



Dinâmicas para o Ensino de Línguas



SESI. Departamento Regional do Estado do Paraná
Dinâmicas para o Ensino de Línguas. SESI. Departamento Regional do
Estado do Paraná. Curitiba. SESI/ PR, 2008

48 p.; 18x22cm

ISBN 978-85-61425-03-6

1. Ensino de Línguas 2. Abordagem Comunicativa 3. Metodologia
Participativa de Ensino de Línguas. I. SESI. Departamento Regional do
Estado do Paraná. II. Título

CDU 811

Ficha Técnica

Rodrigo da Rocha Loures

Presidente da Federação das Indústrias do Estado do Paraná – FIEP

José Antonio Fares

Diretor Superintendente do SESI PR

Ana Paula Toledo Machado Mussi

Coordenadora do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI

Equipe Técnica

Ana Paula Toledo Machado Mussi

Luciana Pereira Jasinski

Marcos Ganzert

Melissa Zamberlan Pupo

Patrícia Bertanchini Talhari

Ilustração e Diagramação

Ceolin & Lima Serviços Ltda.

Fotos internas

Gilson Abreu

Sumário

Introdução	5
O Centro de Línguas e Culturas SESI/SENAI.....	6
A Metodologia Participativa do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI	7
Como o livro é organizado	8
Agradecimentos.....	9
Adivinhações (ou charadas).....	11
Trava-línguas	12
Tchu-tchu.....	13
Jogo da velha	14
Baralho com números	15
O mestre mandou.....	16
Soletrando	17
Cabra-cega	18
Associação de idéias.....	19
Pare!	20
Telefone sem fio	21
Bingo	22
Mímica.....	23
Adivinhando o desenho.....	24
Adicione uma palavra.....	25
Qual é o erro?	26

Frases fora de ordem	27
Força	28
Ache a diferença	29
Palavra proibida	30
Não fale sim, nem não	31
Quem é?	32
20 Perguntas	33
Rótulo	34
História maluca.....	35
Histórias com buracos.....	36
Tempestade de idéias.....	37
Um minuto falando sem parar	38
Verdadeiro ou falso?	39
Encontre alguém que... ..	40
Coloque a música em ordem.....	41
Desenhe você mesmo.....	42
Adivinhando o objeto	43
Quebra-cabeças de duas peças	44
Caça palavras	45
Referências.....	46

Introdução

Acreditamos que aulas em que haja a repetição mecânica e a não identificação dos alunos com os temas abordados seja coisa do passado. A Abordagem Comunicativa no aprendizado de línguas estrangeiras trouxe para a sala de aula uma ênfase maior na interação entre os alunos. A comunicação não é mais apenas o objetivo do aprendizado, mas também o meio com que os alunos aprendem. Portanto, os contextos devem ser os mais variados e precisam representar a linguagem utilizada fora da sala de aula. Tudo em uma atmosfera motivadora em que os alunos percebam um propósito na atividade que estão executando. Nesse ambiente de interação, negociação e cooperação, as atividades de fluência podem envolver jogos, *role plays* (teatro que represente situações reais), trabalhos colaborativos em duplas ou grupos, pesquisas de opinião etc.

A função do presente livro é trazer opções de jogos e atividades que podem ser feitas em sala de aula ou em qualquer outro ambiente e que proporcionem esse momento que combina lazer e aprendizado. Partimos do princípio de que não se pode desprezar a relevância de atividades lúdicas para o aprendizado de uma língua estrangeira. Elas proporcionam momentos de sociabilização, desenvolvimento de funções morais e de habilidades de trabalho em grupo para se chegar a um objetivo comum. As dinâmicas que aqui se encontram são frutos não somente de pesquisa, mas muito mais de experiências bem sucedidas em sala de aula. Algumas delas, passadas de professor para professor, já foram tão melhoradas e adaptadas para a realidade da sala de aula, que se distanciaram (ou até mesmo se perderam) do formato e da fonte de referência original. Essa troca de experiências foi fundamental para a concepção do trabalho, e por isso conferimos aqui créditos a todos os profissionais e autores que direta ou indiretamente contribuíram para a composição deste acervo de dinâmicas que tornam as aulas de línguas muito mais agradáveis.

O Centro de Línguas e Culturas SESI/SENAI

No ano de 2005, o Observatório de Prospecção e Difusão de Tecnologias do SENAI concluiu o estudo Setores Portadores de Futuro para o Estado do Paraná, o qual teve por objetivo mapear as regiões do estado e identificar e apontar as vocações e potencialidades industriais de cada uma delas. Apresentados os resultados, a questão que se levantou no âmbito da Federação das Indústrias do Estado Paraná foi se a educação oferecida por SESI e SENAI do Paraná estava caminhando no sentido de garantir que seus egressos tivessem condição de ocupar as colocações de futuro apontadas nas conclusões do referido estudo.

Com vistas a responder a essa indagação, o Observatório de Prospecção e Difusão de Iniciativas Sociais do SESI iniciou um estudo prospectivo envolvendo diferentes atores do cenário educacional, dentre eles alunos de escolas públicas e particulares, professores, especialistas em educação do Brasil e do exterior, representantes do empresariado e colaboradores da FIEP.

O resultado dessa prospecção deu origem ao “Projeto Piloto de Formação para o Pensamento Sistêmico”, que aconteceu em três unidades do SESI e do SENAI, no turno inverso ao das atividades formais dos alunos, abordando temas apontados pelos atores acima como de extrema relevância para uma “escola do futuro”. Dentre esses temas, houve quase uma unanimidade entre os participantes dessa construção em dizer que uma abordagem diferenciada para o ensino de línguas estrangeiras era essencial para uma educação efetiva e de qualidade. Assim, uma proposta para ensino de inglês baseada na Abordagem Comunicativa foi desenhada, aplicada e seus resultados foram tão efetivos que motivaram a criação do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI.

A Metodologia Participativa do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI

A partir da Abordagem Comunicativa, o Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI propõe o que convencionou chamar de Metodologia Participativa, a qual tem raízes na Psicologia Cognitivista proposta por Piaget e Vygotsky, os quais afirmam que o conhecimento se dá pelas interações sociais em ambientes naturais. O conhecimento é, portanto, estruturado culturalmente. Língua e cultura são indissociáveis.

Com isso, pouco espaço sobrou para as metodologias mecanicistas que reinavam absolutas no processo educacional, as quais sofreram um golpe fatal quando, na década de 50, o lingüista Noam Chomsky revolucionou as pesquisas mostrando que o uso da língua decorre de uma habilidade criativa – e não memorizada – e não se configura como fruto de mera repetição. Assim, as salas de aulas se tornaram muito mais humanizadas, baseadas na comunicação e participação ativa do aluno.

Finalmente, Metodologia do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI vem apoiada na abordagem proposta por Stephen Krashen na década de 80: a Abordagem Natural, que defende que as línguas devem ser aprendidas de maneira natural. Distingue os termos *Language Learning* (estudo formal) e *Language Acquisition* (assimilação), sendo o primeiro constituído de habilidades memorizadas e, portanto, superficiais. A assimilação, por sua vez, se dá em situações reais de comunicação, fruto do convívio entre as pessoas e sob condições apropriadas.

Baseados nos estudos dos autores acima mencionados, construímos a metodologia do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI, que compreende e procura atender aos diferentes estilos de aprendizagem; trabalha as tentativas de comunicação dos alunos de uma forma apreciativa; dá mais ênfase à comunicação e menos à forma; acredita que língua e cultura não se separam e que as línguas estão em constante processo de evolução, o qual é impulsionado, principalmente, por seus falantes e que por essa razão as irregularidades devem ser observadas com um olhar de tolerância, assumindo que a missão principal das línguas é a comunicação de uma mensagem.

Na metodologia do Centro de Línguas e Culturas SESI SENAI, o primeiro encontro com os alunos é destinado a verificar os níveis de conhecimento da língua que cada um tem e a identificar temas de comum interesse para o grupo. Tais temas serão debatidos, com a mediação do professor, até que se chegue ao consenso sobre o tópico que norteará as aulas daquele grupo. O resultado é um elevado grau de motivação e engajamento dos alunos, uma vez que os assuntos trabalhados nas aulas vão ao encontro de suas necessidades e de suas realidades .

Como o livro é organizado

O livro contém 35 atividades com variados níveis de dificuldade, representados por pequenos globos (🌐 nível básico, 🌐🌐 nível intermediário e 🌐🌐🌐 nível avançado). São atividades já testadas, com alto valor educacional intrínseco que, quando bem empregadas, proporcionam uma aprendizagem significativa. Elas requerem preparação mínima e materiais simples. Os exemplos vêm em português (🇧🇷), por motivo de melhor compreensão, e também em espanhol (🇪🇸) e em inglês (🇺🇸). Contudo, as dinâmicas podem (e devem) ser utilizadas para o ensino de qualquer língua.

Agradecimentos

Aos professores de inglês e espanhol dos Colégios SESI-PR pelas contribuições e experiências compartilhadas.

ADIVINHAÇÕES (ou charadas)



Riddles



Adivinanzas

Nível: 🌐🌐🌐

As charadas são enigmas que devem ser solucionados por meio de pistas. São uma boa oportunidade para se praticar pronúncia, além de um ponto de partida para pesquisa de vocabulário e aspectos culturais, em língua materna ou língua estrangeira.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário, estruturas ou assuntos apresentados em sala; praticar pronúncia.

Material Necessário | Quadro ou folha de papel em branco ou previamente preenchidos com as charadas.

Como jogar | Apresentam-se algumas charadas no quadro ou em uma folha, com vocabulário conhecido, para que os grupos as decifrem.

Variações | Pode-se propor uma gincana entre os grupos, da qual façam parte esta e outras atividades.

Dicas | Usar charadas relacionadas ao tema que está sendo trabalhado em sala de aula.

Onde encontrar | Na internet, em qualquer site de busca, digitando “adivinhações” ou “charadas”, em português, *adivinanzas*, em espanhol, e *riddles*, em inglês.



Exemplos



- O que é um pontinho vermelho na porta?
Uma “maçãnetá”.
- Na televisão, cobre um país; no futebol, atrai a bola; em casa, incentiva o descanso.
A rede.
- O que é, o que é? Tem coroa mas não é rei, tem espinho mas não é peixe?
Abacaxi.



- Blanca por dentro, verde por fuera, en forma de campana cualquiera la espera.
Es pera.
- Adivina quién soy: cuanto más lavo, más sucia voy.
El agua.
- Si lo nombro, lo rompo.
El silencio.



- What comes once in a minute, twice in a moment, but never in a thousand years?
Letter M.
- What belongs to you but others use it more than you do?
Your name.
- What gets wet when drying?
A towel.

Nível: 

Exemplos



- Três pratos de trigo para três tristes tigres.
- Sabendo o que sei e sabendo o que sabes e o que não sabes e o que não sabemos, ambos saberemos se somos sábios, sabidos ou simplesmente saberemos se somos sabedores.
- Em cima daquela árvore tem um ninho de mafagafo, e quem lá chegar encontrará quatro mafagafinhos mamando na mafagafa o leite mafagafoso. E quem o desmafagafar será um grande desmafagafador.



- Perejil comí, perejil cené. ¿Cuándo me desperejilaré?
- Tras tus tres tristes tigres que triste estás, Trinidad.
- Como poco coco como, poco coco compro.



- She sells sea shells on the sea shore, doesn't she?
- A big black bug bit a big black bear, made the big black bear bleed blood.
- Which witch wished which wicked wish?

Os trava-línguas são conjuntos de palavras que formam uma sentença de difícil articulação em função de sons que exigem movimentos repetitivos da língua. São excelentes para se praticar a pronúncia e exercitar a memória, além de ser um meio de se estudar os aspectos culturais dos povos.

Objetivos | Praticar a pronúncia; apresentar e assimilar vocabulário.

Material Necessário | Quadro ou folha de papel.

Como se joga | O professor deve escrever um trava-língua no quadro e fazer uma leitura lentamente, para que os alunos o repitam na seqüência. Aos poucos, pode aumentar a velocidade da leitura e pedir aos alunos que o repitam três vezes sem intervalo.

Variações | Depois da primeira apresentação, pode-se dividir os alunos em equipes e fazer uma competição entre elas, para ver as que conseguem ler mais rápido e com a pronúncia mais próxima da correta.

Onde encontrar | Além de livros didáticos, pode-se buscar na internet, em mecanismos diversos. Basta digitar *trava-línguas* em português, *trabalenguas* em espanhol, ou *tongue twisters* em inglês.





The train



Chu-chu

Nível:

*Esta é uma técnica simples, usada para o que se chama de **prática controlada**, isto é, o primeiro passo para que o aluno se familiarize com as estruturas típicas da língua-alvo e se sinta seguro no uso delas. Com as repetições, o apoio escrito é cada vez menos necessário, pois o aluno memoriza as estruturas e vocabulário novos, apresentando melhora na pronúncia.*

Objetivos | Trabalhar pequenos diálogos, formas de apresentação, formas de cortesia e situações (no restaurante, no aeroporto, no hotel, conversas telefônicas etc.).

Material Necessário | Um pedaço de papel pequeno com um diálogo nele registrado, distribuído para cada aluno. O professor também pode optar por escrever o diálogo no quadro e pedir aos estudantes que o copiem. É importante que todos tenham em mãos a mesma conversação.

Como jogar | A turma toda, ou subdividida em grupos menores, sempre em pares, posiciona-se em pé, formando duas fileiras, A e B, com um participante frente ao outro. Os alunos da fila A praticam o personagem A e os da fila B praticam o personagem B. Em seguida, todos os alunos dão um passo à direita, trocando de parceiro; os que estiverem nas extremidades direitas devem trocar de fila, fazendo o trem andar. A cada parada, o diálogo completo deve ser praticado e o trem deve andar até que cada integrante reencontre seu interlocutor inicial.

Dica | Treinar o diálogo com toda a turma antes de praticar a atividade. É interessante não interromper a fluência da dinâmica, ou seja, ajudar os alunos somente quando for solicitado. Ao término da atividade, deve-se fazer uma correção final, de forma generalizada, no quadro, sem indicar quem cometeu os equívocos.



Tic-tac-toe 

El gato 

JOGO DA VELHA



Nível: 

Este é o tradicional jogo da velha adaptado para trabalhar qualquer tipo de conteúdo (verbos irregulares, falsos cognatos, números, sinônimos etc.). É uma atividade simples e excelente para assimilação de qualquer tipo de estrutura.

Objetivos | Trabalhar questionários culturais, perguntas e respostas; desenvolver estruturas lingüísticas e vocabulário.

Material necessário | Quadro; folha de papel ou cartaz com fita crepe.

Como jogar | A lógica da atividade é conseguir dispor, em linha reta ou em diagonal, três campos com o ícone do indivíduo ou da equipe (*X* e *O*). A diferença é que, para ter direito a marcar seu símbolo no quadro, os alunos devem responder corretamente a uma pergunta, o que dá mais chances de ganhar o jogo ao grupo que responder a mais perguntas certas.

Variação | Pode-se fazer um “tabuleiro humano” quando a turma estiver muito desmotivada ou sonolenta: desenhar no chão do pátio o painel (#) com giz e fazer com que os próprios alunos sejam os marcadores (*X* e *O*). Assim, trabalham-se também as expressões de lugar.

Dica | Usar essa atividade quando sobrarem alguns minutos na aula.



BARALHO COM NÚMEROS



Numerical cards



Baraja numérica

Nível: 

Também chamado de tapa ou rouba-monte, este jogo deve ser jogado com cartas feitas especialmente para este fim.

Objetivos | Introduzir ou praticar o uso dos números.

Material necessário | Baralho produzido pelos próprios alunos ou impresso pelo professor (exemplo no bolso da contracapa).

Como jogar | As cartas devem ser embaralhadas e distribuídas para cada participante, com a face voltada para baixo. Joga-se par ou ímpar (*par o ímpar, even or odd*) para decidir qual aluno começa a atividade. Inicia-se a contagem (a partir do um (1)) em voz alta. Na medida em que cada participante pronunciar seu número, deve jogar uma de suas cartas virada para cima, no centro da mesa. Caso o número dito coincida com o da carta à mostra, todos devem bater no monte. O último a bater, ou o que falhar durante esse processo (inclusive em pronúncia), pega a pilha com todas as cartas para si. O jogo termina quando um dos jogadores ficar sem cartas (o ganhador).

Varição | Em vez de números cardinais, podem ser usados os numerais ordinais ou qualquer outro vocabulário que possa ser trabalhado em seqüência, como os dias da semana, os meses e o alfabeto.

Dicas

- É importante circular entre os grupos para corrigir eventuais falhas e determinar rodadas ou o tempo de duração delas.
- Deve-se montar um baralho para cada equipe, com pelo menos quatro cartas disponíveis para cada participante. Não se recomendam mais de 10 delas, a fim de que a atividade não se estenda muito.

Simon says 

Simón dice 

O MESTRE MANDOU



Nível: 

Esta é uma brincadeira típica, usada em vários países, que possibilita o uso de estruturas comunicativas em um clima descontraído.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário (partes do corpo, objetos, cores etc.) e o tempo verbal imperativo; estimular a atenção e a agilidade de resposta.

Como jogar | Os alunos devem formar um círculo juntamente com o professor, que deve dar algumas ordens na língua alvo. Os participantes só devem obedecer se elas forem precedidas do comando “o mestre mandou”. Por exemplo, caso o professor diga: “O mestre mandou vocês andarem”, os alunos devem andar. Devem, porém, ficar imóveis se o professor disser “andem!” (isto é, sem falar “O mestre mandou...” antes). Quem praticar a ação que não for precedida de “o mestre mandou...” sai do jogo.

Dicas

- Dar as ordens acompanhadas por gestos que correspondam às ações solicitadas.





Soletrando, deletreando e spelling são jogos em que o professor diz uma palavra de forma clara e os alunos devem soletrá-la.

Objetivos | Introduzir ou revisar vocabulário específico; praticar o uso do alfabeto e da ortografia.

Como jogar | Dividir a turma em grupos pequenos. O professor diz uma palavra para uma das equipes, que determina um integrante para soletrá-la. O representante da equipe tenta, então, soletrar a palavra em um tempo previamente estipulado. Se o tempo acabar ou o participante cometer um erro, o próximo grupo tem o direito de responder. Cada vez que um aluno acertar, sua equipe ganha um ponto. O jogo termina quando todos os integrantes das equipes participarem e a equipe vencedora é aquela que fizer mais pontos.

Dicas

- As palavras usadas pelo professor devem ser preferencialmente relacionadas ao tema que estiver sendo trabalhado em sala de aula.
- Essa atividade pode ter uma continuação, um pouco mais complexa: fazer frases com as palavras soletradas. Verifica-se, assim, se os significados das palavras foram compreendidos.
- É importante definir regras claras para o jogo. Por exemplo, se a palavra puder ser repetida, estabelecer o número de vezes em que isso é permitido a cada equipe.



Blind man's bluff 

Gallina ciega 

CABRA-CEGA



Nível: 

Uma brincadeira tradicional, na qual um dos participantes tem os olhos vendados e é orientado pelos outros integrantes a caminhar por entre obstáculos, para chegar a um ponto previamente estipulado.

Objetivos | Trabalhar as locuções, preposições e advérbios de lugar e o modo imperativo; induzir espírito de grupo.

Material necessário | Pedaco de pano (venda ou similar) para tapar os olhos.

Como jogar | O grupo é dividido em equipes (duas ou mais, conforme conveniência, dependendo do número total de alunos da classe). Um dos participantes de cada equipe, por vez, sai da sala por um instante ou simplesmente fica virado para a parede e tem seus olhos vendados, enquanto os colegas (des)organizam a disposição das cadeiras e mesas da sala, determinando um ponto de chegada. A equipe deve indicar o caminho para o participante de olhos vendados, por meio de instruções orais (“dê um passo em frente”, “vire à direita” etc.). As equipes fazem pontos a cada instrução dada de forma correta e a cada execução bem feita por parte de sua “cabra-cega”. Ganha a equipe que tiver mais pontos.

Variação | O jogo pode acontecer em um espaço aberto (pátio), com outros objetos que sirvam de obstáculo.

Dicas

- É importante manter o controle de pontuação por meio de uma tabela, pois dessa forma o professor terá como justificar os pontos para os alunos, aproveitando a oportunidade para corrigir os erros de pronúncia e compreensão. Assim:

EQUIPE 01	
Instruções	Execuções
1	0 (a cabra-cega virou para a esquerda e a instrução...)
1	1
0 (erro de pronúncia na palavra...)	1



Essa atividade é uma técnica usada para estimular a rapidez mental e a produção oral em diferentes níveis.

Objetivos | Revisar vocabulário específico; praticar a rapidez na comunicação oral e a ortografia.

Como jogar | O professor deve apresentar o jogo e suas regras e, em seguida, determinar a categoria (campo semântico) a ser trabalhada (esportes, comida, atividades de lazer, escola etc.). O primeiro participante diz uma palavra relacionada ao tema especificado pelo professor. Exemplo: o professor determina o tema “esporte”. O primeiro aluno poderá dizer “bola” (*pelota, ball*); o seguinte deve falar a primeira palavra que lhe venha à cabeça, relacionada à primeira, como “futebol” (*fútbol, soccer*) em, no máximo, 5 segundos. O terceiro deve falar uma palavra relacionada com a anterior (futebol), como “jogador”, e assim sucessivamente. Não é permitido repetir palavras. Cada vez que um participante não conseguir pensar em uma palavra no tempo estipulado ou repetir algo já dito anteriormente, deve sair do jogo, que acaba quando é a vez do primeiro participante falar a palavra novamente. Para um grupo menor, o jogo acaba quando apenas um participante fica no jogo (o vencedor).

Varição | O primeiro participante diz uma palavra. O seguinte deve dizer outra que **comece** pela **última letra** da palavra pronunciada. Exemplo: “ovo”, “**ó**culos”, “**sa**-bor”, “**re**staurante” etc.



Stop! 

¡Pare! 

PARE!



Nível: 

Este passatempo muito popular pode ser utilizado para trabalhar vocabulário por meio de uma competição de escrita de palavras iniciadas por uma mesma letra estipulada.

Objetivos | Praticar vocabulário; estimular a rapidez mental; praticar ortografia.

Material necessário | Folhas de papel para as equipes.

Como jogar | O professor deve dividir a turma em equipes e pedir a cada uma delas que preencha uma folha de papel com colunas de categorias de palavras, previamente estipuladas (frutas, cores, partes do corpo etc.). Então, o professor deve determinar ou sortear uma letra e fornecer aos grupos o comando para que comecem a escrever, o mais rapidamente possível e sem erros, palavras das referidas categorias, começadas pela letra determinada. A equipe que primeiro completar todas as séries, ou todas que forem possíveis, grita: “pare!” (“*ipare!*”, “*stop!*”), e todos os participantes devem parar de escrever. A cada palavra certa escrita pelo grupo deve ser dado um valor determinado. A que for repetida por alguma equipe deve valer metade do valor estabelecido. A brincadeira pode ser repetida com quantas letras se quiser, dependendo do tempo disponível. Vence a equipe que fizer mais pontos.



TELEFONE SEM FIO



 Telephone

 Telegrama

Nível: 

Essa atividade é um jogo infantil utilizado para promover fluência na comunicação oral, exercitar a memória e ressaltar a importância de ser claro ao se passar uma mensagem.

Objetivos | Praticar a oralidade; desenvolver vocabulário ou estruturas pré-definidas.

Como jogar | O primeiro participante diz uma palavra ou frase ao ouvido do aluno à sua direita, e assim sucessivamente, até que se complete o círculo do grupo. O último aluno deve dizer em voz alta o que escutou. Como geralmente o que se disse no começo não coincide com o que se diz no fim, pode-se reforçar a importância da pronúncia e da memória.

Variação | Cada grupo de quatro ou cinco alunos se posiciona em pé, em fila, de frente ao quadro. O primeiro participante (que é o último da fila) recebe do professor um papel com uma palavra escrita. A seguir, ele a “escreve” com o dedo, nas costas do segundo. O segundo “escreve” o que entendeu nas costas do terceiro, e assim por diante, até que o último participante escreva o que entendeu no quadro. Ganha pontos o grupo que conseguir anotar a palavra corretamente no quadro.



Bingo 

Bingo 

BINGO



Nível:  

Este jogo tradicional será adaptado para o trabalho com grupos de palavras (partes do corpo, alimentos, peças de roupa, horas, objetos de sala, números e quaisquer outros).

Objetivos | Introduzir ou revisar vocabulário específico.

Material necessário | Cartelas de papel ou papelão preparadas previamente pelo professor ou pelos próprios alunos, com figuras relacionadas ao vocabulário previamente definido; tiras de papel com os nomes das figuras; saco ou sacola para colocá-las; feijões, fichas, tampas de caneta ou qualquer outro marcador, no caso de as cartelas serem reutilizadas. Os alunos podem marcar um sinal diretamente na cartela, caso elas sejam descartáveis.

Como jogar | Distribuir uma cartela para cada aluno ou uma para cada dupla. Tirar uma tirinha do saquinho e pronunciar seu conteúdo em voz alta, para que os jogadores coloquem um marcador (ou façam um “X”) na figura da palavra pronunciada. Os pontos são contados por fileira horizontal, vertical, diagonal ou por cartela cheia, dependendo do tempo disponível para a dinâmica.

Variação

- O professor pode passar o saquinho para que cada aluno leia o conteúdo da tirinha, dando-lhe, assim, oportunidade de treinar a pronúncia.
- Para praticar a leitura/ escrita, pedir aos alunos que fabriquem suas próprias cartelas, preenchendo os campos com palavras relacionadas a um tema pré-definido. Neste caso, tirar do saco imagens e/ ou objetos para que os alunos completem suas cartelas. No fim da atividade, conferir a grafia das palavras, para determinar se está tudo correto e se o ganhador é mesmo o ganhador, de fato.

Onde encontrar | Há muitas cartelas de bingos adaptados ao ensino de línguas na internet. É só digitar a categoria na língua desejada, somada à palavra bingo: frutas + bingo, por exemplo.

MÍMICA



Mime



Mímica

Nível: 

A mímica é uma brincadeira em que os participantes devem expressar palavras e/ou ações por meio de gestos.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário específico; promover a motivação nos grupos.

Material necessário | Papéis (fichas) preparados pelo professor com vocabulário previamente apresentado em sala de aula.

Como jogar | Um aluno vai até à frente da turma, retira uma das fichas e faz a mímica correspondente ao que está registrado no papel, para que seu grupo tente adivinhar o que ele está encenando. Caso o grupo não saiba ou não acerte, a chance é passada para a outra equipe. Os grupos ganham um ponto cada vez que acertarem a frase ou palavra representada pela mímica. O jogo termina quando todos tiverem participado e a equipe que conseguir mais pontos é a vencedora.

Variação | Dependendo do nível da turma, em vez de uma palavra, os participantes podem fazer a mímica de um ditado popular, do nome de um filme ou outros.



Guessing the drawing 

Adivinando el dibujo 

ADIVINHANDO O DESENHO



Nível: 

Esta atividade envolve a expressão de conceitos e/ou ações por meio de desenhos.

Objetivos | Motivar o grupo; desenvolver vocabulário específico.

Material necessário | Quadro; papéis (fichas) preparados pelo professor com vocabulário previamente apresentado em sala de aula.

Como jogar | Dividir a turma em grupos. Um dos alunos deve pegar uma das fichas e ir ao quadro para representar a idéia nela presente por meio de desenhos, e os integrantes do grupo em questão devem tentar adivinhá-la. Cada grupo ganha um ponto cada vez que acertar uma palavra. O jogo termina quando todos os alunos tiverem participado e a equipe que conseguir mais pontos é a vencedora.

Variação | Dependendo do nível da turma, em vez de uma palavra, os participantes podem desenhar um ditado popular, o nome de um filme ou outros itens.



ADICIONE UMA PALAVRA



Add a word



Añade una palabra

Nível:

A atividade consiste em uma brincadeira na qual os alunos, organizados previamente em pequenos grupos, devem se posicionar em círculos, passando uma bola (ou similar) uns para os outros, em ordem, no sentido horário, para prática oral de vocabulário.

Objetivos | Trabalhar a criatividade e a rapidez de raciocínio; ordenar palavras para formar frases; praticar vocabulário e estruturas previamente trabalhadas em sala de aula.

Material necessário | Bola (ou objeto similar, de material macio).

Como jogar | O aluno que tem a bola em mãos deve dizer uma palavra e passar a bola para o próximo colega, que deve acrescentar mais uma palavra à que foi dita e assim por diante, até que se forme uma frase. Cada participante tem até 5 segundos para dizer uma palavra. Quem não conseguir acrescentar uma que faça sentido na frase, durante o tempo estipulado, deve sair do jogo. A atividade acaba quando restar apenas uma pessoa, ou quando um número de frases pré-determinado pelo professor seja formado.

Varição | O professor pode determinar a estrutura a ser praticada, como, por exemplo, o verbo ser, no presente, e dá a bola para o primeiro aluno. Este começa com “eu sou”, e passa a bola para qualquer outro do círculo, que deve continuar com “tu és”, e assim sucessivamente, até que o sexto integrante feche esse ciclo com “eles são”. Quando acabar essa conjugação, o professor indica a estrutura seguinte, até que se trabalhem todas as previamente determinadas.

Exemplos



“Ontem” ... “fui” ... “à” ... “praia” ...
“com” ... “minha” ... “família” ...



“Ayer” ... “fui” ... “a” ... “la” ...
“playa” ... “con” ... “mi” ...
“familia” ...



“Yesterday” ... “I” ... “went” ... “to” ...
“the” ... “beach” ... “with” ... “my” ...
“family” ...

What's wrong? 

Encuentra el error 

Nível: 

QUAL É O ERRO?



Exemplos de frases com erros (correção entre parênteses):



- O pessoal tinha **chego**, então deu para **mim** terminar o serviço. (chegado – eu)
- **Fazem** muitos anos que eu queria isso. (faz)
- Se ela **quizer**, **a** muito tempo estou **afins**. (quiser – há – a fim)



- Así que **terminar** la **tarefa**, te aviso. (termine – tarea)
- **Hagas** tus **deveres** a tiempo. (haz – deberes)
- ¿Qué **sé** pasó **consigo**? (se – con usted)



- Yesterday, I **go** to school **with** bus. (went – by)
- Mary **eat** chocolate everyday. (eats)
- They **maked an** cake for **thier** lovely aunt. (made – a – their)

Esta atividade consiste na identificação de erros gramaticais, ortográficos, entre outros, em frases preparadas pelo professor.

Objetivos | Praticar e assimilar estruturas gramaticais, ortografia, regência verbal, etc.

Como jogar | O professor deve escrever algumas frases no quadro, com alguns erros propositalis. Em grupos, os alunos têm 5 minutos para encontrá-los. Ganha a equipe que conseguir achar o maior número de falhas dentro do tempo estipulado.

Variação

- Pode-se estabelecer um bônus para o grupo que explicar qual erro foi cometido e oferecer a explicação ou a correção correspondente.
- De acordo com o nível da turma, pode-se diminuir o tempo para as correções e/ou aumentar a dificuldade das frases.

Dica | Após a correção de textos produzidos pelos alunos, seus erros podem ser aproveitados para uma nova dinâmica, na qual o professor escreve as frases erradas no quadro e os alunos são convidados a corrigi-las. Importante: os autores dos erros não devem ser identificados.

FRASES FORA DE ORDEM



Scrambled clauses



Frases desordenadas

Nível: 

A atividade consiste em uma dinâmica na qual os alunos têm a oportunidade de exercitar a estrutura de frases e/ou a ortografia de palavras na língua alvo, por meio da colocação de frases e/ou palavras em sua ordem “correta”.

Objetivos | Revisar construções sintáticas e ortografia.

Material necessário | Quadro ou folha de papel

Como jogar | O professor escreve algumas frases ou palavras no quadro, fora de sua ordem natural. Em grupos, os alunos têm de 3 a 5 minutos para organizá-las. Ganha a equipe que conseguir ordenar todas ou o maior número de frases/ palavras primeiro, no tempo pré-determinado.

Dicas

- De acordo com o nível da turma, o professor pode apresentar construções mais elaboradas.
- É uma ótima maneira de revisar a ortografia do vocabulário apresentado na aula anterior.

Exemplos de palavras:



vnoo (novo),
ourct (curto),
tpesero (esperto)



oroct (corto),
ovenu (nuevo),
poterse (esperto)



enw (new),
hrsot (short),
tsamr (smart)...

Exemplos



- cedo durante semana tenho dormir a que
- Tenho que dormir cedo, durante a semana.

OU

- Durante a semana, tenho que dormir cedo.



- temprano durante semana tengo dormir la que ir a
- Tengo que ir a dormir temprano durante la semana.

OU

- Durante la semana, tengo que ir a dormir temprano.



- early the I week to during have to go sleep
- I have to go to sleep early during the week.

OU

- During the week, I have to go to sleep early.

Hangman



El ahorcado



Nível:

FORÇA



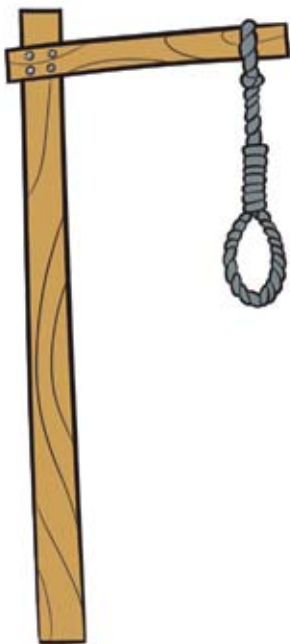
É uma brincadeira em que os participantes são convidados a descobrir uma determinada palavra, por meio de pistas fornecidas pelo professor, em forma de traços correspondentes ao número de letras que a palavra apresenta. A cada erro, os participantes vão tendo partes do corpo desenhadas em uma forca e, ao ter o corpo completamente desenhado, o participante ou a equipe perde, ficando “enforcado”.

Objetivos | Revisar ou trabalhar vocabulário já apresentado; praticar a pronúncia do alfabeto e praticar ortografia.

Material necessário | Quadro; papéis com palavras.

Como jogar | O professor prepara previamente pequenos pedaços de papel com vocabulário já visto em sala de aula. Um participante de cada grupo sorteia um dos papéis e, no quadro, faz o desenho de uma “forca” e o número de traços correspondente ao número de letras da palavra. As outras equipes, em ordem, tentam adivinhar as letras que formam o vocábulo. Cada vez que uma letra estiver correta, o aluno a escreve no quadro, acima do traço correspondente. Caso a letra que o aluno fale não faça parte da palavra, são desenhadas as partes do corpo de um boneco na forca. Se os participantes disserem seis letras que não fazem parte da palavra (cabeça, corpo, 4 membros), o boneco é “enforcado” e ninguém ganha pontos. Os grupos só pontuam cada vez que acertam a palavra. Eles podem tentar dizer a palavra em qualquer momento, mas se um integrante disser a palavra errada, a equipe toda fica fora do jogo naquela rodada.

Variação | Para grupos mais agitados, o professor deve controlar o jogo no quadro.



ACHE A DIFERENÇA



Find the differences



Encuentra las diferencias

Nível: 

Esta atividade consiste em uma dinâmica em que os participantes são convidados a observar características físicas uns dos outros e a fazer descrições.

Objetivos | Trabalhar vocabulário relacionado à descrição, aparência e vestimenta.

Material necessário | Roupas e acessórios diversos.

Como jogar | Um aluno voluntário ou escolhido pelo professor vai até a frente da sala. O professor pede à turma que observe atentamente essa pessoa por 30 segundos. Depois disso, esse aluno sai da sala e faz mudanças na sua aparência, como o penteado, peças de roupas, a maquiagem ou os sapatos. É interessante que o professor deixe alguns acessórios ou roupas disponíveis para auxiliar as mudanças de visual. Quando o aluno que passou pelas mudanças retornar à sala, os grupos, em ordem, tentam descobrir quais foram as alterações em seu visual. Cada grupo tem direito de falar uma alteração por vez. Para cada diferença descrita por meio de uma frase correta, a equipe ganha um ponto. O grupo que tiver mais pontos no fim é o vencedor.

Variações

- Em duplas, cada aluno tem 30 segundos para observar um ao outro. Depois, posicionam-se de costas descrevem a aparência e a vestimenta do colega. Ganha o integrante que acertar mais detalhes.
- Cada grupo escolhe um representante para sair da sala. Essa pessoa faz quatro alterações em seu visual. Ao retornarem, as equipes devem adivinhar as mudanças do integrante de outra equipe.

PALAVRA PROIBIDA



Taboo

Tabú

Nível:

Esta é uma atividade em que os alunos têm a possibilidade de exercitar o vocabulário por meio da definição de palavras.

Objetivos: Trabalhar estruturas comunicativas, gramaticais ou vocabulário específico apresentados em sala de aula.

Material necessário: Fichas com palavras selecionadas pelo professor ou formuladas pelos alunos, sob supervisão.

Como jogar: Cada grupo (ou indivíduo, se o jogo for organizado em pares) recebe do professor uma ficha com uma palavra, que deve ser mantida em sigilo. Deve, então, tentar definir a palavra, sem utilizar o próprio termo. Por exemplo, lê-se na ficha a palavra “mesa”. Os participantes devem tentar explicar como ela é: “um móvel com quatro pés, utilizado para fazer refeições ou escrever etc.”. Ganha pontos a equipe que não utilizar o vocábulo proibido e a que adivinhar primeiro qual é a palavra. Caso um grupo ou aluno diga a palavra errada, o ponto vai para a equipe ou dupla que está apresentando a definição. Perde ponto quem mencionar a palavra proibida. O número de palavras a serem definidas deve ser determinado pelo professor, dependendo do tempo disponível para a atividade. Vence o jogo a equipe ou a dupla que fizer mais pontos.



NÃO FALE SIM, NEM NÃO



Don't say yes, don't say no



Ni sí, ni no

Nível: 🌐 🌐 🌐

Esta dinâmica exige atenção dos alunos em relação às palavras que não podem ser ditas durante um diálogo, durante um período de tempo previamente estipulado.

Objetivos | Desenvolver a fluência oral e a rapidez de raciocínio.

Material necessário | Feijões (fichas, botões ou similar); perguntas previamente elaboradas pelo professor ou pelos alunos, escritas em papel ou no quadro.

Como jogar | Cada aluno recebe cinco feijões. Em duplas, os alunos conversam, fazendo perguntas um ao outro, por um ou dois minutos. O objetivo é não usar as palavras sim e não (sí – no, yes – no) durante o tempo estipulado pelo professor. Cada vez que um aluno usar essas palavras, tem que dar um de seus feijões para a sua dupla. Sempre depois de um ou dois minutos, os alunos trocam de par, com um comando do professor, que pode ser uma batida de palmas, por exemplo. Ganha quem tiver mais feijões ao término do jogo.

Variação

- As palavras proibidas podem ser outras, inclusive expressões, como “né”, “é”, que sejam identificadas pelo professor no decorrer do desenvolvimento oral dos alunos.
- No caso de grupos de nível intermediário-avançado e/ou avançado, é dispensável o uso das perguntas escritas, uma vez que os alunos já apresentam segurança e repertório para formular perguntas sem o referido apoio.



Guess who? 

¿Quién es? 

Nível: 

QUEM É?



Exemplos:



- Era uma mulher? **Sim.**
- Era uma atriz? **Não.**
- Era loira? **Era.**



- ¿Era una mujer? **Sí, lo era.**
- ¿Era una actriz? **No, no lo era.**
- ¿Era rubia? **Sí, lo era**



- Was it a woman? **Yes, she was.**
- Was she an actress? **No, she wasn't.**
- Was she blonde? **Yes, she was.**

Esta é uma atividade em que os alunos exercitam o uso do verbo ser, no passado ou presente, na língua alvo, por meio da elaboração de perguntas com a finalidade de se descobrir uma personalidade qualquer.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário específico (aparência, profissões, nacionalidades); relacionar o uso do verbo **ser** no presente ou passado; elaborar perguntas.

Material necessário | Quadro (opcional).

Como jogar | Cada participante (ou grupo) deve pensar em uma pessoa famosa. Caso o foco seja no passado, pode ser um personagem histórico (artistas do passado, por exemplo). Cada aluno tem o direito de fazer uma pergunta, em ordem, para tentar adivinhar de quem se trata. O colega que responde só pode utilizar as formas sim, é (*si, es; yes, he/she is*) ou não (*no, no es; no, he/she isn't*). A vez passa para quem acertar, até que todos tenham participado, ou até que se atinja a duração determinada.



20 PERGUNTAS



20 questions



20 preguntas

Nível: 🌐🌐

*Esta é uma dinâmica em que as equipes devem descobrir a palavra secreta, por meio de perguntas ao adversário que recebam apenas respostas **sim** e **não**.*

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário específico já apresentado.

Material necessário | Quadro ou folha de papel.

Como jogar | O professor divide a turma em grupos e faz um sorteio para determinar seus números. O grupo “1” escolhe uma palavra, que pode ser um lugar, uma pessoa famosa, ou um objeto. O professor pode preparar previamente papezinhos com o vocabulário a ser sorteado. As outras equipes, uma por vez, na ordem de seus números, fazem perguntas para tentar descobrir a expressão secreta. As respostas só podem ser “sim” ou “não”. A sala, como um todo, tem direito a fazer 20 perguntas para tentar adivinhar o termo. A equipe que adivinhar a palavra, na sua vez, faz o ponto.



Exemplos de perguntas:



- É uma pessoa?
- É um lugar no Brasil?
- Posso encontrar este objeto na cozinha?



- ¿Es una persona?
- ¿Es un lugar en Brasil?
- ¿Puedo encontrar ese objeto en la cocina?



- Is this a place?
- Is it a city?
- Is it in Europe?

Label



Rótulo



RÓTULO



Nível: 🌐🌐🌐

Esta é uma dinâmica comumente utilizada para trabalhar questões de valores estereótipos presentes principalmente no cotidiano dos adolescentes.

Objetivos | Trabalhar adjetivos relacionados à personalidade e à aparência; desenvolver estruturas de perguntas e de tempos verbais; utilizar vocabulário referente a valores humanos, respeito e relacionamento em grupo.

Material necessário | Pequenos papéis ou etiquetas com adjetivos de personalidade positivos e negativos, um para cada aluno; fita crepe ou dupla face.

Como jogar | O professor deve colar um adjetivo na testa de cada participante, sem que este aluno possa ver o que foi colado. Em seguida, deve solicitar aos alunos que tratem seus colegas de acordo com o rótulo estampado na testa de cada um. Instruí-los a não usar formas grosseiras ou ofensivas. Depois do tempo determinado, verificar se os participantes foram capazes de descobrir o que estava escrito na própria testa e pedir-lhes que expressem como se sentiram.

Dica | Aproveitar a oportunidade para tratar de estereótipos (preconceitos em geral), que necessitem ser trabalhados no grupo.





Apresenta-se aqui uma dinâmica divertida, em que uma história maluca é construída em partes por todo o grupo.

Objetivos | Estimular a produção de texto; desenvolver elementos da narrativa; ampliar vocabulário.

Material necessário | Folhas de papel.

Como jogar | Dispostos em círculos, cada aluno recebe uma folha de papel em branco. Sugere-se que o professor escreva no quadro: “Era uma vez...” (“*Érase una vez.../ Había una vez...*”; “*Once upon a time...*”) e deixe que os alunos terminem a sentença, por exemplo, “...uma princesa que morava sozinha em um castelo” ou “...um aluno do segundo ano do ensino médio”. Essa sentença deve ser escrita por todos, em suas folhas de papel, como primeira sentença da história. Em seguida, o aluno deve passar sua folha para o colega à sua direita, que escreverá a próxima sentença, dando continuidade à história. Antes de passar a folha adiante, o aluno deve sempre dobrar a sentença escrita pelo colega anterior (à sua esquerda), de forma que, quando o próximo receber o papel, só poderá ler a sentença imediatamente anterior. A atividade continua da mesma forma, até que o papel retorne ao dono. No fim, os alunos lêem suas histórias e podem compartilhar com o grupo.

Varição | Em turmas mais avançadas, o professor deve orientar os grupos para que cada participante escreva um parágrafo. Cada um deles deve corresponder a um tópico, por exemplo, o primeiro pode ser “definição do personagem” ou “quem sou eu”. O segundo pode indicar o lugar da ação, o terceiro pode ser sobre o que aconteceu e assim por diante, até que o último integrante (ou grupo) escreva o desfecho da história.

Dica | Dividir as turmas grandes em grupos menores, para melhor aproveitamento do tempo.



Story with gaps 

Historia con lagunas 

Nível: 

Esta é uma dinâmica em que os alunos exercitam sua capacidade de criação de narrativas e o uso de seus elementos, ao mesmo tempo em que praticam a língua alvo por meio de uma brincadeira de completar a história.

Objetivos | Praticar a escrita e a seqüência lógica de idéias; desenvolver vocabulário específico, estimular a produção de texto.

Material necessário | Folhas de papel.

Como jogar | O professor deve contar uma história, sem apresentar o desfecho (ou início, ou desenvolvimento). Em grupos, os alunos devem criar um fim (ou começo, ou desenvolvimento) para ela. Depois de escrevê-lo, podem apresentar a história completa, oralmente, para o resto da turma.

Variação | Cada grupo pode fazer uma apresentação oral, inicialmente, para entregá-la por escrito, posteriormente.

Dica | É interessante que o tema tenha relação com o conteúdo apresentado durante as aulas.





Essa atividade consiste em uma técnica de criação de idéias adaptada à produção de textos escritos e/ou orais.

Objetivos | Trabalhar vocabulário, praticar escrita, oralidade ou produção de textos.

Material necessário | Papel, *flash cards*, revistas.

Como jogar | Em grupos, os participantes devem escrever o maior número possível de palavras relacionadas a um tema, em um intervalo de tempo de um minuto. Por exemplo, determinar o tema “escola” e começar a cronometrar o tempo enquanto os grupos escrevem ou falam palavras como “mesa”, “cadeira”, “caderno”, “livro” e outras palavras relacionadas ao termo escolhido. É importante que os alunos falem quantas palavras forem possíveis no tempo estabelecido. Ganha pontos a equipe que escrever ou falar, de forma correta, o maior número de palavras ao término do tempo.



One minute speaking 

Un minuto de habla 

UM MINUTO FALANDO SEM PARAR



Nível: 

Exemplos de tópicos:

- família, *familia*, *family*;
- amigos, *amigos*, *friends*;
- trabalho, *trabajo*, *jobs*;
- amor, *amor*, *love*;
- viagem, *viaje*, *traveling*;
- música, *música*, *music*;
- televisão, *la tele*, *TV*.

Esta é uma dinâmica a ser utilizada com grupos avançados para revisar conteúdos e testar a habilidade oral dos alunos, já que eles são convidados a usar a língua alvo na descrição de um tema pré-determinado, continuamente, durante um minuto.

Objetivos | Praticar a fluência e a rapidez de raciocínio.

Material necessário | Papéis com tópicos (temas).

Como jogar | Cada aluno da equipe, por vez, retira um papel com um tema sobre o qual deve falar por exatamente um minuto, com um intervalo máximo de três segundos para pensar, sem se desviar do assunto. O professor controla o tempo e observa se o assunto está sendo respeitado. Cada vez que um participante completar um minuto de discurso correto na língua alvo sobre o tópico determinado, ganha um ponto para seu grupo. O jogo termina quando todos tiverem participado.



VERDADEIRO OU FALSO?



20 questions



20 preguntas

Nível:

Apresenta-se aqui uma atividade que visa ao exercício da compreensão oral e à prática escrita dos alunos, ao mesmo tempo em que proporciona aos grupos se conhecerem mais.

Objetivos | Reforçar vocabulário e /ou estruturas relacionadas às pessoas.

Material necessário | Quadro e uma folha de papel por aluno.

Como jogar | Em uma folha de papel, cada aluno deve escrever cinco frases com informações pessoais na língua alvo. As frases podem ser verdadeiras ou falsas. O aluno deve, na medida do possível, utilizar informações que o outro não saiba sobre ele. Em duplas, um participante por vez, deve ler suas frases para que o outro tente adivinhar quais informações são verdadeiras. Para finalizar, cada aluno apresenta o seu colega para toda a turma.



Exemplos de frases:

- Eu tenho 16 anos. (verdadeiro)
- Eu gosto de jogar futebol aos sábados. (falso)
- Eu não sei nadar. (verdadeiro)
- Eu tenho dois irmãos e uma irmã. (verdadeiro)
- Eu já viajei para o Rio de Janeiro. (falso)

ENCONTRE ALGUÉM QUE...



Find someone who... 

Encuentra a alguien que... 

Nível: 

Exemplos:



Encontre alguém que...

- ... tenha um cachorro.
- ... acordou às 6h30 esta manhã.
- ... more no bairro “X”:



Encuentre alguien que...

- ... tenga un perro.
- ... haya despertado a las 6h30 esta mañana.
- ... viva en el barrio “x”



Find someone who...

- ... has a dog.
- ... got up at 6:30 a.m. this morning.
- ... lives in the “X” neighborhood.

Esta é uma prática na qual os alunos exercitam a oralidade e a escrita por meio da realização de pequenas entrevistas.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário e estruturas gramaticais específicas.

Material necessário | Folha de atividade preparada previamente.

Como jogar | Os alunos recebem folhas de papel com instruções para encontrar alguém da turma que apresente determinadas características. Eles têm dois minutos para andar pela sala e encontrar pelo menos uma pessoa que corresponda a cada uma das frases da folha. Perde pontos (ou é desclassificado) quem utilizar outra língua que não seja a língua alvo da aula. Ganha o aluno que tiver mais questões respondidas.

Dicas

- As frases devem variar de acordo com o nível da turma e as estruturas gramaticais e vocabulário vistos.
- É importante que o professor circule pela sala para anotar e corrigir, posteriormente, as eventuais incorreções, especialmente de pronúncia.

COLOQUE A MÚSICA EM ORDEM



Organize the song



Organiza la canción

Nível:  

Nesta atividade bastante motivadora, os alunos praticam a compreensão auditiva por meio da colocação de uma canção em ordem.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar vocabulário ou estruturas já apresentados, com ênfase na compreensão auditiva.

Material necessário | Aparelho de som ou computador com alto-falantes; CD ou trilha de música; letra de canção em um papel cortado em tiras (um para cada equipe) ou letra da canção em uma folha com parênteses para numerar.

Como jogar | O professor deve entregar a cada equipe a canção, com os versos cortados em tiras e misturados. A música é colocada para tocar e, enquanto ouvem, os alunos tentam colocar os versos em ordem. É importante ao professor estabelecer o número de vezes que a canção será repetida. Vence a equipe que tiver colocado a música, ou a maior parte dela, em ordem primeiro.

Variação | O professor pode entregar uma folha com os versos da canção escritos fora de ordem, seguidos de parênteses para que os alunos os numerem na ordem correta.

Dicas

- É importante que a maior parte do vocabulário da canção seja conhecida pelo grupo, a fim de que haja um efetivo aproveitamento da atividade.
- Pode haver uma dinâmica prévia, em que as palavras novas são relacionadas com sua definição (ver “quebra-cabeça de duas peças”).
- O professor pode usar os minutos finais da aula para que os alunos pratiquem a pronúncia, cantando a música.
- Para que a atividade tenha sucesso em grupos de nível básico, a canção escolhida deve ser de fácil compreensão, com muitas repetições e vocabulário simples. O número de vezes que a música será tocada também deverá ser maior.

DESENHE VOCÊ MESMO



Draw yourself 

Dibújate 

Nível: 

Nessa atividade os alunos trabalham a descrição de pessoas e o vocabulário relacionado ao corpo humano, por meio de desenhos, do sentido do tato e do trabalho cooperativo.

Objetivos | Introduzir ou trabalhar partes do corpo, peças de roupa, cores e aparência pessoal.

Material necessário | Papel *kraft* ou papel pardo; marcadores coloridos; lápis; canetas coloridas; tesoura; dicionário bilíngüe, no caso de introdução de vocabulário em língua estrangeira.

Como jogar | O professor deve dividir a sala em grupos de no máximo cinco pessoas. Em seguida, estender o rolo de papel no chão, o suficiente para que caiba um aluno sobre ele. Depois, pedir a um voluntário de cada equipe que, por vez, deite sobre o papel, que será cortado em sua medida, com um pouco de sobra. Os grupos devem fazer o contorno do corpo do voluntário, que deve, em seguida, participar do trabalho de desenho dos detalhes do personagem e da pesquisa do vocabulário referente, que deve ser escrito corretamente. Os alunos podem desenhar esse colega vestido, ou apenas especificar as partes do corpo dele, dependendo do objetivo da aula (que pode incluir órgãos do corpo humano).

Dicas

- O personagem desenhado pode estar vestido ou não, dependendo do que está sendo trabalhado em sala (partes do corpo, externas ou internas, peças de roupa, cores etc.).
- Pode haver um concurso do desenho mais bonito, do mais detalhado, do que apresentar menos erros, o que apresentar melhor visibilidade etc.
- É interessante deixar os desenhos expostos em sala de aula, para eventual consulta e tradução, enquanto o conteúdo seja trabalhado.
- Com crianças bem pequenas, pode ser feito o desenho do corpo de cada um e os alunos podem levar suas “obras” para casa.

ADIVINHANDO O OBJETO



Guess what?



Adivina que es

Nível:  

Esta é uma atividade em que os alunos, por meio do tato, participam de um jogo que revisa e fornece-lhes a oportunidade de praticar vocabulário já estudado.

Objetivos | Assimilar vocabulário relacionado a objetos, formas e tamanhos.

Material necessário | Saco de cor escura, vários objetos diferentes.

Como jogar | O professor deve colocar os objetos que foram trazidos em um saco ou sacola de cor escura, para que os alunos não consigam enxergá-los. Em seguida, passar pela sala e pedir a um aluno que, por vez, apalpe um objeto, sem retirá-lo da sacola. O aluno que conseguir descobrir qual é o objeto e pronunciar seu nome de forma correta, na língua alvo, fica com ele como pontuação. Ganha o jogo quem ficar com mais itens ao término da dinâmica.

Variação | Se a turma for muito numerosa, uma sacola de objetos pode ser passada por equipe e os pontos também são contabilizados dessa forma.



QUEBRA-CABEÇAS DE DUAS PEÇAS



Jigsaw with two pieces

Rompe-cabezas de dos piezas

Nível:

Esta atividade consiste em uma dinâmica que é utilizada para a prática de construções sintáticas, definições de vocabulário novo, ditados etc.

Exemplos:



Deus ajuda...	... quem cedo madruga.
Quando você o vir...	... avise-me.
Atinente	Relativo a.



<i>Quando lo vea...</i>	<i>... te avisaré.</i>
<i>Quando lo vi...</i>	<i>... te avisé.</i>
<i>Pesado</i>	<i>Que pesa mucho. Intenso (sueño).</i>



<i>If I were a bird...</i>	<i>... I could fly.</i>
<i>If you see her...</i>	<i>... send her my regards.</i>
<i>Actual</i>	<i>real; not pretended or imitated.</i>

Objetivos | Introduzir ou desenvolver o trabalho com construções sintáticas, tempos verbais ou vocabulário já apresentados.

Material necessário | Tiras de papel com frases impressas.

Como jogar | O professor deve preparar, previamente, frases divididas em duas partes. A primeira coluna deve ter uma cor diferente da segunda e todas as tiras devem ser do mesmo tamanho. Na seqüência, entregar um conjunto de frases para cada uma das equipes, que deve organizá-las. Vence o grupo que primeiro colocar as frases em ordem.

Dica | Essa atividade pode ser usada para promover uma discussão sobre folclore, costumes e cultura geral de diferentes povos.



Esta é uma dinâmica utilizada para revisão de vocabulário previamente ensinado.

Objetivos | Assimilar vocabulário, praticar a ortografia, motivar o grupo.

Como jogar | A turma deve ser separada em dois grupos. Previamente, o professor seleciona nove palavras ou expressões que julgue importante revisar. No quadro, ele faz um tabuleiro (similar ao do jogo da velha) e em cada espaço coloca a letra inicial das palavras ou expressões em questão. Caso haja letras repetidas, deve-se colocar números ao lado delas para diferenciá-las, por exemplo, M1 e M2. Alunos voluntários escolhem uma letra de cada vez e o professor explica o significado da palavra a que se refere. Por exemplo, se o aluno escolhe a letra “L”, e ela se referir à palavra “livro”, o professor dá as dicas: “é um objeto que usamos para estudar, temos muito deles em sala...”, até que algum aluno adivinhe a palavra. Deve-se instruí-los a levantar a mão e dizer: “caça palavras!” (“*iCazador de palabras!*”; “*Wordhunter!*”) antes de dizer a palavra em si. Caso o aluno não se lembre disso, o professor passa a chance ao próximo aluno que falar “caça palavras!” para dizer a palavra adivinhada. Se o aluno adivinhar corretamente, seu grupo ganha um ponto. Caso contrário, passa-se a chance ao outro grupo. Além disso, o grupo que adivinhar a palavra deve enviar um representante ao quadro para que ele, com auxílio dos colegas, escreva a palavra corretamente. Se acertar, ganharão mais um ponto. Se ele não acertar, a chance é passada ao outro grupo.

Dica | Se o grupo se sentir motivado com a brincadeira (o que geralmente acontece), pode-se comentar que ela será feita outras vezes e que eles continuem estudando o vocabulário das lições anteriores para um bom desempenho.

REFERÊNCIAS

- ALLUÉ, Josep M. **O grande livro dos jogos**. Trad. Afonso Celso Gomes. Belo Horizonte: Leitura, 1998.
- CASAL, Isabel Iglesias; GRANDE, Maria Prieto. **iHagan juego!** Madrid: Edinumen, 2007.
- CASTRO, Rita de Cássia. **Dinâmicas de A a Z**. São Paulo: SBS, s.d.
- CHOMSKY, Noam. **Logical Structure of Linguistic Theory**. Nova Iorque e Londres: MIT Humanities Library, 1955.
- COSTA, Ana Lúcia & MARRA, Prosolina Alves. **iVamos a jugar!** Barcelona: Difusión, 1997.
- FERNÁNDEZ, Rosa & SÁNCHEZ, Aquilino. **¿Jugamos?** Madrid: SGEL, 2004.
- KRASHEN, Stephen. **Second Language Acquisition and Second Language Learning**. Nova Iorque: Pergamon Press, 1981.
- LEWIS, Gordon & BEDSON, Günther. **Games for children**. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- LLEBOT, María Rosa Llebot & LLEBOT, Glória López. **Juguemos en clase**. Madrid: Edinumen, 2000.
- MORENO, Concha et al. **Actividades lúdicas para la clase de español: prácticas interactivas de gramática, vocabulario, expresión oral y escrita**. Madrid: SGEL, 2005.
- PIAGET, Jean. **Introduction à l'Épistémologie Génétique**. Paris: Presses Universitaires de France, 1950.
- PHILLIPS, Sarah. **Young learners**. Oxford: Oxford University Press, 2004.
- SAINZ, Teresa González. **Juegos comunicativos: Español Lengua Extranjera**. Madrid: SM, 1999.
- SEYMOUR, David & POPOVA, Maria. **700 Classroom activities**. Oxford: Macmillan, 2005.
- VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- WRIGHT, Andrew. **Art and crafts for children**. Oxford: Oxford University Press, 2004. <<http://www.sk.com.br/sk.html>>, acesso em 08/07/2008.
- Actividades del aula virtual de español**. Disponível em <http://cvc.cervantes.es/enseñanza/actividades_ave/aveteca.htm>, acesso em 02/07/2008.
- Brincadeiras e jogos tradicionais de outros tempos**. Disponível em <<http://www.seol.com.br/mneme/>>, acesso em 02/07/2008.
- Fruit bingo**. Disponível em <<http://www.eslhq.com/forums/worksheets/esl-worksheets/bingo-games/fruit-bingo-567/>>, acesso em 02/07/2008.
- Jogos de soletrar**, disponível em <<http://www.ojogos.com.br/jogos/soletracao/soletracao.html>>, acesso em 02/07/2008.
- Traditional Children's Games**. Disponível em: <http://www.eslhq.com/forums/esl-forums/esl-games-activities/traditional-childrens-games-use-out-classroom-50/>, acesso em 02/07/2008.