

The Can Game!

<p>I can do everything!</p>	<p>22</p> 	<p>21</p> 	<p>20</p> 
<p>16</p> 	<p>17</p> 	<p>18</p> 	<p>19</p> 
<p>15</p> 	<p>14</p> 	<p>13</p> 	<p>12</p> 
<p>8</p> 	<p>9</p> 	<p>10</p> 	<p>11</p> 
<p>7</p> 	<p>6</p> 	<p>5</p> 	<p>4</p> 
<p>Start!</p> 	<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 

“Sou capaz” é uma frase muito poderosa! Um dos objectivos do Inglês no 1.º ciclo é assegurar que os alunos se sintam confiantes quanto ao que aprenderam e acabem a aula sentindo que são capazes. Este conjunto de actividades foi criado com o intuito de ajudar os alunos a exprimirem em Inglês o que já são capazes de fazer. As actividades fotocopiáveis (A, B, C, D e E) destinam-se a apoiar os professores e a proporcionar aos alunos oportunidades diversas de falar, ler e pensar sobre o que são capazes de fazer em Inglês.

A Flashcards (cartões)

Importância da actividade:

Quando se apresenta vocabulário novo a uma criança, deve usar-se sempre um elemento pictórico em primeiro lugar e nunca a palavra escrita. Diga a palavra, mostre a figura e, só depois, para consolidação posterior, é que se pede ao aluno que pratique uma acção que implique a visualização da palavra. Este processo acaba por proporcionar três formas diferentes de memorizar a palavra: através de elementos visuais, auditivos e cinéticos. Se, de facto, quiser que os alunos reconheçam a palavra escrita, apenas poderá mostrar-lhes cartões de palavras escritas quando tiver a certeza que são capazes de as dizer. É por isso que os flashcards são uma componente imprescindível da bolsa de materiais de qualquer professor de Inglês do 1º ciclo.

Material necessário:

1. Fotocopie a página com os oito desenhos, corte pelos tracejados, pinte as figuras e reforce os materiais, colando em cartão e/ou revestindo com papel autocolante transparente. Se preferir, poderá fotocopiar em papel colorido.
2. Faça dois cartões de cada ou uma imagem e uma palavra correspondente para poder utilizá-los em diferentes jogos.

B The Can Game

Objectivo da actividade:

Proporcionar aos alunos a oportunidade de aprenderem a língua enquanto jogam.

Material necessário:

Um dado e uma cópia do jogo por grupo (se quiser, poderá ampliar a cópia para A3 e colar em cartão ou revestir a papel autocolante transparente).

Um identificador por aluno (pode utilizar-se um pequeno papel onde a criança escreve as suas iniciais). Um clip ajudará a fixar o papel ao jogo.

Algumas ideias:

Ouvir e apontar – Mostre as imagens aos alunos e cole-as na parede da sala. Diga uma das palavras e os alunos apontam para a imagem. Poderá começar por jogar com todas as crianças, depois com equipas e, por último, individualmente.

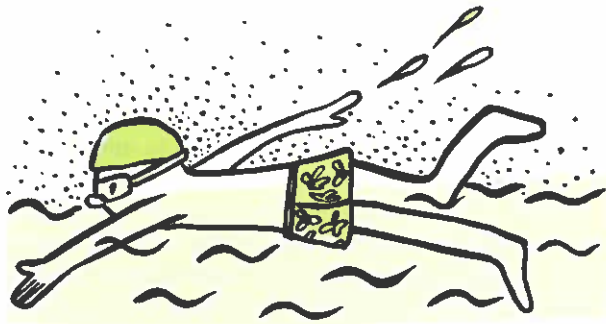
Memória em cadeia – Cole os cartões numa parede da sala, em fila. À medida que aponta para cada imagem, os alunos dirão a palavra correspondente. Retire um dos cartões e aponte de novo para as imagens, incluindo para o espaço deixado em aberto, para que as crianças digam as palavras, mesmo a da imagem que falta. Retire outro cartão e aponte outra vez, e assim sucessivamente, até que já não haja mais cartões e as crianças consigam dizer todos os nomes dos objectos sem o suporte visual. Tente fazê-lo em tom cantante, em vez de simplesmente dizer as palavras, e verá que as crianças gostam mais.

Para mais ideias sobre jogos de cartões, consulte o *site* do British Council, no endereço:

www.teachingenglish.org.uk/think/resources/flashcards.html

Instruções:

1. As crianças seleccionam quatro acções que são capazes de desempenhar muito bem, entre elas falar Inglês.
2. Escrevem essas acções no caderno diário, sob o título “I can”.
3. Lançam o dado e avançam pelo tabuleiro contando sempre em Inglês (se utilizarem o Português serão desclassificadas e voltam ao início).
4. Quando calham numa casa, têm de verificar na sua lista de “Can” se se trata de uma das acções que são capazes de fazer. Se assim for, devem manter-se nessa casa e dizer, por exemplo “I can skip”. Se é uma acção que não consta da lista, regressam à casa de origem e, utilizando o mesmo exemplo, dizem “I can’t skip”.
5. A primeira criança a chegar ao fim é a vencedora.



Direcção Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular



C Rima e Questionário

A **rima** tem o formato de um texto *rebus* (picto-fonograma) com figuras a representar palavras. Antes de mostrar a rima, distribua sete cartões por sete alunos e peça-lhes que levantem o cartão quando ouvirem a palavra correspondente. Recite a rima, acentuando a cadência rítmica. Todas as crianças vão querer ter a mesma oportunidade de identificar a palavra no cartão, o que implica que a actividade tenha de ser repetida várias vezes.

Mostre agora a rima e peça-lhes que digam o que julgam que significa. Será que reparam no ponto de interrogação? O que pensam que a rima pede? Rapidamente resolverão o enigma. Analise, então, cada verso com as crianças, traduzindo o que elas não compreendem ("...till you drop" e "...something great").

Forme seis grupos. Cada grupo encarrega-se de dizer um verso, sendo os dois últimos ditos por todos, em simultâneo. "Yes, I can" deve ser dito num tom alto e confiante! Repita esta actividade tantas vezes quantas as crianças o desejarem. Prepare-se para o fazer pelo menos seis vezes, pois cada grupo gostará de passar por todos os versos.

O **questionário** é um contexto perfeito para usar as palavras que exprimem acções, uma verdadeira actividade de "adivinha o que os teus amigos estão a fazer". Desenhe no quadro uma grelha semelhante à do questionário, que foi distribuído às crianças, aponte para o lado esquerdo da grelha e diga que quer quatro acções. À medida que as crianças as pronunciam, escreva-as no espaço à esquerda. Agora peça-lhes que escolham quatro acções (quaisquer quatro e não necessariamente as mesmas e que as escrevam nas suas grelhas). Quando elas acabarem, sugira-lhes que pousem os lápis e esperem.

Volte ao quadro e escreva o nome de uma das crianças no espaço do topo da grelha. Faça-lhe quatro perguntas do tipo "can you...? Por exemplo: "João, can you hop?". O João deveria responder "Yes". Nesse caso, assinale o espaço correspondente a "hop". Se ele não for capaz de fazer alguma coisa, coloque uma cruz no espaço respectivo. Agora escolha outro aluno, escreva o seu nome e faça-lhe as quatro perguntas.

Forme dois grupos. Explique-lhes que farão o mesmo em grupo e, assim, completarão o seu questionário. O Grupo 1 levantar-se-á e fará as perguntas ao Grupo 2, enquanto o Grupo 2 se mantém sentado. Depois, trocam posições. Todas as crianças terão a sua oportunidade de usar o Inglês em quatro perguntas a quatro colegas. Quando todos acabarem, faça-lhes perguntas rápidas do género "Can João dance?". Uma das crianças estará encarregada de perguntar directamente ao João se ele sabe dançar e os outros responderão "Yes" ou "No", conforme a informação que lhes é dada. Cada uma das crianças também poderá fazer as perguntas se se sentir à vontade para tal. A estrutura "Can Ana swim?" é tão fácil quanto "Can you swim?" se apenas exigir uma resposta simples de "Yes" ou "No". Se assim for, não terá necessidade de se preocupar, por exemplo, com o 's' da terceira pessoa do singular.





Name:

Date:

Can you...?

Can you  ? Can you  ?

Can you  till you drop?

Can you  ? Can you  ?

Can you  something great?

Can you  like a fish?

Can you  ?

Can you do it? Can you do it?

Yes, I can!

Ask your friends. Put a ✓ or a ✗

Name				
Can you...?				

Choose four actions:

- skip hop dance sing speak English whistle skate swim

D Mini-livro

Desenvolva uma actividade que permita que as crianças levem para casa um produto para partilharem com os amigos e com a família.

Fazer um livro combina o entusiasmo das crianças pelo Inglês com a sua recém-adquirida competência de comunicar através da palavra escrita. A capa do livro e a última página são comuns. Quanto ao resto do livro, as crianças é que decidem o que querem incluir.

Faça o livro cortando a folha pelo tracejado e dobrando pelo meio cada uma das partes resultantes.

Obtém a capa, a contracapa e duas páginas interiores.

Reproduza as páginas interiores que sejam necessárias.

Cada criança completa o seu livro, escrevendo uma frase em cada página e ilustrando-a.



Verificação do progresso

É nossa obrigação, enquanto professores, ajudar os alunos a reflectirem sobre as suas aprendizagens. Ao fazê-lo, eles tomarão consciência do que sabem e do modo como progrediram. É disso que se trata na última das actividades fotocopiáveis. Cada balão representa algo que foram capazes de fazer neste conjunto de actividades. Esta actividade está redigida em Português porque nesta fase as crianças ainda não conseguem reflectir em Inglês sobre a sua aprendizagem. Esta ficha de auto-avaliação está perfeitamente adequada à secção “biografia linguística” e os mini-livros serão também uma escolha válida para a secção dossier do portfólio das línguas: www.nacell.org.uk/resources/pub_cilt/portfolio.pdf

Um dicionário

Por que não construir um dicionário na parte final do caderno diário? Dobre uma página ao meio, numa das metades escreva a palavra em Inglês e na outra escreva-a em Português. Cada criança pode iniciar o seu próprio dicionário bilingue.

Vincar

This book is by



I Can!

I can do everything!



Name:

Date:

A minha ficha de auto-avaliação

... responder se consigo
ou não praticar
uma acção

... dizer o que consigo
ou não fazer

... jogar "The can game"
usando o Inglês

... perguntar a alguém
se consegue praticar
uma acção

Sou capaz de ...

... dizer a rima "Can you..."

... reconhecer o nome
de acções

... escrever um livro sobre
o que consigo fazer

... dizer o nome de acções

... ler um livro feito
por um colega meu



Pinta os balões de fala:

Verde - sou capaz, muito
Amarelo - sou capaz, mais ou menos
Laranja - ainda não sou capaz