apelido; nacionalidade;	Slide 1 em ppt: 	5 minutos
2º momento: Apresentação de conteúdo gramatical	-A professora apresenta aos alunos o sistema de pronomes pessoais através de imagens, relacionando-os com os verbos “ser” e “chamar-se”. - Os alunos praticam as fórmulas, apresentando-se a si e aos colegas.		10min

3º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem os diálogos para responder às perguntas.		20min
4º momento: Interação oral professor-aluno	- A professora resume as saudações comuns e faz a distinção entre contexto formal e informal. - Os alunos praticam-nas entre si.		10min
5º momento: Compreensão oral	- Os alunos escutam um áudio com os nomes de diversos países e repetem-nos, associando-os às respectivas nacionalidades.		35min

			
6º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os alunos apresentam-se uns aos outros utilizando todos os conhecimentos adquiridos durante a aula.		30min

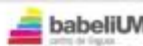
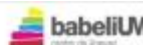
PLANIFICAÇÃO 2

Primeira parte: informação geral

COMPONENTE ESPECÍFICA + PÚBLICO-ALVO:	
Práticas de Audição-Conversaço - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	2º Aula-04.10.2021 Os números
Duração da sequência de aprendizagem	110 min/ uma aula
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Apresentar-se indicando a idade, o número de telefone, o nº de passaporte, etc. - Usar os números e algarismos;
Conteúdos	- Numerais cardinais de 1 a 100 - Pronomes interrogativos usados em enunciados que envolvam números.
Materiais	Passaporte para o português A1/A2
Antecipação de problemas	Problema: Dificuldades com a memorização das novas estruturas lexicais e sintáticas. Estratégia de remediação: Repetir essas estruturas e usá-las noutros contextos.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professor-aluno	- A professora apresenta-se oralmente, indicando: nome, idade, o número de telefone e o nº de passaporte.	Slide 1 em ppt: 	5 minutos
2º momento: Apresentação de conteúdo gramatical	- A professora introduz os algarismos de 0-9 e pede aos alunos que os repitam. - Usando esses números, os estudantes dizem os seus números de telefone aos colegas e anotam os deles.		15min
3º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os estudantes pedem os números de telefone dos seus colegas de turma e apresentam-nos aos outros.		15min
4º momento: Apresentação de conteúdo gramatical	- A professora introduz 10-100 em português e pede aos alunos que o repitam.		

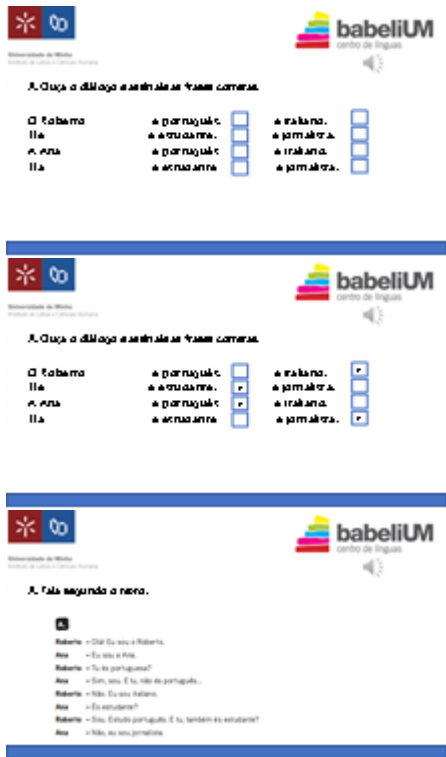
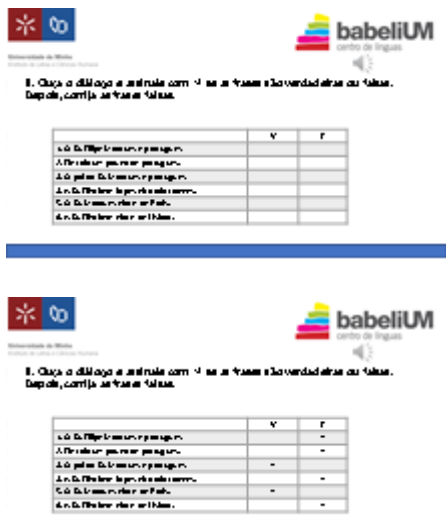
		  20 Vinte 21 Vinte e um/uma 22 Vinte e dois/duas 23 Vinte e três 24 ... 25 ... 26 ... 27 ... 28 ... 29 ... 30 Trinta 31 Trinta e um/uma 32 Trinta e dois/duas 33 Trinta e três 34 ... 35 ... 36 ... 37 ... 38 ... 39 ... 90 Noventa 91 Noventa e um/uma 92 Noventa e dois/duas 93 Noventa e três 94 ... 95 ... 96 ... 97 ... 98 ... 99 ... 100 Cem	25min
5º momento:	- Os estudantes introduzem a sua idade utilizando os números que estão a aprender.	  Idade Aux: Bom dia. Sou Ana. Como te chamas? Nicar: Bom dia. Chamo-me Nuno. Aux: Quantos anos tens? Nicar: Tenho 33. E tu? Aux: Tenho 30. Muito prazer. Nicar: Muito prazer. Depois, lêe aos os teus colegas Then, talk to your classmates	15min
6º momento:	- Os alunos jogam um jogo sobre números.	  Jogar o jogo / Play a game 1. Escolhe um número de um a cem e escreve-o num pedaço de papel. / Pick a number from one to one hundred and write it on the paper 2. Outros adivinharem o número / Others guessed what the number was Por exemplo: O número é 63. Colega: O número é 40? Tu fido: Este número é pouco, diz que o número que escrevi: (60-62). Colega: O número é 90? Tu fido: Este número é pouco, diz que o número que escrevi: (80-62).	25min
7º momento:	- Os alunos ouvem e escrevem os números	  Deixar a escrever as relações 3-13-24-14-6-9-11-0-36 44-32-55-57-68-79-67-72 77-80-81-90-99-100	10min

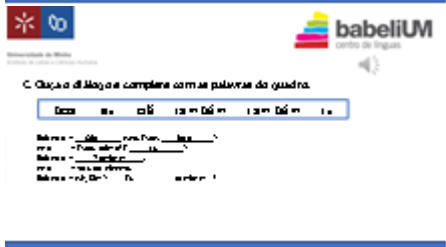
PLANIFICAÇÃO 2.2

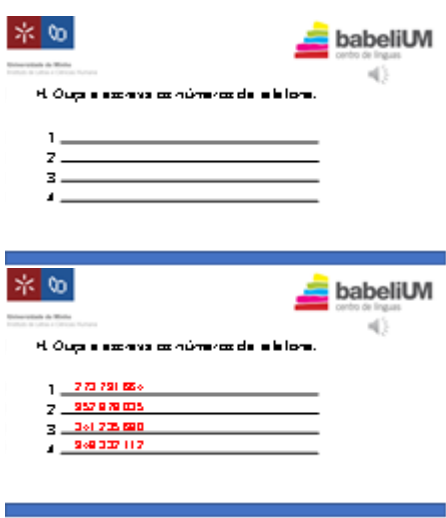
Primeira parte: informação geral

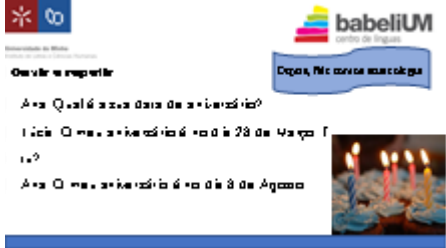
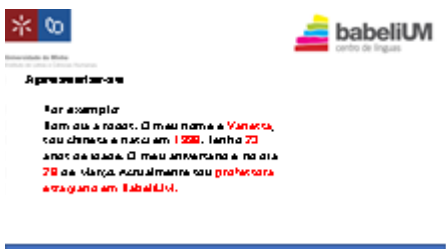
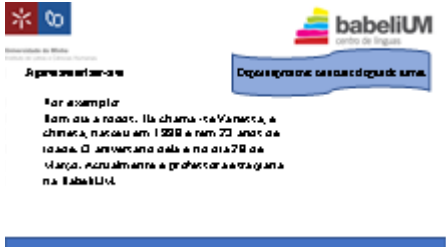
COMPONENTE ESPECÍFICA + PÚBLICO-ALVO:	
Práticas de Audição-Conversaço - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	5ª e 6ª Aula-11.10.2021 Revisão dos números e apresentar-se.
Duração da sequência de aprendizagem	110 min/ uma aula
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Rever a auto-apresentação e os números que aprendeu nas últimas duas semanas.
Conteúdos	- Perguntas de audição sobre números e saudações. - Perguntar sobre os aniversários de outras pessoas e apresentar os seus próprios aniversários. - Formação prática de conversaço sobre como se apresentar e apresentar os outros.
Materiais	Dialogar em português A1 e A2
Antecipação de problemas	Problema: Os estudantes são novos no treino de compreensão oral e têm dificuldade em compreender.. Estratégia de remediação: Depois de terem feito as perguntas de compreensão oral, façam-nos ler o texto de audição para se familiarizarem com ele.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas. Ler o texto de audição	Slide 1 em ppt: 	20 minutos
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas. Ler o texto de audição		20min

		 	
3º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.	 	10min
4º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.	 	15min

5º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.		15min
6º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.		10min
7º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.		10min

8º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e responder as perguntas.	 	10min
9º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os estudantes perguntaram aos seus colegas sobre os seus aniversários e apresentaram-nos a outros.		30min
10º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os estudantes apresentam-se a outros estudantes, incluindo o seu nome, idade, ano de nascimento, aniversário, profissão, etc.	 	30min

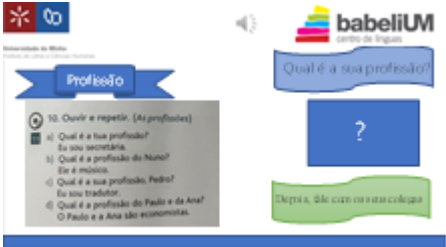
PLANIFICAÇÃO 3

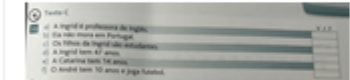
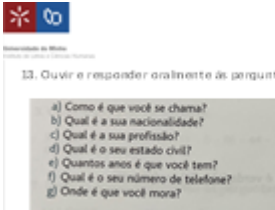
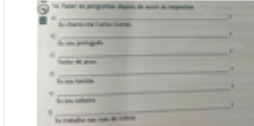
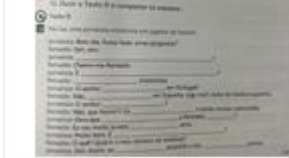
Primeira parte: informação geral

COMPONENTE ESPECÍFICA + PÚBLICO-ALVO: Práticas de Audição-Conversa - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	7ª e 8ª Aula-18 e 19.10.2021 Revisão dos números e das fórmulas de apresentação.
Duração da sequência de aprendizagem	110 min/ uma aula
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre como fazer a auto-apresentação e sobre os números. - Fazer perguntas sobre profissões utilizando os pronomes interrogativos adequados.
Conteúdos	- Fórmulas de saudação. - Léxico relacionado com várias profissões. - Léxico relacionado com a apresentação (idade, aniversário, ocupação, etc.) - revisão.
Materiais	Dialogar em português A1 e A2
Antecipação de problemas	Problema: os estudantes não estão familiarizados com o treino de compreensão oral e têm dificuldades em compreender. Estratégia de remediação: depois de terem feito os exercícios de compreensão oral, os estudantes lerão o texto da audição para se familiarizarem com ele.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem às perguntas. Ler o texto de audição.	Slide 1 em ppt: 	15 minutos
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem às perguntas. Ler o texto de audição.		15min

3º momento: Apresentação de conteúdo lexical	- A professora introduz as profissões e pede aos alunos que as repitam.	 ...	20min
4º momento: Interação oral professor-aluno	- Os alunos identificam profissões associadas a imagens.	 	15min
5º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre profissões.		15min
6º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre informações pessoais, tais como nome, nacionalidade, profissão, etc.	 ...	20min
7º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre informações pessoais tais como nome, idade, família, nacionalidade, profissão, etc.	 ...	10min

8º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre informações pessoais tais como nome, idade, família, nacionalidade, profissão, etc.	 ...	10min
9º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre informações pessoais tais como nome, idade, família, nacionalidade, profissão, etc.	 ...	10min
10º momento: Compreensão oral e conversação	- Os alunos ouvem respondem a perguntas sobre nome, nacionalidade, profissão, estado civil, idade, número de telefone, morada.	 ...	20min
11º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem respondem a perguntas sobre nome, nacionalidade, profissão, estado civil, idade, número de telefone, morada.	 ...	15 min
12º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem respondem a perguntas sobre nome, nacionalidade, profissão, estado civil, idade, número de telefone, morada, etc.	 ...	15min

13º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os estudantes apresentam-se a outros estudantes, incluindo o seu nome, idade, ano de nascimento, aniversário, profissão, etc.	Universidade do Minho CENTRO DE LÍNGUAS E CULTURA EUROPEIA Apresentar-se Por exemplo: Bom dia a todos. O meu nome é Vanessa, sou chinesa e nasci em 1998. Tenho 23 anos de idade. O meu aniversário é no dia 28 de Março. Actualmente sou professora estagiária em BabeliUM. babeliUM centro de línguas Universidade do Minho CENTRO DE LÍNGUAS E CULTURA EUROPEIA Apresentar-se Por exemplo: Bom dia a todos. Ela chama-se Vanessa, é chinesa, nasceu em 1998 e tem 23 anos de idade. O aniversário dela é no dia 28 de Março. Actualmente é professora estagiária na BabeliUM. babeliUM centro de línguas Depois apresente os seus colegas de turma	30min
---	--	---	--------------

PLANIFICAÇÃO 4

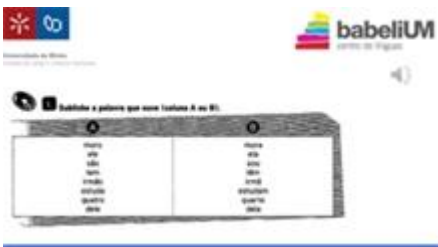
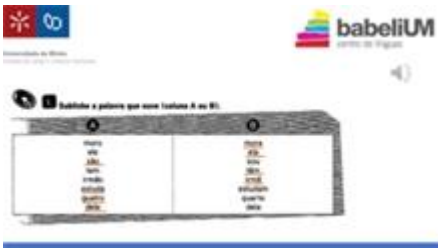
Primeira parte: informação geral

COMPONENTE ESPECÍFICA + PÚBLICO-ALVO:	
Práticas de Audição-Conversaço - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	9ª e 10ª Aula-25 e 26.10.2021 Dias da semana, horas e informações pessoais
Duração da sequência de aprendizagem	110 min/ uma aula
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre dias da semana, horas e sobre informações pessoais (aparência). - Usar pronomes interrogativos apropriados para fazer perguntas sobre a aparência e os dias da semana, horas.
Conteúdos	- Dias da semana e horas. - Pronúncia das letras portuguesas. - Léxico relativo a descrições físicas (incluindo altura, cor dos olhos, cabelo, etc.) - Masculino e feminino / singular e plural dos adjetivos. - Sinónimos e antónimos.
Materiais	Dialogar em português A1 e A2
Antecipação de problemas	Problema: Os estudantes muitas vezes não prestam atenção às formas feminina e masculina quando usam adjetivos. Estratégia de remediação: aumentar os exercícios de escuta nesta área para reforçar a memorização.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Compreensão oral	- Os alunos completam espaços com informações sobre nomes, endereços, números de telefone e emails, a partir da audição de diálogos. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.	Slide 1 em ppt: 	20 minutos
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos completam exercícios sobre dias da semana, datas e horas a partir de um documento áudio. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.		35min

		 babeliUM centro de línguas 1. O teu apartamento é grande? Resposta: É. Tem quatro quartos, uma sala, uma cozinha de cozinha e uma cozinha. 2. O teu quarto é grande? Resposta: É. Tem um quarto, uma sala, uma cozinha de cozinha e uma cozinha. 3. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 4. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 5. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 6. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 7. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 8. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem.	25min
5º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre dados pessoais (incluindo morada e profissão, idade, nome, etc.).	 babeliUM centro de línguas 1. O teu apartamento é grande? Resposta: É. Tem quatro quartos, uma sala, uma cozinha de cozinha e uma cozinha. 2. O teu quarto é grande? Resposta: É. Tem um quarto, uma sala, uma cozinha de cozinha e uma cozinha. 3. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 4. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 5. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 6. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 7. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem. 8. O teu apartamento tem garagem? Resposta: Não. O meu apartamento não tem garagem.	25min

		  H. 1. O meu irmão tem quinze anos. 2. A família dele é dos Açores. 3. Os filhos dele estudam na Universidade de Coimbra. 4. A minha irmã trabalha num banco. 5. O irmão dela chama-se Vítor. 6. A minha família mora na Alemanha. 7. A irmã dele estuda Medicina. 8. Os meus filhos têm cinco e oito anos.	
6º momento:	- Os alunos ouvem palavras semelhantes e escolhem as palavras que ouvem. - Os alunos repetem os pares de palavras oralmente.	 	5min
7º momento:	- Os estudantes apresentam-se a outros estudantes, incluindo os seus nomes, aparência, profissão, etc.	Apresentar-se Por exemplo: O meu nome é Vanessa, sou chinesa, tenho cabelo preto liso e olhos castanhos, não sou muito alta, gosto de ouvir música nos meus tempos livres e actualmente sou estagiária do BabeliUM. Como é ele/a? Por exemplo: Ela é Vanessa, é chinesa, tem cabelo preto liso e olhos castanhos, não é muito alta, gosta de ouvir música nos seus tempos livres e actualmente é estagiária do BabeliUM.	20min
7º momento:	- Os estudantes introduzem as pessoas nas fotografias a outros estudantes, incluindo os seus nomes, aparência e profissões.	Como é ele/a? 	25min

		    	
9º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem frases contendo adjetivos relativos à descrição e fazem outras semelhantes alterando o género e o número do adjetivo. - Os alunos ouvem frases contendo adjetivos relativos à descrição e		20min

	fazem outras usando os antónimos do adjetivo.		
10º momento: Compreensão oral	- Os estudantes escolhem personagens com base nas descrições que ouvem sobre as suas aparências. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior		15min

PLANIFICAÇÃO 5

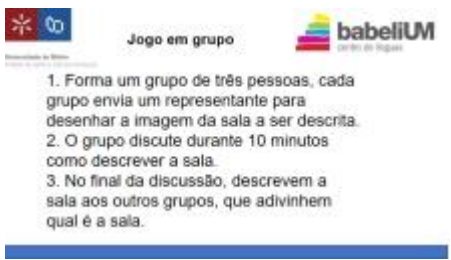
Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 4 – Descrição de pessoas e localização de objetos no espaço.
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 4h 11ª e 12ª aula-02 e 05.11.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Descrever pessoas indicando características físicas, nomeadamente em relação ao vestuário (forma, textura, cor, etc.). - Identificar divisões da casa e mobiliário e utensílios relativos a cada divisão; - Localizar objetos em relação uns aos outros.
Conteúdos	- Léxico relativo à aparência humana. - Léxico relativo às divisões da casa, seu mobiliário e utensílios. - Preposições e locuções prepositivas de lugar.
Materiais	Dialogar em português A1 e A2
Antecipação de problemas	Problema: Desconhecimento das preposições de lugar e do léxico específico. Estratégia de remediação: aumentar e diversificar os exercícios de treino das estruturas em causa.

Segunda parte: descrição didática

SAUDAÇÕES			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os alunos retiram à sorte nomes dos seus colegas de turma e fazem uma descrição da sua aparência. Os outros estudantes adivinham de quem é a descrição.	Slide 1 em ppt: 	30 minutos
2º momento: Compreensão oral	(Exercícios retomados da aula anterior.) - Os estudantes escolhem personagens com base nas descrições que ouvem sobre as suas aparências. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.		15min
3º momento: Compreensão oral	(Exercícios retomados da aula anterior.) - Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre adjetivos de caracterização física e psicológica. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.		25min

			
4º momento: Compreensão oral	(Exercícios retomados da aula anterior.) - Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre informações pessoais de outras pessoas (incluindo ocupação, aparência física, morada, estado civil, etc.)		25min

			
5º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre a localização de objetos. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.		15min
6º momento: Compreensão oral	- Os alunos descrevem os móveis da casa e a relação de localização entre os móveis.		30min
7º momento:	- Os estudantes dividem-se em grupos e desenharam uma sala. Após 10 minutos de discussão de grupo, descrevem a sala aos outros grupos e os outros grupos adivinham qual é a sala.		35min

		 Jogo em grupo Universidade de Beira Centro de Apoio aos Estudantes babeliUM centro de ajuda     A B C D	
--	--	---	--

PLANIFICAÇÃO 6

Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaço - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 5 – A orientação no espaço Revisão - Sequência 1 – Saudações; Sequência 3 – Horas
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 220min 13ª e 14ª aulas - 08 e 09.11.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Perguntar como chegar ao seu destino e fornecer indicações a outros. - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre “saudações” e “horas”.
Conteúdos	- Preposições e locuções prepositivas de lugar. - Expressões para pedir e dar orientações. - Perguntas comuns ao pedir orientações. - Pronomes interrogativos relacionados com deslocações no espaço. - Vocabulário relativo à cidade e às suas infra-estruturas
Materiais	Compreensão oral – manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: Desconhecimento das expressões para pedir e dar orientações e do léxico específico. Estratégia de remediação: aumentar e diversificar os exercícios de treino das estruturas em causa.

Segunda parte: descrição didática

ORIENTAÇÃO NO ESPAÇO			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral aluno-aluno	(Exercícios retomados da aula anterior.) - Os estudantes dividem-se em grupos e desenharam uma sala. Após 15 minutos de discussão de grupo, descrevem a sala aos outros grupos e os outros grupos adivinham qual é a sala.	 Jogo em grupo 1. Forma um grupo de três pessoas, cada grupo envia um representante para desenhar a imagem da sala a ser descrita. 2. O grupo discute durante 10 minutos como descrever a sala. 3. No final da discussão, descrevem a sala aos outros grupos, que adivinham qual é a sala. 	50min
2º momento: Compreensão ora	- Os alunos ouvem o diálogo B sobre a orientação no espaço e completam espaços com as informações ouvidas. - Os alunos leem em pares o diálogo B e corrigem o exercício anterior. - Os alunos ouvem o diálogo C sobre o mesmo tema e respondem a perguntas sobre o mesmo. - Os alunos leem em pares o diálogo C e corrigem o exercício anterior.	 Jogo em grupo 2. Ouça o Texto B e complete as informações. Texto B Ver Centro Comercial no lado de informações. 3. Ouça o Texto B e complete as informações. Texto B Ver Centro Comercial no lado de informações. 	70min

		  3. Ouça o Texto C e responder às perguntas. Texto C As informações Pedro: Olá, Ana. Está bem? Ana: Olá, Pedro. Tudo bem. Então, vamos à biblioteca hoje à tarde? Pedro: Claro. Só há um problema. Não sei onde fica. Ana: Então, aguenta o Pátrio na Cidade Universitária, não é? Pedro: Sim, porque é perto do meu apartamento. Então me faz favor, me dá o endereço. Ana: Não sei a localização de Pátrio. Vou em direção ao Jardim do Campo Grande, no lado da biblioteca, e então vou de lá até o meu apartamento. Logo vejo a biblioteca. É um edifício grande. Tem um parque em frente. Encontramos-me lá dentro, na entrada.    4. Ouça os Textos D e E e marcar as opções corretas. Texto D Sim ou não. a) O Pedro e o Pedro estão no Jardim do Campo Grande? b) Ana, não sabe o lugar, mas ela sabe por onde vai até ao apartamento. Não, não é dentro do parque, mas ela sabe o caminho até ao apartamento. Não, não é dentro do parque, mas ela sabe o caminho até ao apartamento. Texto E Sim ou não. a) Pedro, não sabe o caminho para o Jardim do Campo Grande? b) Pedro, não sabe o caminho para o Jardim do Campo Grande? Não, não sabe o caminho para o Jardim do Campo Grande. Não, não sabe o caminho para o Jardim do Campo Grande. Não, não sabe o caminho para o Jardim do Campo Grande. 	
3º momento: Compreensão oral	- Os alunos fazem revisão de alguns conteúdos de aulas anteriores, aplicando os conhecimentos adquiridos. - Os alunos ouvem e respondem a perguntas sobre saudações. - Os alunos leem em pares os diálogos escutados anteriormente e corrigem o exercício anterior.	  Por exemplo: "Ana, não é o João?" e apresentar algo: "Eu sou Vânia?" e apresentar algo: "Como está?" e complementar algo: 2. Ouça as frases e registre no quadro o significado de cada frase. Exemplos: Exemplo de: Exemplo de: Exemplo de: Exemplo de: Exemplo de:    2. Ouça as frases e registre no quadro o significado de cada frase. a) Não está o João? b) Muito prazer. Como está? c) Olá, sou Vânia, não é? d) Eu sou a Vânia. e) Estou muito bem, obrigada. f) Tudo bem? g) Não é o João que está? h) Estou muito bem. E a Vânia? i) Olá, Ana.	20min

		  Universidade de Brasília Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas babeliUM centro de idiomas Questão 10 Qual termo está incorreto? a) 1.000 – São mil e dez. b) 1.000 – São mil e cento. c) 10.000 – São dez mil e cento e cinco. d) 10.000 – São dez mil e cinco. e) 10.000 – São dez mil e cem e quarenta. f) 10.000 – São dez mil e cento e quarenta. g) 10.000 – São dez mil e cento e cinquenta. h) 10.000 – São dez mil e cento e sessenta. i) 10.000 – São dez mil e cento e setenta. j) 10.000 – São dez mil e cento e oitenta.	
--	--	--	--

PLANIFICAÇÃO 7

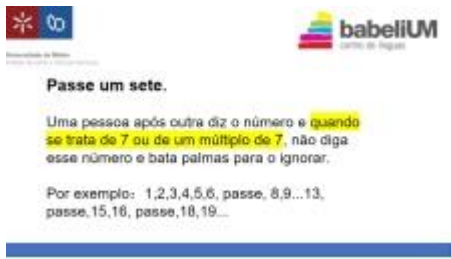
Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Revisão - Sequência 1 – Saudações; Sequência 3 – Números e horas; Sequência 4 – Localização de objetos no espaço.
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 15ª e 16ª aulas - 15 e 16.11.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre “localização de objetos no espaço” para apresentar a sua casa ou quarto. - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre “saudações” e “números e horas”.
Conteúdos	- Revisão da conjugação do verbo “ser” [em que tempos e modos?]. - Revisão do género de alguns substantivos. - Revisão dos números.
Materiais	Compreensão oral – Manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: Há tanto vocabulário sobre mobiliário que é muito difícil para os estudantes recordá-lo numa ou duas aulas. Estratégia de remediação: Na semana passada, introduzi alguns dos móveis de acordo com as diferentes divisões e pedi aos estudantes que os ouvissem e repetissem. Esta semana, os alunos recordarão esse vocabulário e aplicá-lo-ão à descrição do seu quarto.

Segunda parte: descrição didática

Revisão			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professora-aluno	- Os alunos recordam o léxico relativo ao mobiliário ouvido no áudio no Texto 4.	   	25min
2º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os alunos aplicam esse vocabulário para descreverem as suas casas ou quartos.		70min

3º momento: Compreensão oral	- Os alunos preenchem os espaços em branco nas frases com formas do verbo 'chamar-se', de acordo com o que ouvem no exercício da Oralidade 2 (CD 3).		10min
4º momento: Compreensão oral	-- Os alunos preenchem os espaços em branco nas frases com formas do verbo 'ser', de acordo com o que ouvem no exercício da Oralidade 6 (CD 7).		20min
5º momento: Compreensão oral	- Os estudantes distinguem entre o género feminino e masculino de palavras escutadas no áudio da Oralidade 2 (CD 20).		20min

6º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os alunos observam a sala de aula e contam quantas cadeiras, mesas, janelas, etc. existem na sala de aula.		25min
7º momento: Compreensão oral	- Os estudantes jogam um jogo onde dizem os números, um após o outro, e saltam se lhes calhar um 7 ou um múltiplo de 7. Ganha o aluno que aguentar mais tempo a jogar sem se enganar.		40min

PLANIFICAÇÃO 8

Primeira parte: informação geral

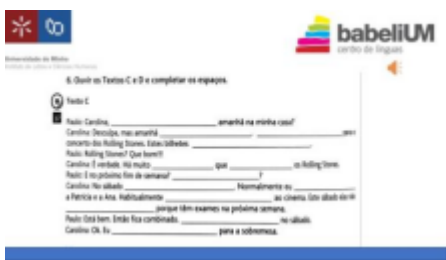
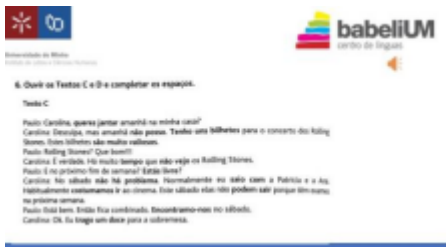
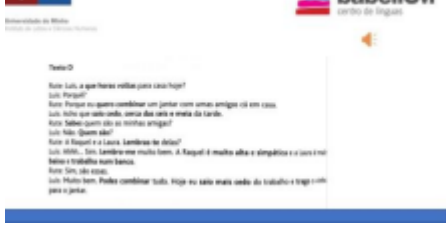
Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 6 – As rotinas diárias Revisão - Sequência 4 – Localização de objetos no espaço; Sequência 5 – A orientação no espaço
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 17ª e 18ª aulas - 22 e 23.11.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: -Adquirir expressões portuguesas para referir atividades diárias comuns tais como comer, beber café, começar/terminar o trabalho, ir para casa, etc. - Utilizar o presente do indicativo para exprimir rotina e localização; e indicar as horas;
Conteúdos	- Expressões portuguesas relacionadas com as atividades comuns na vida. - A conjugação dos verbos (“comer”, “dormir”, “ficar” etc.) no presente do indicativo. - Preposições e locuções prepositivas de lugar. - Expressões para pedir e dar orientações.
Materiais	Compreensão oral – Manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: Há tanto vocabulário sobre mobiliário que é muito difícil para os estudantes recordá-lo numa ou duas aulas. Estratégia de remediação: Com base nas reações dos estudantes na semana anterior, quando apresentaram os seus quartos, descobri que ainda não fixaram

	completamente o vocabulário relativo ao mobiliário. Portanto, de acordo com a indicação dada, farei um ditado com as palavras relativas a este campo semântico para ajudar na sua memorização.
--	--

Segunda parte: descrição didática

As rotinas diárias			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professora-aluno	- Os estudantes recordam o léxico relativo ao mobiliário ouvido no Texto 4 e escrevem-no.		30min

		   	
2º momento: Interação oral aluno-aluno	- Os estudantes indicam no mapa os itinerários possíveis para as suas casas, aplicando os conhecimentos anteriores.	 	45min

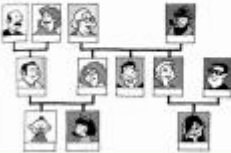
3º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o diálogo C sobre as rotinas diárias e completam espaços com as informações ouídas. - Os alunos leem em pares o diálogo C e corrigem o exercício anterior. - Os alunos ouvem o diálogo D sobre o mesmo tema e completam espaços com as informações ouídas. - Os alunos leem em pares o diálogo D e corrigem o exercício anterior.	   	40min
4º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o diálogo E sobre as rotinas diárias e respondem a perguntas sobre o tema. - Os alunos leem em pares o diálogo E e corrigem o exercício anterior. - Os alunos ouvem o diálogo F sobre o mesmo tema e respondem a perguntas sobre o ele. - Os alunos leem em pares o diálogo F e corrigem o exercício anterior.	 	50min

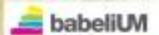
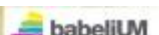
PLANIFICAÇÃO 9

Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 7 – A família Sequência 8 – Natal
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 19ª e 20ª aulas - 29 e 30.11.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Adquirir léxico relativo familiares - Aprender sobre canções de Natal portuguesas.
Conteúdos	- Dominar o uso de quem, e expressões comuns para perguntar aos outros sobre as suas relações. (Por exemplo, quem era o seu avô? Quem é o seu tio? etc.) - Expressões em português para vários feriados nacionais importantes.
Materiais	Compreensão oral – Manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: A professora introduz férias importantes noutros países sem interactividade, o que dificulta a boa aceitação do conteúdo por parte dos alunos. Estratégia de remediação: Pedir aos estudantes que se apresentem a feriados importantes nos seus próprios países para os ajudar a lembrarem-se melhor deles e para aumentar o seu interesse através da música de férias.

Segunda parte: descrição didática

A família + Natal			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professora-aluno	(Jogo retomado da aula anterior.) -Os estudantes jogam um jogo sobre carreiras. Os estudantes escolhem uma carreira e jogam de acordo com as regras exigidas pelo jogo. Ganha o aluno que aguentar mais tempo a jogar sem se enganar.	 Jogar um jogo Regras do jogo: 1. Cada aluno escolhe uma profissão diferente. 2. Os alunos colocam-se numa fila e dizem a profissão escolhida ao resto da turma. 3. A professora começa por dizer uma profissão e o aluno que a tiver escolhido dá um passo em frente e repete essa palavra três vezes, fazendo agachamentos.   Jogar um jogo Regras do jogo: 4. Cada aluno, diz depois outra profissão e o colega correspondente faz o mesmo procedimento e assim sucessivamente. 5. Perdem os alunos que não se lembrarem das profissões, disserem profissões repetidas ou não fizerem os agachamentos.   Jogar um jogo Regras do jogo: 1. professor 2. estudante 3. jornalista 4. economista 5. advogado 6. cozinheiro 7. secretário 8. músico 9. tradutor	50min
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o Texto A sobre as familiares e preencher o nome da pessoa correspondente. - Os alunos leem em pares o Texto A e corrigem o exercício anterior. - Os alunos ouvem o Texto A.2 sobre as familiares e responder oralmente a perguntas - Os alunos ouvem o Texto B sobre o mesmo tema e escolher se é verdade ou falsa - Os alunos leem em pares o Texto B e corrigem o exercício anterior.	 Jogar um jogo Regras do jogo: 1. Ouvir o Texto A e completar a árvore genealógica. Texto A Bom dia! Eu sou o Paulo e esta é a Patrícia, a minha mulher. Há também dois filhos, o Tiago e a Rita. A mãe da Patrícia chama-se Tereza e o pai dela é o Carlos. Os meus pais são o Vítor e a Leonor. Eu não tenho irmãos, mas a Patrícia tem uma irmã e um irmão, a Ana e o Francisco. A Ana é casada com o João e eles têm uma filha, a Mariana.   Jogar um jogo Regras do jogo: 1. Ouvir o Texto A e completar a árvore genealógica. Texto A Bom dia! Eu sou o Paulo e esta é a Patrícia, a minha mulher. Há também dois filhos, o Tiago e a Rita. A mãe da Patrícia chama-se Tereza e o pai dela é o Carlos. Os meus pais são o Vítor e a Leonor. Eu não tenho irmãos, mas a Patrícia tem uma irmã e um irmão, a Ana e o Francisco. A Ana é casada com o João e eles têm uma filha, a Mariana.	50min

		  Natal Ouvir canções portuguesas 1. Toca o sino     Natal Ouvir canções portuguesas 2. A todos um bom natal  	
--	--	--	--

PLANIFICAÇÃO 10

Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 8 – Natal; Revisão das: Sequência 1 – Saudações; Sequência 2 – Cores; Sequência 3 – Números e horas; Sequência 7 – A família.
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 21ª e 22ª aulas - 05 e 06.12.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Cantar canções de Natal portuguesas. - Descrever os artigos na árvore de Natal. - Jogar o jogo Uno.
Conteúdos	- Letra de duas canções de Natal portuguesas. - Léxico sobre decorações de árvores de Natal. - Revisão dos números. - Revisão dos cores. - Revisão da família. - Revisão das saudações.
Materiais	Compreensão oral – Manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: há dois novos alunos na turma, que não conhecem o conteúdo das aulas anteriores, e, como o semestre está quase a terminar, alguns dos conteúdos anteriormente estudados foram esquecidos pelos restantes alunos.

	Por exemplo, algumas nacionalidades, algumas cores, alguns familiares, etc. Estratégia de remediação: Vai-se aproveitar o novo conteúdo para fazer revisão de conteúdos antigos. Por exemplo, a professora pode perguntar as cores dos artigos ao introduzir os artigos decorativos para a árvore de Natal. Também será usado o jogo Uno para ajudar os alunos a rever cores e números.
--	--

Segunda parte: descrição didática

Natal			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral professora-aluno	- Os estudantes ouvem as famosas canções de Natal portuguesas. - A professora explica o significado da letra da Canção 1 aos alunos, que as leem em voz alta e tentam cantá-las. - A professora explica o significado da letra da Canção 2 aos alunos, que as leem em voz alta e tentam cantá-las.		50min

4º momento: Interação oral professora- aluno	- A professora apresenta aos alunos vocabulário relacionado com as decorações de Natal. - Os alunos fazem perguntas a outros alunos, de modo a usar conhecimentos anteriormente adquiridos sobre cores, números, etc.	 Ciñem para esta fotografia e façam perguntas aos vossos colegas de turma. Por exemplo, Quantas cores existem e quais são essas cores? Quantos Pais Natal existem aqui? Quantos doces existem aqui?	35min
5º momento: Interação oral aluno-aluno	-A professora apresenta aos alunos as regras do jogo do Uno e os tipos de cartas. - A professora atua como árbitro para ajudar os alunos a jogar Uno.	 Jogar um jogo 1. o árbitro distribui 7 cartas a cada jogador 2. o árbitro designa um jogador para ser o primeiro a jogar uma carta, e os jogadores revistam-se para jogar cartas da mesma cor, número ou função que o jogador anterior 3. Se um jogador for apanhado por outro jogador e não chamar UNO a tempo, o jogador é penalizado por ter apanhado 2 cartas. Se um jogador acusar incorrectamente outro jogador de não chamar UNO a tempo, o jogador será penalizado com 2 cartas Apresentação dos cartões Sinal digital: em quatro cores, vermelho, amarelo, azul e verde. Mudança de cor: Quando o jogador diz qualquer uma das quatro cores, o jogador seguinte deve jogar a mesma cor que a pessoa que jogou a carta. Esta carta é jogada sem ter em conta a cor da mão do jogador anterior. Rotação: Inversão da direcção do jogo. +2: O jogador seguinte é penalizado por apanhar 2 cartas e é penalizado. +4: Se o jogador diz qualquer uma das quatro cores, o jogador seguinte é penalizado por apanhar 4 cartas e é ignorado, o jogador seguinte deve jogar a mesma cor que a pessoa que disse a carta. Condições de vitória: - Sistema de eliminação: Se uma pessoa ganhar um jogo multijogador, o jogo continua. Ou seja, se uma pessoa ganhar um jogo de quatro jogadores torna-se um jogo de três jogadores e o jogo continua, enquanto que um jogo de três jogadores torna-se um jogo de dois jogadores e o eliminador final é escolhido.	65min

PLANIFICAÇÃO 11

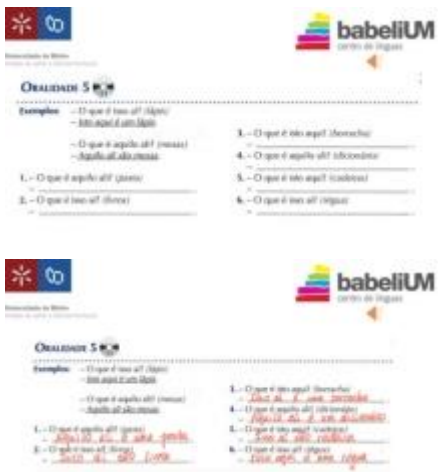
Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Sequência 9 – Fazer um convite; Revisão das: Sequência 1 – Saudações e Profissão; Sequência 2 – Cores; Sequência 3 – Números e horas; Sequência 4 – Localização de objetos no espaço;
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 23ª e 24ª aulas - 13 e 14.12.2021
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Conhecer a conjugação do verbo “ter” no presente do indicativo. - Aprender a convidar pessoas e a responder aos seus convites. - Jogar ao jogo das palavras cruzadas - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre “localização de objetos no espaço”, utilizando, por exemplo, aqui, ali, aí, isso, isto... - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre “Cores”, “Números” e “Horas”.
Conteúdos	- Expressões gerais para fazer convites e responder a convites. - Revisão dos números. - Revisão das cores. - Revisão da localização de objetos no espaço.
Materiais	Compreensão oral – Manual <i>Aprender Português 1</i>
Antecipação de problemas	Problema: Alguns enigmas do jogo de palavras cruzadas podem ser difíceis

	de completar pelos estudantes quando os encontram pela primeira vez.
	Estratégia de remediação: Posso dar a ajuda apropriada, lembrando-lhes quais as palavras que podem usar, ou pedindo aos estudantes que trabalhem em equipa para as completar.

Segunda parte: descrição didática

Fazer um convite			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o diálogo F sobre trabalho e responder às perguntas. - Os alunos leem em pares o diálogo F e corrigem o exercício anterior.	  	25min
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o exercício da Oralidade 4 sobre a conjugação do verbo “ter” no presente do indicativo e respondem às perguntas. - Os alunos leem em pares o exercício da Oralidade 4 e corrigem		20 min

	o exercício anterior.		
3º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício da Oralidade 5 sobre localização de objetos no espaço e respondem às perguntas. - Os alunos leem em pares o exercício da Oralidade 5 e corrigem o exercício anterior.		15min
4º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício da Oralidade 3 sobre cores e respondem às perguntas. - Os alunos leem em pares o exercício da Oralidade 3 e corrigem o exercício anterior.		20min
5º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício da Oralidade 2 sobre preposições (por exemplo, em, de, a, para) e respondem às perguntas.. - Os alunos leem em pares o exercício da Oralidade 3 e corrigem o exercício anterior.		30min

		  Desafios 3 e 4 1. _____, o Dingo e o Ricardo são irmãos, mas _____, portanto são irmãos não-irmãos. 2. _____, que foram brincar ao lago? 3. Ao sair correm, em _____, dia 12 _____, sempre bruchado. 4. _____, primeiro a família Viana passa uma semana de férias no Algarve. 5. _____, dia 14 _____, depois _____, não ficou em casa e ninguém o ajudou com tudo a família _____, mas não cometeu nenhuma cruzada e depois foi presente para todos.	
6º momento: Interação oral aluno-aluno e professora- aluno	- Os alunos jogam palavras cruzadas sob a orientação da professora.	  Jogos de palavras cruzadas Jogar palavras cruzadas Jogar palavras cruzadas Jogar palavras cruzadas	60min

7º momento: Interação oral aluno-aluno e professora- aluno	-A professora ensina aos alunos como convidar alguém e como responder a um convite. - Os alunos trabalham em pares para desenvolver uma conversa sobre convites com base no que a professora lhes ensinou.		30min
--	--	--	--------------

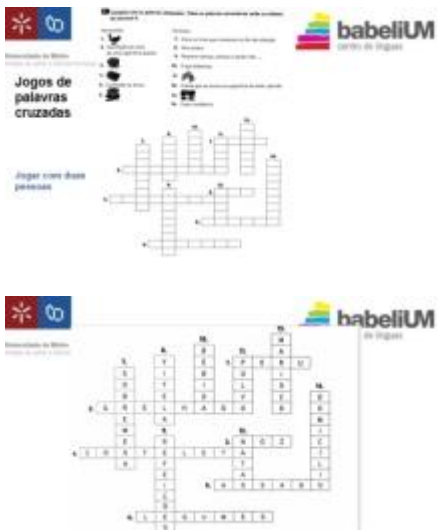
PLANIFICAÇÃO 12

Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Revisão das: Sequência 1 – Saudações e Profissões; Sequência 3 – Números e horas; revisão de conteúdos abordados nas aulas anteriores.
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 25ª e 26ª aulas - 03 e 04.01.2022
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Jogar ao jogo das palavras cruzadas - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre os temas das aulas anteriores. - Aplicar conhecimentos adquiridos sobre siglas e abreviaturas.
Conteúdos	- Fórmulas de saudações. - Vocabulário relacionado com as profissões. - Vocabulário relacionado com os números. - Vocabulário relacionado com as horas. - Siglas e abreviaturas.
Materiais	Dialogar em Português- Níveis A1 e A2
Antecipação de problemas	Problema: Com o fim do semestre, o teste final será um desafio para os estudantes, e esta semana será on-line, o que é novidade tanto para estudantes como para professores.

	Estratégia de remediação: Para ajudar os estudantes a prepararem-se melhor para os seus exames finais e para se habituarem ao modo de ensino online, irei rever alguns conteúdos do semestre esta semana.
--	--

Segunda parte: descrição didática

Revisão			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Interação oral aluno-aluno e professora-aluno	(Jogo retomado da aula anterior.) - Os alunos jogam palavras cruzadas sob a orientação da professora.		30min
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o exercício do Texto 3 sobre saudações e completam as frases. - Os alunos leem em pares o exercício do Texto 3 e corrigem o exercício anterior.		20 min

		 Universidade de Bragança Faculdade de Letras e de Comunicação  babeliUM centro de línguas  David – Olá! Eu sou o David. Marta – Eu sou a Marta. Tu és português? David – Não, sou inglês. E tu? Marta – Eu sou espanhola. Tu falas português muito bem! David – Estudo português na universidade. E tu, falas inglês? Marta – Falo um pouco.	
3º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício do Texto 5 sobre saudações e completam espaços com as informações ouvidas. - Os alunos leem em pares o exercício do Texto 5 e corrigem o exercício anterior.	 Universidade de Bragança Faculdade de Letras e de Comunicação  babeliUM centro de línguas  Eu desesperto, à tarde, o Sr. Marques volta à empresa. Diga o diálogo e complete com as palavras do quadro. a tem bem está muito obrigado obrigado senhora tarde tarde Sr. Filipe Marques – Boa _____? D. Elisabete Lopes – _____, Sr. Marques. Como _____? Sr. Filipe Marques – _____? D. Elisabete Lopes – _____, tem _____.  Universidade de Bragança Faculdade de Letras e de Comunicação  babeliUM centro de línguas  Sr. Filipe Marques – Boa tarde! D. Elisabete Lopes – Boa tarde, Sr. Marques! Como está? Sr. Filipe Marques – Bem, obrigado. E a senhora? D. Elisabete Lopes – Muito bem, obrigada.	20min
4º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício do Texto 11 sobre apartamento e completam espaços com as informações ouvidas. - Os alunos leem em pares o exercício do Texto 11 e corrigem o exercício anterior.	 Universidade de Bragança Faculdade de Letras e de Comunicação  babeliUM centro de línguas  Diga o diálogo entre a Graça e o Ricardo e complete as frases com as palavras do quadro. apartamento pequeno quarto quarto quarto grande quarto longa residência D. _____ do Ricardo é _____ tem _____. Mas fica _____ do trabalho dele. A Graça tem um _____ nome _____. E _____ mais é _____ fica _____ de _____.  Universidade de Bragança Faculdade de Letras e de Comunicação  babeliUM centro de línguas  Graça – O teu apartamento é grande? Ricardo – É. Tem quatro quartos, uma sala, uma casa de banho e uma cozinha. Graça – É bom ter um apartamento. Eu tenho um quarto numa residência. É pequeno, mas é confortável. E a residência fica perto da faculdade. É prática. Ricardo – Pois é. Eu trabalho no centro e o meu apartamento fica longe do meu trabalho. C. apartamento / grande / quatro / quartos / longe / quarto / residência / pequeno / confortável / perto / / faculdade	20min

5º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício do Texto 13 sobre informação pessoal e respondem a perguntas . - Os alunos leem o exercício do Texto 13 e corrigem o exercício anterior.		20min
6º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício com abreviaturas no Texto 20 e escrevem as abreviaturas correspondentes após as palavras. - Os alunos leem em pares o exercício do Texto 20 e corrigem o exercício anterior. - Os estudantes trabalham em pares, um dizendo as palavras e o outro escrevendo as abreviaturas.		40min
7º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o exercício do Texto 23 sobre horas e respondem a perguntas . - Os alunos leem o exercício do Texto 23 e corrigem o exercício anterior.		20min

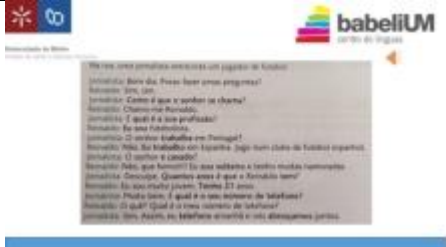
PLANIFICAÇÃO 13

Primeira parte: informação geral

Práticas de Audição-Conversaão - A1/A1+	
Nº da sequência de aprendizagem	Preenchimento de questionário Correção da prova final
Duração da sequência de aprendizagem	2 aulas – 210 min 29ª e 30ª aulas - 17 e 18.01.2022
Objetivos	No final desta sequência, os alunos serão capazes de: - Descobrir as respostas correctas para o teste final. - Preencher um questionário de avaliação sobre o curso. - Assistir a filmes em língua portuguesa.
Conteúdos	- Componentes da compreensão oral do exame final. - Um filme em língua portuguesa, "Tudo Bem No Natal Que Vem".
Materiais	Filme: Tudo Bem No Natal Que Vem Matriz do teste realizado
Antecipação de problemas	Problema: Os estudantes que terminaram recentemente os seus exames estão a ter dificuldade em ficar presos aos seus novos estudos da língua portuguesa. Esta será a última aula do semestre. Estratégia de remediação: para aumentar o interesse dos estudantes, irão ver um filme e fazer um resumo do enredo. Também lhes será lembrado que ver filmes portugueses durante as férias é uma boa maneira de aprender português.

Segunda parte: descrição didática

Exame			
Segmento + Destreza implicada	Tarefas do professor e dos alunos	Materiais	Tempo estimado
1º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o Texto A sobre informação pessoal e respondem às perguntas. - Os alunos corrigem o exercício anterior.		10min
2º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o Texto B sobre informação pessoal e respondem às perguntas. - Os alunos corrigem o exercício anterior.		10 min
3º momento: Compreensão oral	- Os alunos ouvem o diálogo B sobre informação pessoal, saudações, números de telefone, atividades diárias e completam os espaços. - Os alunos leem em pares o diálogo B e corrigem o exercício anterior.		20min

			
4º momento: Compreensão oral	-Os alunos ouvem o diálogo C sobre profissão, residência e respondem às perguntas. - Os alunos corrigem o exercício anterior.		15min
5º momento: Interação professora-aluno	- Os alunos preenchem um questionário sobre o curso.		25min
6º momento: Interação professora-aluno	- Os alunos veem o filme "Tudo Bem No Natal Que Vem" e tentam resumir o enredo.		120min

Anexo 5

Jogos de palavras cruzadas

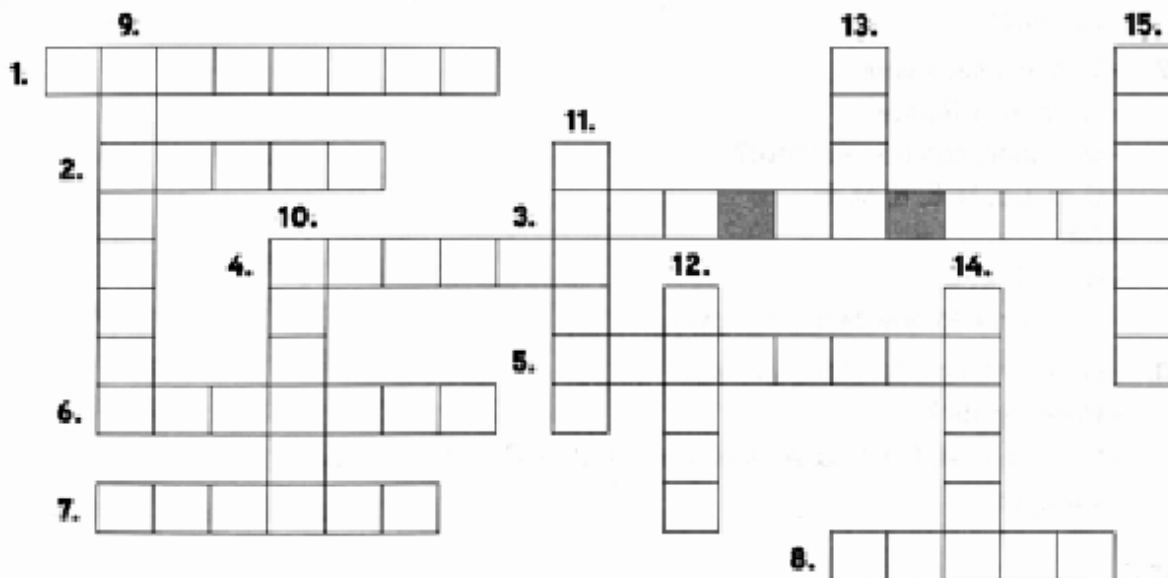
H. Escreva por extenso.

Horizontais:

1. Esq.
2. 6.º
3. R/c
4. 15
5. 3.º
6. Av.
7. @
8. Lg.

Verticais:

9. 60
10. 5.º
11. Fr.
12. Pr.
13. 9.º
14. Dr.
15. 18



E. Complete com as palavras adequadas. Todas as palavras necessárias estão no folheto do exercício F.

Horizontais:

1. 
2. Cozinhado em cima de uma superfície quente.
3. 
4. 
5. Cozinhado no forno.
6. 

Verticais:

7. Doce ou fruta que comemos no fim da refeição.
8. Vaca jovem.
9. Pequeno-almoço, almoço e jantar são
10. O que bebemos.
11. 
12. Creme que se forma na superfície do leite. (plural)
13. 
14. Casa, residência.

