



LEARNING SHEETS – FICHAS DE APRENDIZAGEM



Erasmus+

2015-1-RO01-KA201-015212

Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
Este software reflecte apenas os pontos de vista do autor e a
Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização
que possa ser feita das informações nele contidas.

Language Games – Learning sheets

Contents

I.	Introdução.....	3
II.	Uma palavra de advertência	3
III.	Folhas de aprendizagem 1 a 9.....	4
	Jogo de Linguagem 1 - SAUDAÇÕES.....	5
	Language Game 2 - CORES.....	10
	Language Game 3 - NÚMEROS	14
	Language Game 4 - ANIMAIS	18
	Language Game 5 - FAMILIA	22
	Language Game 6 - TRABALHO	26
	Language Game 7 - CORPO	30
	Language Game 8 - COMIDA.....	34
	Language Game 9 – SALA DE AULA.....	38

I. Introdução

Este documento é uma compilação das fichas de aprendizagem a utilizar ao longo dos jogos de línguas, apoia os professores na utilização dos jogos, proporcionando-lhes orientações metodológicas e ideias adicionais para uma maior exploração pedagógica do software. Existem 9 Fichas de Aprendizagem para os 9 Jogos de Linguagem e são desenvolvidas de forma a permitir o uso progressivo (um após o outro) ou o uso individual dos jogos em aulas de línguas. Os jogos de línguas destinam-se a ser utilizados em jardins-de-infância e escolas primárias nos níveis iniciais de ensino de línguas, juntamente com outros materiais pedagógicos.

II. Uma palavra de advertência

O demonstrador é um trabalho em constante progresso. Isso significa que a versão online é atualizada com muita frequência para adicionar novos recursos e corrigir bugs, até várias vezes ao dia. Então, até que o software chegue à sua versão final, este manual também é um trabalho em progresso. Você pode achar, por exemplo, que há algumas discrepâncias entre algumas imagens e as imagens reais incluídas no manual, ou talvez que alguns recursos no software não são detalhados no manual. Não se preocupe, isso significa que uma nova versão do manual está prestes a ser publicada. Para obter instruções técnicas detalhadas sobre o uso do Jogos de Linguagem, consulte o Manual do Usuário, que é um documento em separado. Se você tiver alguma dúvida, sinta-se à vontade para enviar um e-mail para o programador principal neste endereço de e-mail e ele responderá prontamente: olivier.heidmann@gmail.com.



III. Folhas de aprendizagem 1 a 9

Uma vez iniciado o desafio, o utilizador será transportado para o exercício de Introdução correspondente. Quando o exercício de Introdução for concluído com êxito, o exercício de Consolidação começa. Uma vez que este exercício esteja concluído, o próximo desafio, o exercício de Introdução será lançado. Por exemplo, se conseguir concluir o exercício de Consolidação do segundo desafio, será capaz de iniciar o exercício de Introdução do terceiro desafio.

Nas páginas seguintes os desafios são apresentados em módulos e explicados a partir do ponto de vista do professor, fornecendo apoio e orientação sobre como usar melhor o software, a fim de maximizar o potencial de aprendizagem entre os alunos. Algumas das explicações são repetidas em cada módulo para que um jogo possa ser usado independentemente dos outros jogos, caso um professor opte por usá-los aleatoriamente, em vez de estruturados, um após o outro.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Jogo de Linguagem 1 - SAUDAÇÕES

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo do jogo:

O Módulo 1 apresenta os objetivos de aprendizagem do Jogo 1 - Saudações. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar saudações e frases de introdução ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma forma criativa e envolvente de proporcionar as novas competências linguísticas e alcançar os objetivos de aprendizagem.

Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a desenvolver o módulo do jogo da maneira mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o primeiro jogo de nove e não há pré-requisitos. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos.

Quando as crianças ainda não conseguem ler ou escrever, a abordagem será puramente visual e fonética.

Quando as crianças já podem ler e escrever, a leitura e a escrita devem ser praticadas simultaneamente enquanto se joga.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa de aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender vocabulário básico: saudações, verbos (ser, ao vivo), nomes e idade
- ✓ Ser capaz de cumprimentar um novo conhecido
- ✓ Ser capaz de se apresentar
- ✓ Fornecer informações básicas sobre si mesmo: que nome, onde, que idade

Estrutura do Jogo

- Introdução ao jogo:
Lingo aparece no ecrã e inicia uma conversa com as crianças.
- Consolidação do jogo:
Lingo e as crianças praticam as novas frases numa conversa.

Metodologia de ensino passo a passo

Passo 1: Iniciar o jogo

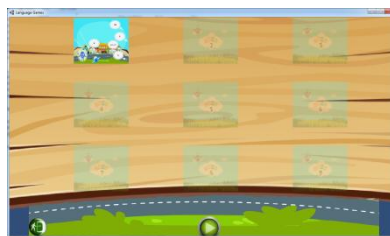
- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual o idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresentação da história

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles serão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



- *"Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?"*
- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha Jogo 1 - Saudações.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo inicia a conversa e as crianças precisam escolher a resposta certa. Neste Jogo de Introdução, é necessário ensinar-lhes o significado e o uso das expressões e frases que aparecem na tela.

- O objetivo do jogo é responder a Lingo corretamente. Pode haver mais de uma escolha, mas apenas uma correta irá levá-lo para a próxima tela.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-o novamente a partir do menu principal até que o conhecimento é adquirido.

Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Encontrará quatro bolhas em cada lado que contém expressões aprendidas. Agora que as crianças compreenderam, precisam fazer uma conversa. Este é o desenvolvimento lógico do jogo:

Em primeiro lugar aparece a bolha do Lingo e ouvimos o som.

Em seguida, a criança escolhe uma das quatro opções para responder a Lingo.

Em segundo lugar aparece a segunda bolha do Lingo e ouvimos o som.

Em seguida, a criança escolhe uma das três opções restantes para responder a Lingo.

Em terceiro lugar aparece a terceira bolha do Lingo e ouvimos o som.

Em seguida, a criança escolhe uma das duas opções restantes responder a Lingo.

Por último aparece a última bolha do Lingo e ouvimos o som.

Em seguida, a criança escolhe a última opção restante para responder a Lingo.

- Por favor, veja abaixo as combinações válidas de bolhas, assim que os conjuntos de combinações podem variar, mas não o conteúdo de cada combinação. As bolhas do Lingo aparecerão sempre na ordem correta uma após a outra, mas as bolhas da criança irão aparecer numa ordem misturada aleatoriamente e se as respostas não estão corretas, ele deve ser capaz de reposicionar as bolhas até que acerte.

Lingo	Criança
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...
I am from Gamia	I am from...
I am 5 years old	I am ... years old.

Lingo	Criança
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...
I am 5 years old	I am ... years old.
Nice to meet you.	Nice to meet you Lingo.

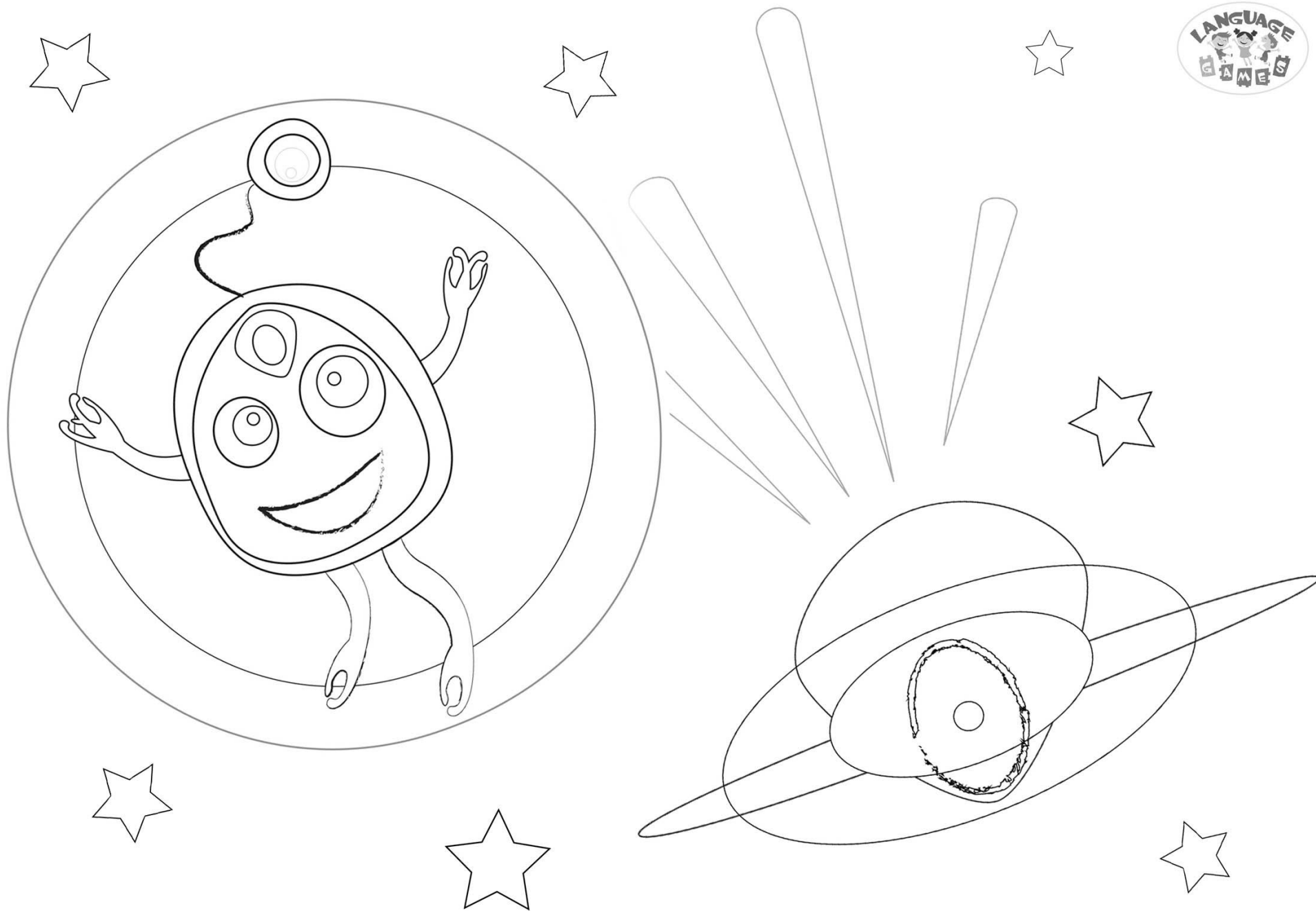
Lingo	Criança
My name is Lingo	My name is...
I am from Gamia	I am from...
I am 5 years old	I am ... years old.
Good bye.	Good bye

Lingo	Criança
Hello	Hi
My name is Lingo	My name is...
I am from Gamia	I am from...
Nice to meet you.	Nice to meet you.

Lingo	Criança
My name is Lingo	My name is...
I live in a spaceship.	I live in ...
I am 5 years old	I am ... years old.
Nice to meet you.	Nice to meet you Lingo.

Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de seguimento.
- Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças enquanto você repete as frases aprendidas de cor e as crianças possam responder adequadamente enquanto pintam. Esta atividade relaciona a prática oral e ação física e melhora o processo de memorização.
- As crianças conversam em pares. Você pode criar um chapéu de cone azul para representar Lingo e uma criança poderia jogar como Lingo e o outro como si próprio. Eles podem trocar os papéis.
- Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quanto elas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 2 - CORES

Ficha de Aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 2 oferece os objetivos de aprendizagem do jogo 2 – Cores. Ele pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar a cores ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a entregar o jogo módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o segundo jogo de nove e não há nenhuns pré-requisitos. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objectivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: 10 cores, flor, borboleta
- ✓ Ser capaz de distinguir e nomear cores
- ✓ Ser capaz de descrever objetos por cor

Estrutura do jogo:

- Jogo de introdução:
Lingo encontra um novo amigo – Ropa, a borboleta, e cumprimenta-a com uma flor
- Jogo de consolidação:
As crianças ajudam Lingo a colorir as asas de Ropa

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Etapa 1: Iniciar o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e em que língua quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história –(Ignorar o passo 2 se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história.)

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



- "Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar? "
- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha o jogo 2 – Cores.



Etapa 3: Jogar o jogo de introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo encontra Ropa, a borboleta, que fica triste porque perdeu as cores nas asas. Lingo decide cumprimentar Ropa com uma flor. Aparece um nome de cor e as crianças precisam selecionar a flor de cor correta.
- Por exemplo, a palavra AMARELO aparece, portanto, o aluno precisa clicar sobre a flor amarela. As asas do Ropa tornam-se amarelas e a borboleta voa com um sorriso. Este processo é repetido para todas as cores.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-o novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

Etapa 4: Jogar o jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo Ropa decide mostrar a Lingo todas as cores nas asas, mas precisa da ajuda das crianças para isso. Flores coloridas precisam ser arrastadas e soltas em círculos com o nome correspondente da cor.
- Se os alunos já podem ler, então eles precisam ler e pronunciar os nomes das cores, caso contrário o professor pronuncia as cores e pontos no círculo relevante. As crianças devem repetir a cor e escolher a flor a ser arrastada e solta.
- O jogo termina quando todas as cores forem usadas.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha em anexo para as crianças colorirem. O professor pronuncia o nome de uma cor, as crianças repetem, então devem colorir uma flor e um círculo na asa. O professor verifica todas as crianças e avança para a próxima atividade. Esta atividade liga a prática oral e a ação física e melhora o processo de memorização. Como alternativa, o professor aponta para cores em torno da sala de aula, as crianças dizem nome da cor e em seguida, desenharam na folha para colorir.
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas elas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 3 - NÚMEROS

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 3 -objetivos de aprendizagem do jogo 3 – números. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar as cores ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a desenvolver o jogo módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o terceiro jogo de linguagem e o único requisito para este jogo é para ser capaz de contar até 10. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: números de 1 a 10, flor, vaso
- ✓ Ser capaz de contar em inglês de 1 a 10

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo conta flores em vasos
- Jogo de consolidação:
As crianças ajudam o Lingo a posicionar os vasos de flores corretamente

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história- (ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história).

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha o jogo 3-números.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo segue Ropa, a borboleta de jogo 2, numa loja de flores. Há tantas flores nos vasos e Lingo decide contar as flores em cada vaso. A cada clique num número, podemos ouvir o número pronunciado. O objetivo do jogo é começar do 1 e continuar até 10, contando todas as flores num vaso.

- Primeiro, clique no número 1, ouvimos "um", portanto deveremos apontar o vaso contendo uma flor e conta "um", então podemos arrastar e soltar o número 1 para o vaso, até aparecer no vaso o número 1.
- Em seguida, clique em número 2, ouvimos "dois", para que se aponte para o vaso contendo duas flores e contar as flores: "um, dois". Então arraste e solte o número 2 no vaso, até o 2 aparecer no vaso.
- Os alunos devem repetir a mesma ação de contagem para cada número até que todos os vasos estejam contados.
- Existem abordagens alternativas sujeitas às habilidades criativas do professor.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

Passo 4: Jogo de consolidação

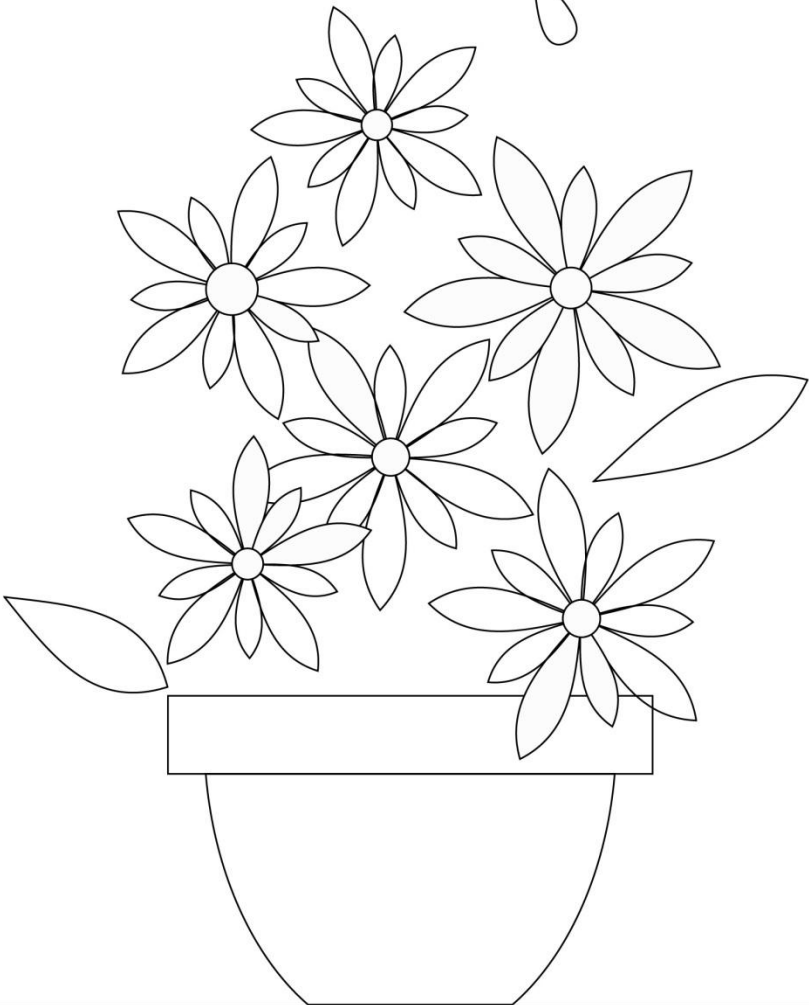
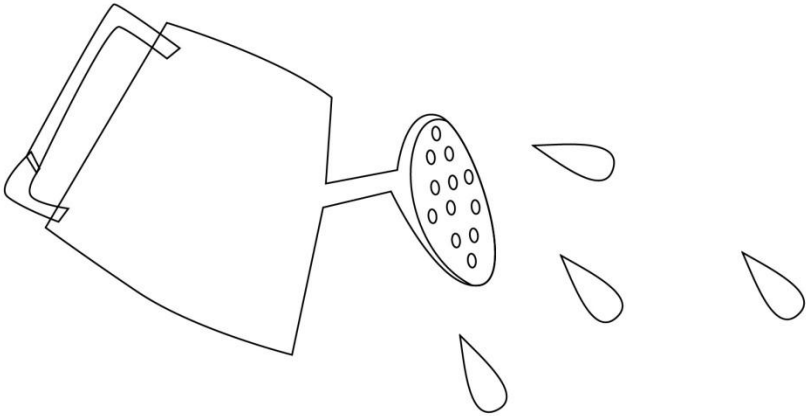
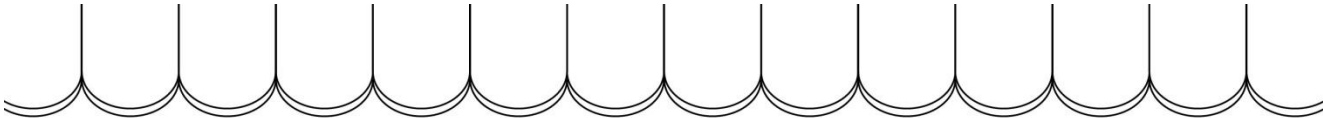
- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo o Lingo quer colocar alguma ordem na loja de flores. Estão lá os vasos e cachos de flores que precisam as crianças têm que colocar nos vasos. As crianças ajudarão o Lingo colocar as flores nos vasos corretos.
- Os alunos leem o número no pote. Por exemplo, "4". Então olham para os cachos e contam as flores até encontrarem o que contém 4 flores. Eles então devem arrastar e soltar o ramo de flores certo no vaso correto.

O jogo termina quando todos os vasos forem preenchidos.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento.
 - Imprima a folha para colorir em anexo para as crianças pintarem. Este exercício é adequado para revisão de cores e números. Por exemplo, o professor pode pedir aos alunos para colorir 1 pétala vermelha, 2 pétalas azuis, 3 pétalas roxas... Aquele que tiver todos os números de pétalas e cores corretas, ganha.
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.



**Alunos alvo**Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)**Módulo de
aprendizagem**

Language Game 4 - ANIMAIS

Ficha de aprendizagem**Língua**

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 4 transmite os objetivos de aprendizagem do jogo 4 – animais. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar os nomes dos animais ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de transmitir as novas competências linguísticas e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a desenvolver módulo do jogo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o quarto jogo e recomenda-se fazer uso das cores aprendidas no jogo 2. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: animais selvagens e domésticos, quinta, natureza
- ✓ Ser capaz de nomear 5 animais selvagens e 5 animais domésticos
- ✓ Ser capaz de descrever animais usando cores (aprendidas no jogo 2)

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo encontra novos animais amigos e aprende os nomes
- Jogo de consolidação:
As crianças ajudam Lingo entender onde cada animal vive – selvagem/natureza; domésticos/quinta

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história-(ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história).

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles serão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha o jogo 4-animais.

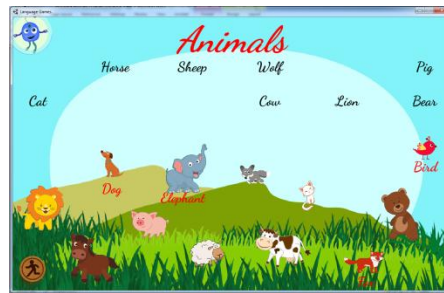


Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo continua a explorar o nosso planeta e descobre animais selvagens e domésticos. Na tentativa de aprender seus nomes, as crianças ajudarão Lingo a coincidir o animal com seu nome. Eles precisam de arrastar o nome correto para o animal certo e soltá-lo. Se executado corretamente vai ficar, se não, eles

necessitam tentar de novo. Cada vez que clicar numa palavra esta é pronunciada, as crianças devem repeti-la com a ajuda do professor.

- Dica útil: as crianças aprenderam as cores no jogo 2. Usando cores para descrever os animais irá ajudá-los a coincidir o nome com o animal. Por exemplo, para identificar o porco, o professor pode dizer: "o porco é cor-de-rosa".
- Os alunos devem repetir o nome do animal, toda a vez que houver uma correspondência.
- Existem abordagens alternativas sujeitas à criatividade do professor.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

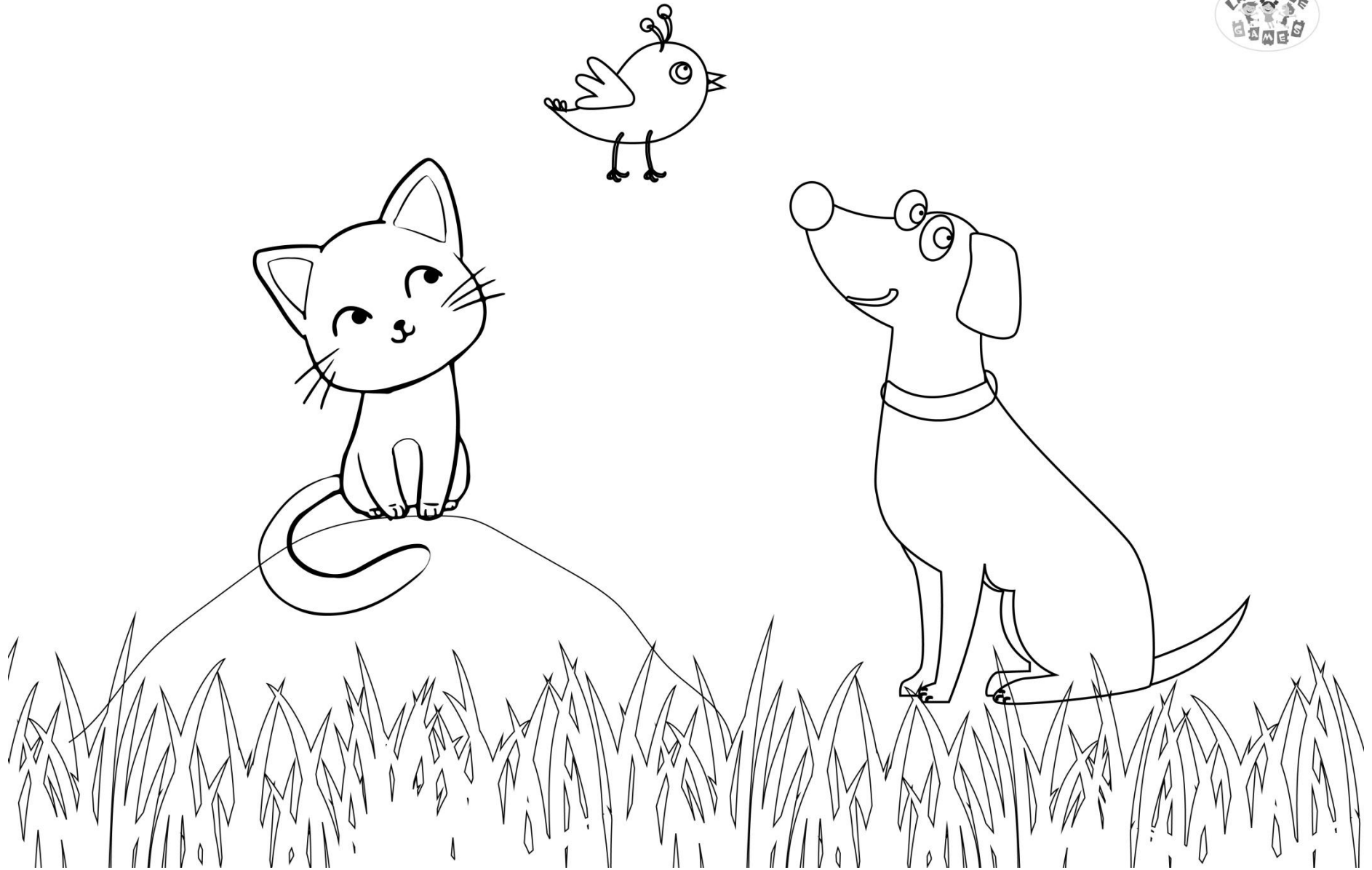
Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo o Lingo já sabe os nomes dos animais e agora quer saber onde eles moram. 5 animais selvagens vivem na natureza e 5 animais domésticos vivem numa quinta. As crianças precisam ajudar Lingo a colocar os animais no ambiente certo.
- O professor ajudará as crianças dizendo onde cada animal vive. Será uma boa maneira de praticar o verbo "viver" e as preposições "in" e "on", bem como a exploração de palavras e natureza.
- O jogo termina quando todos os animais forem colocados no ambiente correto.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento.
 - Imprima a folha de pintura em anexo para as crianças colorirem. Este exercício é adequado para revisão de cores e animais. Por exemplo, o professor pode pedir que cada aluno pinte os animais e a relva em cores específicas, e as crianças, em seguida, podem comparar as diferentes cores dos animais dizendo: "meu cachorro é azul, meu gato é verde, etc..
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 5 - FAMILIA

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 5 transmite os objetivos de aprendizagem do jogo 5-família. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar vocabulário dos membros da família ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a transmitir o módulo do jogo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o quinto jogo de linguagem. As saudações do jogo 1 podem ser usadas para praticar. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança que caiu do espaço que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender o básico da língua para se comunicar com os nativos. Lingo não é um menino, nem uma menina, para que meninos e meninas se possam identificar com ele. O Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: membros da família, descrições
- ✓ Ser capaz de nomear familiares próximos
- ✓ Ser capaz de descrever os membros da família

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo conhece Dia e a sua família
- Consolidation game:
As crianças ajudam Lingo a entender os laços familiares e colocam os membros da família na árvore genealógica

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história- (ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história).

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha o jogo 5 – Família.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo encontra Dia, uma camponesa que apresenta Lingo à sua família. As crianças precisam fazer coincidir os nomes dos membros da família com a pessoa correta na árvore genealógica. Este jogo vai exigir ajuda do professor, se as crianças não estão familiarizadas com uma

estrutura de árvore genealógica. Esta é uma atividade de arrastar e soltar.

- Dica útil: as crianças aprenderam as cores no jogo 2. Usando cores para descrever os membros da família, suas características de cabelo e rosto será mais útil.
- Os alunos devem repetir o nome do membro da família sempre que houver uma correspondência.



Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

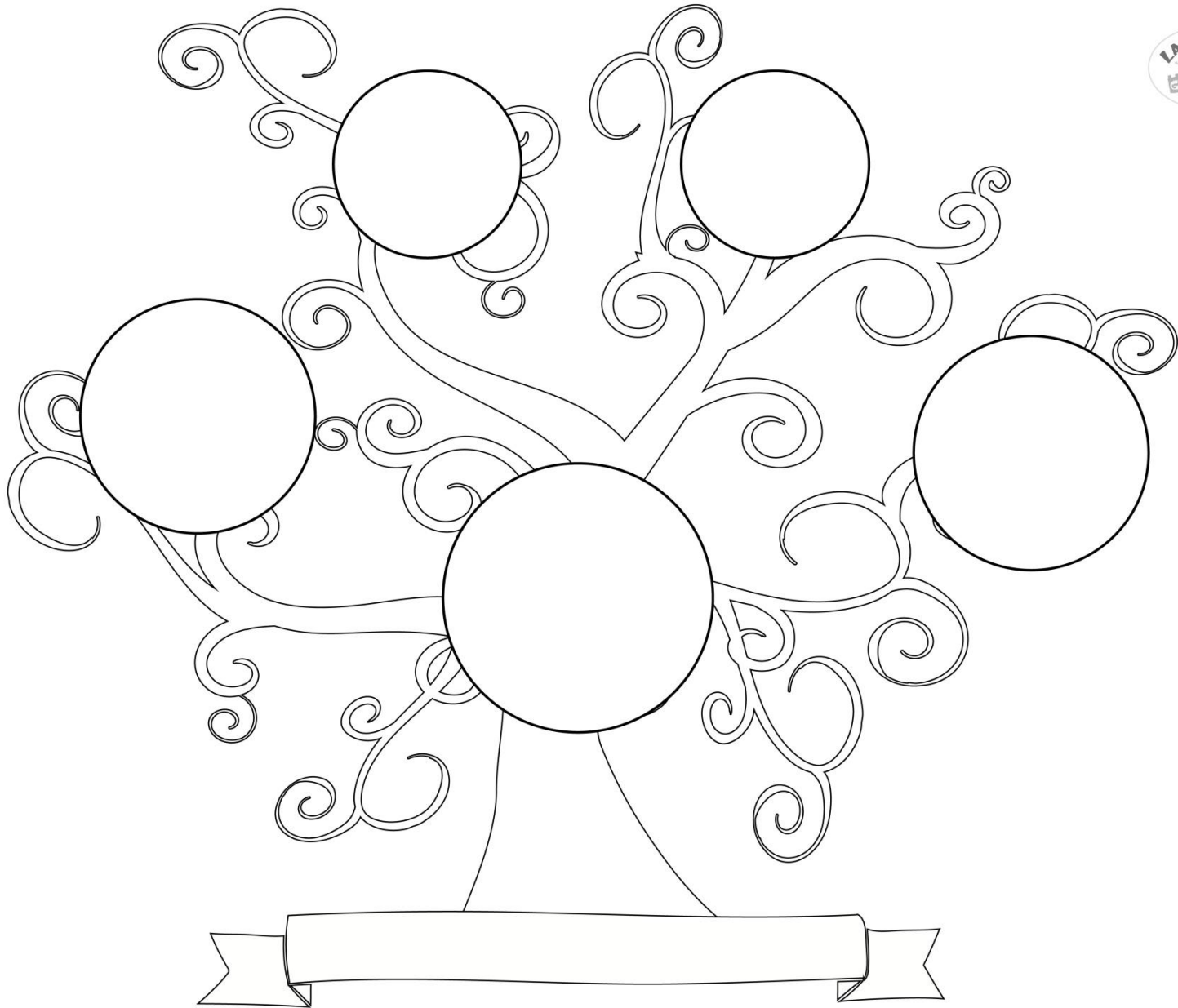
Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo Lingo já sabe os nomes dos membros da família e agora quer reposicioná-los um por um na árvore genealógica. As crianças precisam ajudar o Lingo a colocar os membros da família nos seus lugares certos.
- O professor pode incentivar as crianças a descrever as características do rosto de cada membro da família, se seu nível de conhecimento que lhes permite.
- O jogo termina, uma vez que todos os nomes de membros da família forem colocados no local correto.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças a pintem. Crianças podem colorir a árvore e desenhar seus próprios membros da família na árvore genealógica e possivelmente escrever seus nomes.
 - Em alternativa podem imaginar a família do Lingo e depois descrevê-los com cores. Por exemplo: "o pai do Lingo é verde".
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 6 - TRABALHO

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 6 fornece os objetivos de aprendizagem do jogo 6 – trabalho. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar profissões ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a transmitir o jogo-módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o sexto jogo de linguagem em que as crianças devem saber as profissões básicas na sua própria língua. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita deve ser praticado juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança que caiu do espaço que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender o básico da língua para se comunicar com os nativos. Lingo é um menino, nem uma menina, para que meninos e meninas podem identificar com ele. O Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: profissões e ferramentas de trabalho
- ✓ Ser capaz de nomear 10 profissões
- ✓ Ser capaz de descrever pessoas nomeando suas profissões

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo descobre as profissões dos membros da família da Dia
- Jogo de consolidação:
As crianças ajudam Lingo associar ferramentas de trabalho às profissões.

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história-ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história.

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o próximo ecrã e escolha o jogo 6 – trabalho.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo continua a explorar o nosso planeta e descobre que as pessoas aqui precisam trabalhar e que existem diferentes profissões. As crianças ajudarão Lingo a corresponder os postos de trabalho com as pessoas. Eles precisam de arrastar o nome de trabalho correto para a pessoa certa e soltá-lo. Se for correto ele vai ficar, se

não eles precisam tentar de novo. Cada vez que há um clique numa palavra, é pronunciado e as crianças devem repeti-la com a ajuda do professor.

- O professor pode começar por identificar as profissões na língua nativa e ajudar as crianças a combinar os trabalhos com as pessoas.
- Os alunos repetem o nome da profissão, toda a vez que houver uma correspondência.
- Existem abordagens alternativas sujeitas à criatividade do professor.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

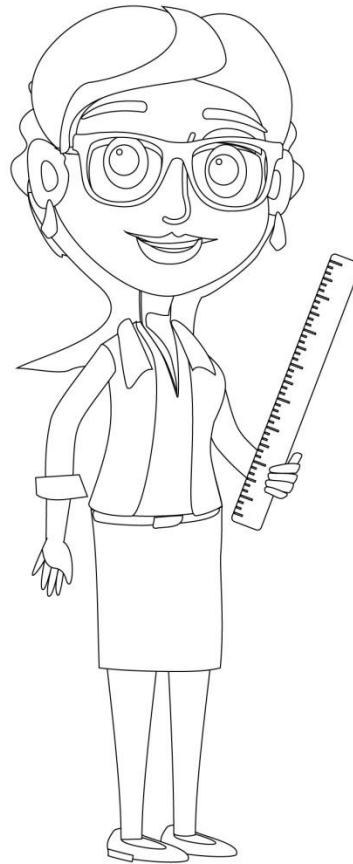
Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo, Lingo associa as profissões às suas ferramentas de trabalho. A cada pessoa está faltando a sua ferramenta de trabalho que precisa ser arrastada e solta, deverão repetir o nome da profissão. As crianças precisam ajudar Lingo a devolver as ferramentas de trabalho aos seus proprietários.
- O professor deverá ajudar as crianças a identificar as ferramentas e adaptar o jogo ao seu nível.
- O jogo termina quando todas as ferramentas forem devolvidas aos profissionais adequados.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças pintem. Este exercício é adequado para revisão das profissões, mas também membros da família e cores. Por exemplo, o professor pode pedir a cada aluno para associar os indivíduos com funções familiares e depois descrevê-los.
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 7 - CORPO

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 6 fornece os objetivos de aprendizagem do jogo 7 – corpo. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar partes do corpo ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a transmitir o jogo-módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o sétimo de nove jogos de linguagem e as crianças devem saber as partes do corpo básico na sua própria língua. O professor pode adaptar-se a abordagem de acordo com a idade do primeiro aluno. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, a leitura e escrita deve ser praticado juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança que caiu do espaço que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender o básico da língua para se comunicar com os nativos. Lingo é um menino, nem uma menina, para que meninos e meninas podem identificar com ele. O Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender vocabulário básico: partes do corpo
- ✓ Ser capaz de nomear 11 partes do corpo humano

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo descobre que os humanos têm partes do corpo diferentes das da sua espécie
- Jogo de Consolidação:
As crianças ajudam Lingo a posicionar as partes do corpo

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história-ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história.

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o ecrã seguinte e escolha o jogo 7- corpo.

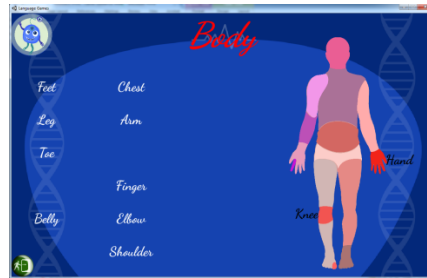


Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo descobre que seu corpo é diferente de um corpo humano. As crianças ajudarão Lingo a corresponder os nomes das partes do corpo com as partes certas. Eles precisam arrastar o nome correto para a parte direita do corpo e soltá-lo. Se for correto ele vai ficar, se não eles precisam tentar de novo. Cada vez que há um

clique numa palavra, é pronunciado e as crianças devem repeti-la com a ajuda do professor.

- O professor pode começar por identificar as partes do corpo na língua nativa e ajudar as crianças a combinar os nomes com as partes do corpo.
- Os alunos repetem o nome, toda a vez que houver uma correspondência.
- Existem abordagens alternativas sujeitas à criatividade do professor.



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido

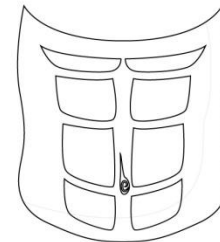
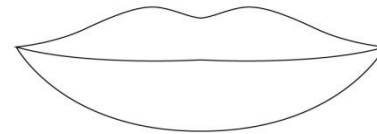
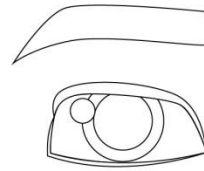
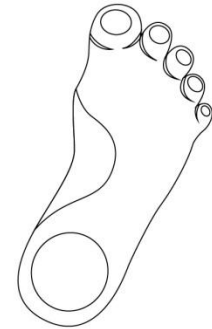
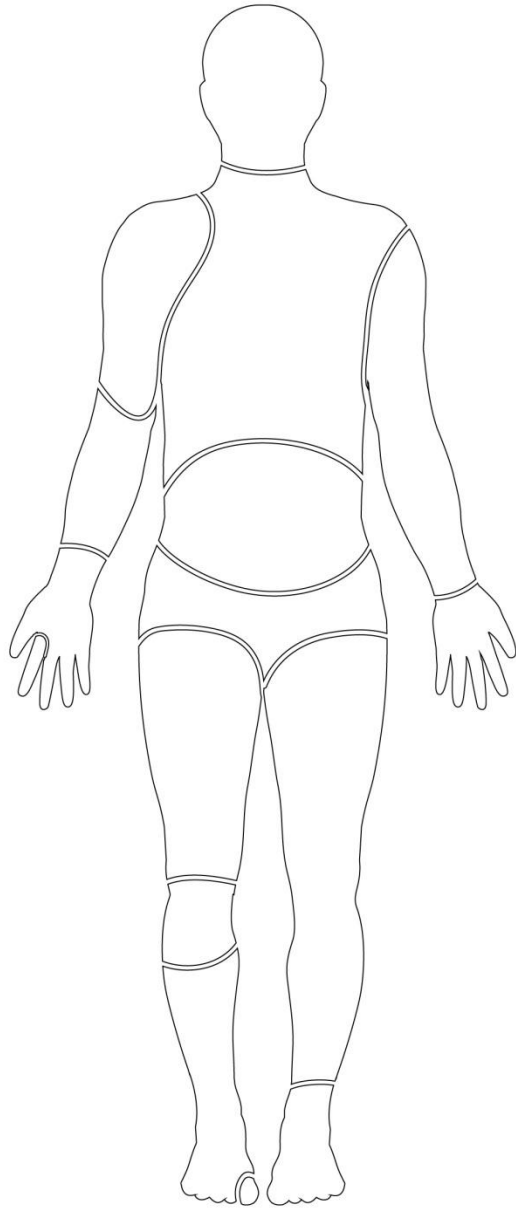
Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo Lingo está a tentar reposicionar todas as partes do corpo nos seus sítios corretos. As partes do corpo precisam de ser nomeadas, arrastadas e deixadas no seu sítio correto. As crianças precisam de ajudar o Lingo a por as peças corretamente.
- O professor deverá ajudar as crianças a identificar as partes do corpo humano e adaptar o jogo ao seu nível.
- O jogo termina quando todas as partes do corpo estiverem no seu sítio correto.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças pintem. Este exercício é adequado para revisão das partes do corpo humano e também para expandir o vocabulário. O professor pode ensinar partes adicionais presentes na folha para colorir.
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 8 - COMIDA

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 6 fornece os objetivos de aprendizagem do jogo 6 – comida. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar vocabulário de comida ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objetivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a transmitir o jogo-módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o oitavo jogo e recomenda-se fazer uso das cores aprendidas no jogo 2. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender o vocabulário básico: comida, fruta, vegetais
- ✓ Ser capaz de nomear tipos de comida básicos
- ✓ Descrever a comida usando as cores e sabores

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo descobre que os humanos precisam de comer para sobreviver
- Jogo de consolidação:
As crianças ajudam o Lingo a fazer a sua primeira compra na Terra, colocando comida no cesto e descrevendo o sabor.

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história-ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história.

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres.. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o ecrã seguinte e escolha o jogo 8-Comida.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo descobre que os humanos precisam de comida para sobreviver. As crianças ajudarão Lingo a ligar os nomes com as imagens corretas. Precisam de arrastar o nome correto e soltá-lo. Se for correto ele vai ficar, se não eles precisam tentar de novo. Cada vez que há um clique numa palavra, é pronunciado e as

crianças devem repeti-la com a ajuda do professor.

- O professor pode ajudar a identificar o alimento usando as cores..
- As crianças repetem o nome do alimento de cada vez que houver correspondência.
-



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-a novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

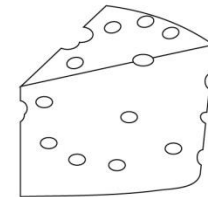
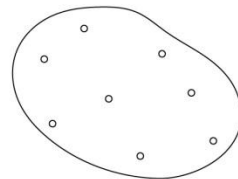
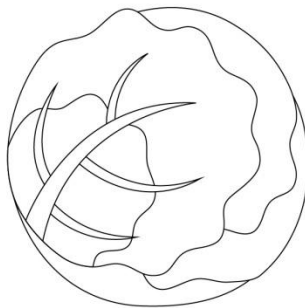
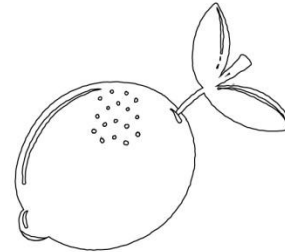
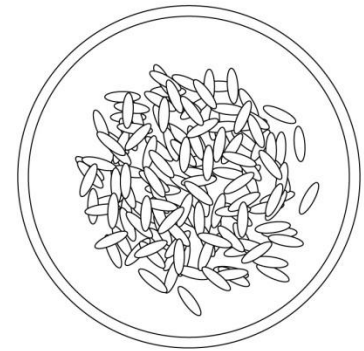
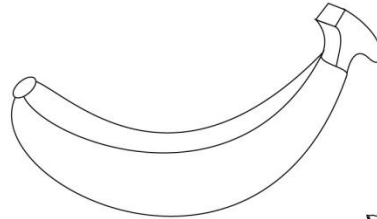
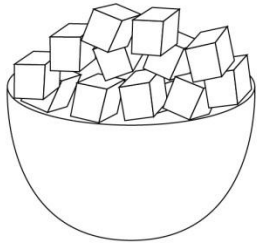
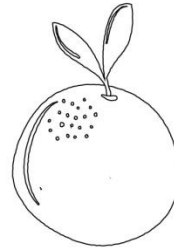
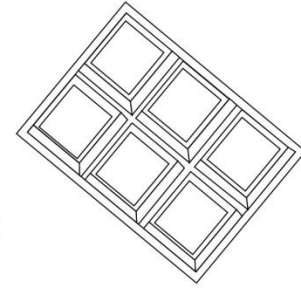
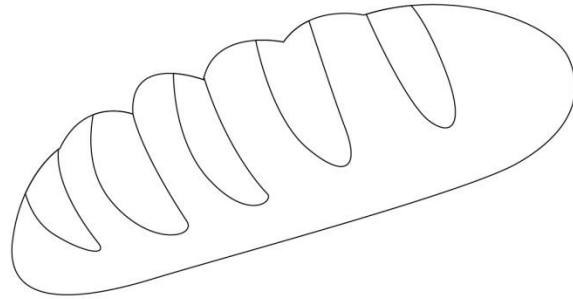
Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo, Lingo está a fazer compras de comida seguindo uma lista que aparece no quadro preto. Cada item que aparece no quadro necessita de ser arrastado e deixado cair no cesto.
- O professor pode ensinar os sabores descrevendo os itens como doce ,azedo, salgado ou amargo.
- O jogo termina quando todos os alimentos estiverem no cesto.



Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças pintem. Este exercício é adequado para revisão da comida e das cores.
 - O professor pode pedir às crianças para colorir os itens alimentares um por um, especificando a sua cor. Por exemplo: "A fruta doce, cor vermelha".
- Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.





Alunos alvo

Alunos de jardim-de-infância e primeiro ciclo -
Nível A1 (CEFR)Módulo de
aprendizagem

Language Game 9 – SALA DE AULA

Ficha de aprendizagem

Língua

Inglês

Contexto do módulo:

Módulo 9 fornece os objectivos de aprendizagem do jogo 9 – sala de aula. Pode ser usado como uma ferramenta de aprendizagem individual para ensinar vocabulário específico ou em combinação com outras ferramentas de aprendizagem em destaque no programa de ensino de escolas. É uma maneira criativa e envolvente de proporcionar as novas habilidades de linguagem e atingir os objectivos de aprendizagem. Esta folha de aprendizagem visa ajudar o professor a transmitir o jogo-módulo da forma mais eficaz.

Pré-requisitos:

Este é o nono jogo e recomenda-se fazer uso das cores aprendidas no jogo 2. O professor pode adaptar a abordagem de acordo com a idade dos alunos. Quando as crianças ainda não sabem ler nem escrever, a abordagem será puramente visual e fonética. Quando as crianças já podem ler e escrever, leitura e escrita devem ser praticadas juntamente com o jogo.

Cenário:

Lingo é uma criança extraterrestre que caiu na Terra, que está ansioso para descobrir a nossa cultura, mas primeiro precisa aprender alguns conceitos básicos da língua, a fim de se comunicar com os locais. Lingo não é nem um menino, nem uma menina, para que tanto os meninos como as meninas possam se identificar com ele. Lingo pede ajuda às crianças na sua jornada de descoberta.

Objetivos:

- ✓ Aprender vocabulário básico: Objetos da sala de aula
- ✓ Ser capaz de nomear objetos básicos da sala de aula

Estrutura do Jogo:

- Apresentação do jogo:
Lingo vai à escola para observar como as crianças aprendem na Terra
- Jogo de Consolidação:
As crianças e Lingo arrumam a sala de aula nomeando os objectos

Desenvolvimento da sessão passo a passo

Passo 1: Inicie o jogo

- Inicie o jogo e escolha o modo de aprendizagem. Escolha de onde você é e qual idioma que quer aprender. Precisa escolher o inglês na parte inferior da página.

Passo 2: Apresente a história-ignorar o passo 2, se os alunos já estão familiarizados com o contexto da história.

- Comece com a introdução da história de Lingo, crie paixão e desejo de ajudar entre as crianças. Eles ficarão mais motivados e obterão melhores resultados se forem levados a acreditar que eles estão ensinando e cuidando do Lingo. Leia ou conte a história, que aparece no ecrã de introdução do Language Games:



“Algo aconteceu hoje. Houve um acidente na Inglaterra. Um estranho garoto do espaço azul numa nave espacial caiu perto de Londres.. Parece um pouco perdido e confuso e não fala a língua local. Meninos, vocês gostariam de ajudar?”

- As crianças devem concordar e perguntar como podem ajudar. Você pode explicar que podemos estabelecer uma conexão online com o estrangeiro azul e ajudá-lo a aprender alguma linguagem básica, a fim de tornar sua estadia na Terra mais fácil. E uma vez que ele caiu na Inglaterra, vamos ajudá-lo a aprender Inglês.
- Siga para o ecrã seguinte e escolha o jogo 9- Sala de aula.



Passo 3: Jogar a Introdução

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, o professor ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Lingo visita uma sala de aula. As crianças irão ajudar Lingo a fazer corresponder os nomes dos objectos com as imagens corretas. Precisarão de arrastar o nome correto para cima do objecto e soltá-lo. Se for correto ele vai ficar, se não eles precisam tentar de novo. Cada vez que há um clique numa palavra, é

pronunciado e as crianças devem repeti-la com a ajuda do professor.

- O professor pode ajudar a identificar os objetos usando as cores e também preposições/palavras de lugar como direita, esquerda, etc.
- Os alunos repetem o nome do objeto, toda a vez que houver uma correspondência



- Pode jogar o jogo várias vezes, escolhendo-o novamente no menu principal até que o conhecimento seja adquirido.

Passo 4: Jogo de consolidação

- Dependendo da idade e da capacidade das crianças, você ou as crianças executarão as tarefas do jogo. Neste jogo Lingo está a ajudar as crianças a arrumar a sala enquanto nomeiam os diferentes objetos que aparecem no centro da sala.
- O professor pode ajudar usando os objetos reais da sala, apontando e perguntando os nomes às crianças.
- O jogo termina quando todos os objetos tiverem sido nomeados e arrumados.

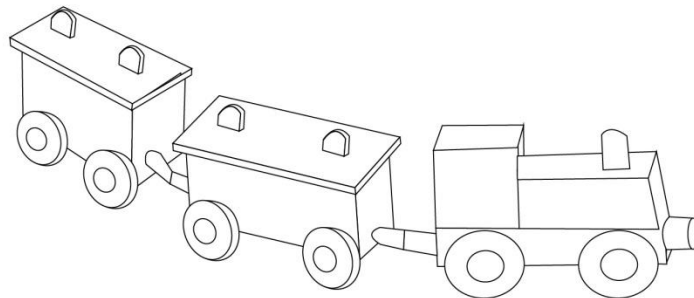
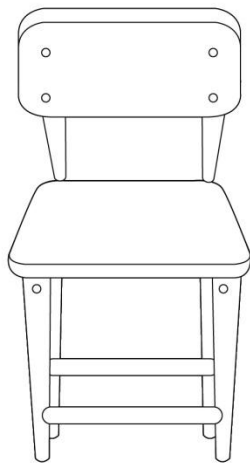
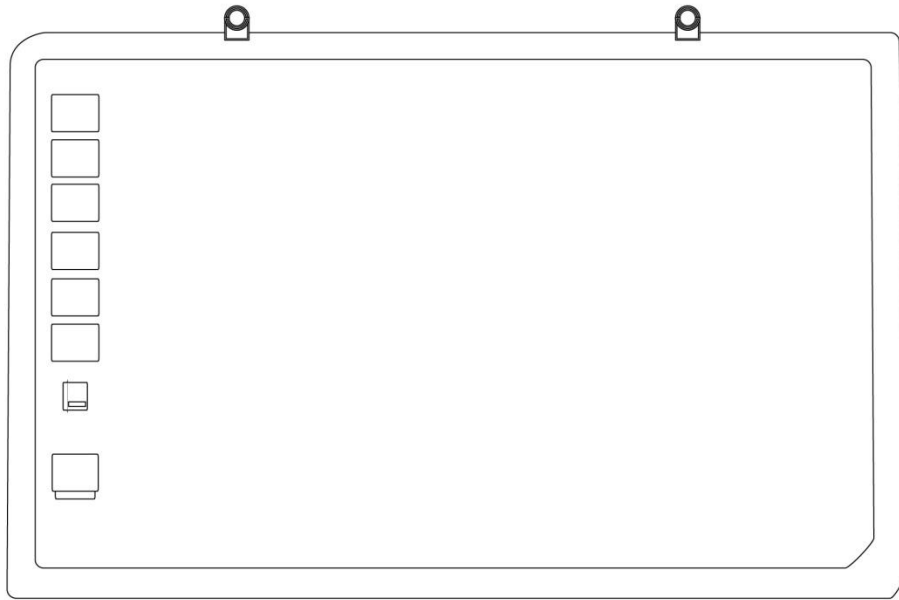


Passo 5: Atividades de acompanhamento

- Dependendo da idade e habilidades das crianças, há várias opções para atividades de acompanhamento
 - Imprima a folha para colorir em anexo para que as crianças pintem. Este exercício serve para revisão do vocabulário da sala de aula. Enquanto as crianças pintam, o professor pode andar na sala apontando para os objetos e perguntando o nome.
 - Crianças podem repetir os jogos por conta própria, tantas vezes quantas quiserem.



$$1 + 1 = 2$$





Esperamos, sinceramente, que estes jogos de linguagem sejam muito úteis no ensino de línguas nos primeiros anos e que estas fichas de aprendizagem o encorajem a fazer o melhor uso deste produto. Para qualquer informação adicional e desenvolvimento futuro, por favor, visite o nosso website em www.languagegames.eu



Erasmus+

2015-1-RO01-KA201-015212

Este projeto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia.
Este software reflecte as opiniões apenas do autor e a Comissão
não pode ser responsabilizada por qualquer uso que pode ser
feito das informações nele contidas.