

## Glory! Glory! What's in a story?

**Marta Alexandra dos Santos Fortunato**

Colégio Anjos do Saber

### RESUMO

As histórias fazem parte do imaginário das crianças e toda a envolvimento das narrativas infantis lhes é familiar. O encantamento da fórmula “Era uma vez” / “Once upon a time” permite que o seu impacto na aprendizagem, na implicação e no desenvolvimento da socialização, do espírito crítico e da imaginação seja real e duradouro (Ellis & Brewster, 2002). Como professores de Inglês, não podemos ignorar o potencial destes recursos autênticos e significativos no contexto do Ensino de Inglês no 1.º Ciclo, bem como os vários níveis de respostas que podemos obter a partir da sua utilização em sala de aula (Mourão, 2015). Com este artigo, propomo-nos mostrar a aplicação de histórias em contexto de sala de aula enquanto ferramenta promotora de uma aprendizagem dinâmica, visando o envolvimento e a participação do aluno. Neste sentido, realizámos um estudo de caso numa turma do 4º ano. Recorremos à observação direta e a análise de conteúdo (fichas de “self-assessment”), com o objetivo de conhecer o impacto que o ensino de histórias pode ter na aprendizagem do inglês, revelando-se uma estratégia eficaz na motivação para os alunos.

**Palavras-chave:** histórias, aprendizagem significativa, motivação, ensino de inglês no 1º CEB, estudo de caso

### ABSTRACT

Stories are part of children's imagination, and the whole interplay of children's narratives is familiar to them. The enchantment of the “Once Upon a Time” formula allows the impact of stories on their learning, on their involvement and on the development of socialization, critical thinking and imagination to be real and meaningful (Ellis & Brewster, 2002). As English teachers, we cannot ignore the potential of these authentic and meaningful resources in the context of English Primary Teaching, as well as the various levels of answers we can get from their use in the classroom (Mourão, 2015). With this article, we propose to present storytelling in the classroom context as a tool to promote a dynamic learning, aiming at the student's involvement and participation. A case study was conducted in a 4th grade class and the chosen data collection instruments were participant observation and content analysis (self-assessment worksheets).

**Keywords:** storytelling, meaningful learning, motivation, primary English teaching, case study

## INTRODUÇÃO

A narrativa de histórias faz parte do imaginário de todas as crianças, que desde sempre as ouvem e com elas se identificam. Sendo esta uma tradição milenar e inata, é também considerada por alguns autores, como Cavalcanti (2002) e Dujmovic (2006), como sendo um dos métodos de ensino mais antigos, dando respostas sobre como o mundo era visto e encarado.

Consideramos que a narrativa de histórias pode ir mais além do lúdico e do estímulo à criatividade dos seus ouvintes, apresentando, também, um cariz pedagógico. Segundo Ellison (2010), permite a exposição do ouvinte a outras culturas desenvolvendo, deste modo, a empatia e o respeito perante a diferença e promovendo a tomada de consciência e a aceitação, ajudando a combater possíveis estereótipos. As histórias ajudam no desenvolvimento do pensamento crítico da criança e desafiam-na a fazer escolhas, a pensar, a tomar decisões e a solucionar possíveis questões que possam surgir, promovendo, desta forma, a sua participação.

Pela nossa experiência enquanto professores de inglês, julgamos que este recurso pode ser um sólido aliado no ensino da língua inglesa no 1.º Ciclo do Ensino Básico (CEB), não só por permitir uma exposição direta à língua estrangeira (LE), mas também por proporcionar uma aprendizagem significativa e memorável (Fernández-Corbacho, 2014), uma vez que está mais próxima do universo do aluno. Sendo o inglês uma das línguas mais faladas no mundo e das poucas LE ensinadas no 1.º CEB no nosso país, acreditamos que através do “storytelling”, os alunos poderão ser expostos às variedades da língua inglesa que são faladas no mundo e conhecer diferentes culturas.

Com este artigo, propomo-nos apresentar a narrativa de histórias como uma ferramenta no processo de ensino-aprendizagem da língua inglesa no 1.º CEB, que permite o recurso a diferentes estratégias. Este foi realizado no âmbito da nossa prática de ensino supervisionada (PES), durante a frequência no Mestrado de Ensino do Inglês no 1º CEB.

Iniciamos o ponto 1 com um breve enquadramento teórico e apresentamos, posteriormente, no ponto 2, o nosso projeto, a metodologia mobilizada no nosso estudo de caso com contornos de investigação-ação. Referimos a questão de partida e os instrumentos de investigação utilizados, seguindo-se a caracterização do contexto no qual as duas estratégias foram aplicadas. No ponto 3, descrevemos duas sessões nas quais apresentamos o modo como implementámos duas histórias escritas por nós. Nas considerações finais, procurámos responder à questão que foi o ponto de partida deste estudo.

### 1. AS HISTÓRIAS COMO RECURSOS PARA UMA APRENDIZAGEM HOLÍSTICA

Desde sempre, o homem sente necessidade de comunicar, de expressar os seus sentimentos, desejos, medos e receios. Inicialmente, fê-lo através de desenhos e pinturas e, mais tarde, através da palavra: “Tem-se notícia de que as primeiras narrativas constituíam-se em relatos fabulosos sobre a possível história do surgimento do mundo” (Cavalcanti, 2002, p. 28). Deste modo, as histórias foram sendo imortalizadas. Sendo a sua narrativa uma arte muito antiga e tendo como origem a tradição oral é, para muitas sociedades, considerada a única forma de

ensinar por ser acessível a todos. Através das histórias, eram transmitidas crenças e tradições às gerações mais novas de forma a perpetuar uma herança cultural (Dujmovic, 2006).

As histórias são uma fonte rica de linguagem e incentivam a imaginação, tornando-se uma ferramenta ideal no ensino do 1.º CEB. Estas motivam os alunos, apelam à sua criatividade e proporcionam uma ligação entre os dois mundos: o da fantasia e o da realidade. Assim, ser-lhes-ão desenvolvidas algumas capacidades, como a concentração, a consciência do ritmo, a previsão do que poderá acontecer e a resolução de problemas (Ellison, 2010). Também são trabalhadas as “four skills”: “listening”, “speaking”, “reading” e “writing”. Por conterem padrões linguísticos repetitivos, sequenciais e previsíveis, facilitam a compreensão e a memorização das estruturas fráscas e do vocabulário, tornando-as num bom instrumento para a aula de LE:

Children’s literature will often have less complexity of plot, less profundity of psychological analysis, and more simple pleasures and pains than are found in adult writing; and it will, usually, have the security of the happy ending; yet in its creations of new worlds, its explorations of alien points of view, its subtle investigations of language and metaphysics, and its continual spiritual penetration, it gives us a creative country as ‘mature’ as the adult’s. (Russel, 2005, p. 38, citado em Dujmovic, 2006).

Para além das potencialidades apresentadas no campo do desenvolvimento da linguagem, a narrativa de histórias, em contexto de aprendizagem, ajuda a aumentar a consciência cultural do aluno, apresentando-lhes tradições e costumes que poderão ser desconhecidos ou diferentes dos seus, fomentando a tolerância e a aceitação da diferença (Ellison, 2010). Porém, são também desenvolvidos outros elementos, como o exercício da expressão oral. Para Mata (2008), a leitura de histórias deverá ser uma atividade que permite o envolvimento das crianças, despertando prazer e que lhes permita ir mais além do que está escrito. Desta forma, durante a narrativa, são experienciadas emoções e sentimentos: “A palavra converte a ideia em realidade, é o fenómeno que parece aparecer no espírito de quem ouve o conto” (Traça, 1992, p. 42). Nesta linha de pensamento, os alunos deverão sentir o mesmo prazer e satisfação quando escutam uma história que sentem enquanto brincam, sendo desafiados a tomar decisões, recorrendo à sua criatividade. Os alunos expressam o que aprenderam através as suas próprias palavras, constroem a sua realidade e procuram as soluções para os problemas que vão surgindo (Cruz & Orange, 2016). Julgamos poder afirmar que os desafios propostos pelas histórias proporcionam momentos de aprendizagem que ocorrem ao longo da vida e que preparam os alunos para o futuro (Ellison, 2010), na medida em que os alunos são estimulados a pensar em possíveis soluções e estratégias, usando diferentes competências como a criatividade, o pensamento crítico e a comunicação, que são consideradas como cruciais para o aprendente do século XXI (Cruz & Orange, 2016).

### 1.1. O USO DE HISTÓRIAS NA SALA DE INGLÊS NO 1.º CEB

O uso de histórias em contexto de sala de aula de língua inglesa é uma prática comum e é um dos recursos sugeridos pelas Orientações Programáticas do 3.º e 4.º anos (Bento et al, 2005), para a operacionalização dos conteúdos do inglês como atividade de enriquecimento curricular (AEC). Com a passagem do Inglês para uma disciplina curricular, o documento regulador em vigor, as “Metas Curriculares para o Ensino do Inglês no 1º CEB” (Bravo et al, 2014) do 4.º ano, apresenta o uso de histórias nos domínios “compreensão oral” e “leitura”. Segundo este documento, estão contemplados para este ano escolar pequenas histórias com atividades de leitura associadas a exercícios de identificação de palavras e de expressões.

Através das histórias, a língua inglesa é introduzida num contexto natural e familiar, de uma forma criativa e estimulante. A sua escolha deverá prender-se com o que Brewster, Ellis & Girard (1992, p. 189) afirmam: “...storybooks that are accessible, useful and relevant for children learning EFL” e, também, ir ao encontro das necessidades (linguísticas, psicológicas, cognitivas, sociais e culturais) dos alunos (idem). A linguagem contextualizada das narrativas torna possível compreender o seu conteúdo sem ser necessário conhecer o significado de cada uma das palavras. Por esta razão, parece-nos que contar uma história nas aulas de Inglês pode tornar-se numa experiência motivadora, que despoleta a curiosidade e criatividade do aluno (Superfine, 2002) e, também, a relação afetiva com a aprendizagem e com a língua. Este recurso oferece imagens e ilustrações que são um importante suporte no processo de aprendizagem, uma vez que desafiam as crianças a preverem o sentido das palavras e do contexto desconhecido que, apesar de ser rico em repetições e de ter uma estrutura gramatical simplificada, são próximos da linguagem oral.

São várias as razões para o uso de histórias na sala de aula de língua inglesa, como vimos anteriormente. Porém, gostaríamos de destacar a exposição à língua, a motivação e a interdisciplinaridade por nos parecerem as mais pertinentes e estarem intimamente relacionadas com o nosso trabalho.

As histórias são um meio de exposição dos alunos à língua estrangeira: “Stories help children become aware of the general feel and sound of the foreign language” (Wright, 2003, p.5). Através do ritmo, da entoação e da pronúncia, os alunos desenvolvem estratégias de aprendizagem e as “listening skills” e vão ganhando consciência de algumas estruturas gramaticais simples: “Listening to stories improves understanding of grammar and literacy devices” (Brody, 2002, p. 14).

Quando são acompanhadas por gestos, imagens e “silly voices” (Danišová, 2014), os alunos são convidados a imitá-los. Estas características, designadas por Krashen (2002) como “comprehensible input”, tornam a sua narrativa mais simples, memorável e significativa: “Children have the ability to grasp meaning even if they don’t understand all the words; clues such as intonation, mime, gestures, the context and visual support help them to decode the meaning of what they have heard” (Ellis & Brewster, 2002, p. 8). Deste modo, os alunos conseguem memorizar algumas estruturas linguísticas, participam na narrativa, sentem que são um elemento importante na atividade e é promovida a sua interação com todos os intervenientes. Por conseguinte, a sua motivação e

autoconfiança aumentam e a sua aprendizagem torna-se significativa (Férrandez-Corbacho, 2014).

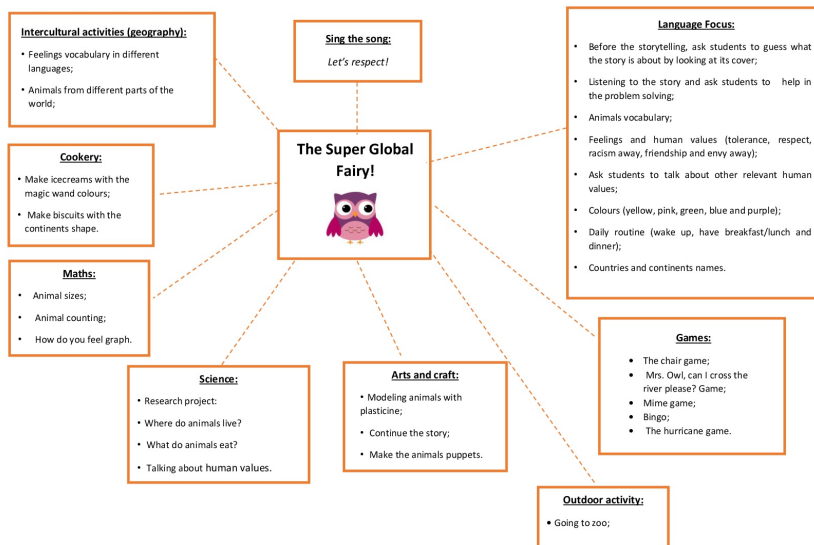


Figura 1 - Exemplificação de uma abordagem interdisciplinar relacionada com uma história

A narrativa de histórias em contexto de sala de aula de inglês no 1.º CEB é uma ferramenta didática que permite a realização de atividades e a aplicação de estratégias variadas, como os elementos da pedagogia gamificada, por exemplo, que exemplificaremos no ponto 3. Assim, as histórias são uma ferramenta que permite ao professor planear as suas aulas, apoiando-se em diferentes e variados recursos. Sendo estas encaradas como um recurso holístico e integrador, permitem proporcionar experiências de aprendizagem únicas, indo ao encontro das características individuais dos alunos e dos seus interesses. Pelo seu caráter lúdico, estas motivam as crianças para a aprendizagem uma vez que, quando envolvidas no seu enredo, interpretam-na e estabelecem uma relação com as suas experiências de vida.

Com as histórias, podemos usar várias atividades que nos ligam a outras áreas do currículo do 1.º CEB, como a Geografia, a História, as Ciências e a Matemática: “...to teach the idea of multiplication you can tell students the story of brothers and sisters who have magical powers: whatever they touch multiplies” (Armstrong, 2009, p.74). Também, permitem a exploração de outras áreas, como a música (reescrita da letra de uma canção, partindo de uma previamente apresentada), a informática (realização de pesquisas) e o desenho (desenho de um final diferente para a narrativa), como podemos ver, a título de exemplo, na figura 1, que reflete uma planificação de atividades realizadas em

torno de uma das histórias escrita por nós.

Podemos, então, concluir que a narrativa de histórias em contexto de sala de aula de língua inglesa permite a realização de diferentes atividades e recursos, como: a revisão de temas, ensino e consolidação do vocabulário e de estruturas linguísticas e apresentar aspetos culturais desconhecidos. Esta poderá ser uma estratégia que proporciona a exposição à língua de forma motivadora, num contexto natural e menos estruturado.

## **2. CONTAR HISTÓRIAS: UM PROJETO EM INVESTIGAÇÃO**

Neste ponto, dedicámo-nos à análise da metodologia de investigação utilizada no nosso projeto, iniciando com um breve enquadramento metodológico e apresentando a questão de partida para o nosso estudo e os instrumentos de recolha de dados utilizados. Procederemos, também, à contextualização da turma na qual aplicámos as atividades que iremos descrever e analisar.

### **2.1. METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO E ENQUADRAMENTO METODOLÓGICO**

O nosso trabalho é um estudo de caso com contornos de investigação-ação e apoiámo-nos na metodologia qualitativa. Por um lado, a nossa escolha prendeu-se com o desejo de desenvolver “(...) novos conhecimentos acerca do ensino, da aprendizagem” (Bento, 2012, p.40); por outro, esta metodologia tem um maior enfoque na investigação educacional, sendo o nosso objetivo compreender e procurar significados “(...) através de narrativas verbais e de observações em vez de números” (idem).

A escolha da investigação-ação deve-se ao facto de esta nos parecer mais próxima do meio educativo e, também, por ser apresentada como a metodologia do professor-investigador (Coutinho et al., 2009), que observa não só os momentos de aula, mas também o que está inerente ao contexto educativo. Esta aplica o método científico para explicar e procurar soluções para problemas de carácter prático, partindo de uma situação real, cujas respostas não existem numa teoria previamente estabelecida (Carmo & Ferreira, 1998). Por esta razão, propusemo-nos observar os comportamentos e as reações dos alunos, interagindo de forma natural e discreta (idem), com o objetivo de reduzir e de controlar os efeitos e possíveis influências que pudessem ser sentidas pelos sujeitos-investigados, avaliando-os, enquanto os dados recolhidos foram analisados (idem). Deste modo, tornou-se possível compreender, explorar, descrever acontecimentos e contextos diversos, nos quais estão implicados vários intervenientes e fatores (Yin, 2005).

### **2.2. QUESTÃO DE PARTIDA E INSTRUMENTOS DE RECOLHA DE DADOS**

O objetivo principal do nosso projeto foi encontrar resposta à questão que foi o ponto de partida para esta investigação: qual o impacto da narrativa de histórias no processo de ensino-aprendizagem do Inglês no 1.º CEB? Como instrumentos de recolha de dados, optámos pela observação direta e pela análise de conteúdo, por nos parecerem ser os mais eficazes para encontrar respostas à questão de investigação, que foi o ponto de partida do nosso estudo.

### **2.3. CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO DE INVESTIGAÇÃO**

Os dois momentos de aula que descreveremos e analisaremos a seguir foram

dinamizados numa turma do 4.º ano de escolaridade, composta por vinte e quatro alunos (doze rapazes e doze raparigas) de uma escola privada, situada na área do Grande Porto e que tinha duas horas de inglês por semana. Os alunos começaram a aprender a língua na educação pré-escolar, aos três anos de idade, e mantêm o contacto com a mesma desde então, revelando ter alguma facilidade quer na oralidade, quer na escrita. Paralelamente ao ensino curricular do inglês, alguns alunos frequentam aulas de preparação para os “Cambridge Young Learners Exams” na instituição.

### 3. A HORA DA HISTÓRIA

Neste ponto, propomo-nos descrever duas atividades que foram aplicadas em duas aulas de inglês do 4.º ano de escolaridade para trabalhar duas temáticas distintas durante a nossa PES: “Farm and wild animals” e “Parts of the body”. Ambas foram aplicadas em aulas de sessenta minutos. As duas histórias foram escritas por nós com o intuito de consolidar os conhecimentos acerca dos temas em questão. A nossa escolha por este recurso prendeu-se com o facto de consideramos que o manual de inglês adotado nem sempre apresentava estratégias suficientes e desafiantes para reforçar os temas abordados. Por estas razões, optámos por criar as nossas histórias, aliando-as a recursos motivadores e significativos e procurando dar a conhecer à turma o vocabulário lecionado num contexto diferente.

Em alguns momentos, debruçamo-nos na pedagogia gamificada, recorrendo a elementos do jogo (o sistema de pontuação, as estrelas e o “leaderboard”) e ao seu pensamento (os desafios contextualizados e a competição entre os grupos durante o ato de aprender). Utilizámos a plataforma digital “Plickers” na realização de um questionário e, também, elementos analógicos, como o sistema de pontuação e o “leaderboard”, que foram integrados em narrativas e desafios contextualizados.

#### 3.1. “LET’S VISIT THE ZOO!”

Esta história foi escrita com o objetivo de rever o vocabulário relacionado com os “wild” (“lion”, “owl”, “hippo”, “monkey”, “tiger”, “monkey”, “tiger” e “crocodile”) e os “farm animals” (“chickens”, “roosters”, “pig”, “sheep” e “cow”), estudado nas aulas anteriores, bem como frases simples, como: “The lion roars!” e “The owl goes hoo, hoo!”. Também foram revistas, implicitamente, as formas do verbo modal “can” para reforçar o que os animais conseguiam ou não fazer (“It’s a giraffe. It can eat leaves on the top of the trees, but it can’t swim like a crocodile!”), os artigos “a” e “an” e os plurais terminados em “-s” e em “-es”. Os conteúdos da unidade em questão eram muito extensos e foram distribuídos por quatro aulas. Por esta razão, a escolha deste recurso pareceu-nos adequada e concretizável, não só por ser uma alternativa ao manual (com o qual os alunos trabalhavam quase todas as aulas), mas também por nos parecer ser um modo mais motivador e envolvente de trabalhar os conteúdos da unidade (Dujmović, 2006).

Como atividade de introdução, foram apresentados “flashcards” com as imagens dos animais, pedindo aos alunos que os identificassem em inglês, gesticulassem de acordo com o animal apresentado e imitassem o seu som. Desta forma, procurou-se promover a participação dos alunos, dando-lhes um papel

ativo durante a narrativa, tornando a sua aprendizagem mais significativa e memorável (Férrandez-Corbacho, 2014). Foram, também, apresentadas imagens relacionadas com os vocábulos “city”, “farm” e “zoo”, que estavam presentes na história. Seguidamente, foi mostrada a capa da história, utilizando o computador, o projetor e uma apresentação feita na plataforma digital “Calameo”, procedendo-se à sua exploração. Os alunos foram questionados sobre o que viam e foi-lhes pedido que previssem o seu conteúdo, sendo-lhes colocadas questões como: “And now what are we going to do?” e “Is this story about food?”. A escolha da plataforma “Calameo” prendeu-se com o facto de esta permitir contar e folhear a história como se de um livro se tratasse.

A história contada era sobre dois amigos que viviam em sítios diferentes: a Sarah e o John (a menina numa quinta e o amigo numa cidade). O John não conhecia os animais de quinta e a Sarah não conhecia os selvagens. Por essa razão, decidiram visitar o jardim zoológico, onde foram apresentados aos animais desconhecidos. À medida que estes surgiram durante a narrativa, os alunos imitaram os seus sons e/ ou fizeram os gestos previamente ensaiados com a professora. Como as estruturas fráscas eram repetitivas, os alunos conseguiram memorizá-las e reproduzi-las aquando a narrativa. Durante a mesma, foram colocadas algumas questões como “Who are they going to visit next?” e “Are they going to visit the monkey?”, com o intuito de captar a atenção dos alunos, motivá-los para a história e promover a sua participação, utilizando a língua inglesa sempre que possível. Os alunos, enquanto ouviam a história, liam-na e observavam as imagens, sendo, deste modo, envolvidos na narrativa.

Após a narrativa, foi realizado um “quiz”, utilizando a plataforma digital “Plickers” com o intuito de verificar os conhecimentos dos alunos acerca da história. Trata-se de uma ferramenta que permite avaliar os conhecimentos dos alunos, em tempo real. Estes responderam às questões de escolha múltipla projetadas no quadro sobre a história, colocando o seu cartão na posição correspondente, que depois foi detetado pelo telemóvel da professora. Assim, as suas respostas foram projetadas no quadro em formato de gráfico (ver Figura 2), dando a conhecer o número de respostas corretas e incorretas. Todos os alunos tiveram a oportunidade de participar e de se envolverem no processo de aprendizagem.

Na última atividade, foi-lhes pedido que escolhessem e desenhassem no caderno o animal de que mais gostaram da história. Em seguida, completaram uma frase que escreveram nos seus cadernos sobre o animal escolhido, com o propósito de consolidar os seus conhecimentos, apoiando-se numa estrutura fráscica escrita no quadro: “My favourite animal is the \_\_\_\_\_. The \_\_\_\_\_ goes/ can\_\_\_\_\_!”. Depois da atividade terminada, os alunos fizeram uma atividade de “show and tell”, mostrando o desenho que fizeram aos colegas e à professora e lendo o conjunto de frases escrito sobre o animal preferido.





Figura 2 - Atividade Plickers

No final da aula, foram desenhadas duas caras no quadro: uma feliz e uma triste. Os alunos avaliaram as atividades colocando uma cruz por baixo da cara que correspondia ao que sentiram em relação às atividades da aula. A grande maioria colocou a cruz por baixo da cara feliz mostrando, deste modo, que gostaram das atividades realizadas.

### 3.2. “MONSTERS DON’T LIVE UNDER CHILDREN’S BEDS!”

O objetivo desta sessão foi rever as partes do corpo (“head”; “hair”; “face”; “eye/eyes”; “ear/ears”; “teeth”; “mouth”; “nose”; “body”; “tummy”; “knees”; “toes”; “shoulder/ shoulders”; “fingers”; “arm”; “hand”; “leg”; “foot/feet”), a descrição física e as cores (“tall”; “short”; “tail”; “long”; “sharp”; “wings”; “big”; “small”; “brown”; “black”; “blonde”; “green”; “yellow”; “orange”).

Os alunos já estavam familiarizados com o tema em questão, reconhecendo o seu vocabulário e, por esta razão, propusemo-nos criar atividades de revisão e de consolidação, utilizando estratégias proativas e conteúdos culturalmente ricos. A turma foi dividida em grupos de quatro elementos e a cada grupo foi entregue um cartão com uma estrela de uma cor identificativa: os “Blues”, os “Greens”, os “Yellows” e os “Reds”.

Como atividade de introdução, apresentámos uma caixa com uma pequena abertura. Os alunos foram desafiados a sentir e a adivinhar o seu conteúdo. Em seguida, a caixa foi aberta e o boneco mostrado: o boneco utilizado seria o Shrek. Os alunos reconheceram o personagem dos filmes de animação e procedeu-se à sua descrição física, respondendo a questões fechadas colocadas pela professora como “What colour is Shrek?” ou “Is it tall?”, sendo feita, deste modo, a ligação com os conhecimentos aprendidos anteriormente. Em seguida, foi projetado um atlas no quadro e foram revistos os nomes dos continentes. A professora perguntou à turma se saberia de que continente o Shrek era proveniente e os

alunos deram os seus palpites. No final, foi-lhes apresentada a resposta. A capa da história foi projetada no quadro e a turma questionada sobre o seu conteúdo, com a finalidade de preverem o assunto do texto: “What are we going to do now?” E “Yes, we’re going to listen to a story about monsters”.

No passo seguinte, foi entregue a cada grupo cinco fotografias de cinco monstros interculturais. Os alunos observaram as imagens e procedeu-se à descrição física de cada monstro em voz alta e em conjunto, tendo sido dado enfoque às particularidades de cada um. Em seguida, as imagens foram colocadas na mesa, voltadas para baixo. Foi dito à turma que iria ouvir e ler uma história intitulada “Monsters don’t live under children’s beds!” (apresentada no quadro interativo) e que aquelas imagens faziam parte da mesma. A história era sobre a aventura dos dois amigos, a Sarah e o John, que viajaram por cinco países, onde visitaram os cinco monstros, com o objetivo de o menino mostrar à amiga que estes poderiam viver em diferentes sítios, menos debaixo da sua cama. Os alunos foram advertidos de que não poderiam mexer nas imagens até ouvirem as indicações do contrário.



Figura 3 - Leaderboard

A turma ouviu, leu e acompanhou a história com atenção e, à medida que os monstros foram descritos pela Sarah, um elemento de cada grupo, após discussão com o mesmo, mostrou a imagem correspondente. O “feedback” foi imediato, uma vez que após as respostas apresentadas, a imagem correspondente apareceu no quadro, continuando-se a narrativa. Os grupos que responderam corretamente ganharam uma estrela da cor do seu grupo, que foi colada no “leaderboard” (ver Figura 3). Este esteve sempre ao alcance dos alunos para poderem acompanhar evolução do seu grupo.

A história terminou em aberto com a questão: “There are no monsters under children’s beds... Or are there?” com o objetivo de despertar a criatividade, o pensamento crítico dos alunos, procurando abrir os seus horizontes e o modo

como encaram o mundo. Os alunos compartilharam com a professora e com a turma o que costumava estar debaixo da sua cama, apresentando respostas variadas, como: “My cat is under my bed!” e “Oh! Eu tenho os meus chinelos!”, entre outras. No final, a professora mostrou a foto do “monstro” que vivia debaixo da sua cama: a sua cadela.

A última atividade realizada foi de consolidação de conteúdos abordados nas duas aulas da unidade didática. Os alunos realizaram uma “linking worksheet” sobre a história, que foi corrigida, recorrendo a uma apresentação em “powerpoint”, com o objetivo de fornecer “feedback” imediato aos alunos.

No final desta aula, os alunos completaram uma ficha de “self-assessment”, com o objetivo de a professora poder aferir os gostos e os sentimentos dos alunos no que concerne as atividades realizadas. Após a análise dos conteúdos da ficha, podemos constatar que a maioria dos alunos referiu que o que mais gostou foram as histórias e da atividade que realizaram em torno da mesma.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contar histórias é uma arte popular e o seu contador é sempre um professor que procura criar laços fortes com os alunos. As histórias educam, ilustram, inspiram e estimulam a criatividade de quem as ouve. Consideramos que são uma ferramenta motivadora tanto para os professores, como para os alunos, envolvendo-os num universo de aprendizagem da LE mais informal, sem que o medo de errar esteja presente. Estas permitem a aplicação de diferentes estratégias e de recursos em sala de aula, podem promover momentos de partilha de experiências e impulsionam a participação. Também, são bons instrumentos que ajudam a desenvolver o espírito crítico, a capacidade de resolução de problemas, bem como diferentes competências. Por conseguinte, é promovida a partilha de conhecimentos entre os alunos, ensinando-os a respeitar e a ser tolerantes em relação aos diferentes pontos de vista e ao Outro e, também, ajudando a desconstruir possíveis estereótipos (Ellison, 2010).

Com o objetivo de responder à nossa questão de partida, pudemos verificar que este recurso exerce um impacto positivo e imediato no processo de aprendizagem e na motivação individual. Quando trazido para a sala de língua inglesa, as histórias podem ser ferramentas poderosas por permitirem ao professor aplicar e realizar diferentes e variadas atividades e estratégias em torno delas. Estas vão ao encontro do universo dos alunos e proporcionam-lhes aprendizagens holísticas, significativas e experienciais (Fernández-Corbacho, 2014).

## REFERÊNCIAS

- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Bento, A. (2012). Investigação quantitativa e qualitativa: Dicotomia ou complementaridade? *Revista JA* (Associação Académica da Universidade da Madeira), nº 64, ano VII. pp. 40-43.
- Bento, C., Coelho, R., Joseph, N., & Mourão, S. (2005). Orientações Programáticas para o Ensino e Aprendizagem do Inglês no 1º Ciclo do Ensino Básico. Revisão da APPI. Ministério da Educação.

- Bravo, C., Cravo, A., & Duarte, E. (2014). Metas Curriculares de Inglês Ensino Básico: 1.º, 2.º e 3.º Ciclos. Ministério da Educação. Obtido em 1 de março de 2016, de: <http://www.dge.mec.pt/portugues>.
- Brewster, J. Ellis, G & Girard, D. (1992). *The Primary English Teacher's Guide*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Brody, E. (2002). *Spinning Tales, weaving hope: stories, storytelling and activities for peace, justice and the environment*. Vermont: Capital City Press.
- Carmo, H. & Ferreira, M. (1998). *Metodologia da Investigação - Guia para Auto - aprendizagem*. Lisboa. Universidade Aberta.
- Cavalcanti, J. (2002) *Caminhos da Literatura Infantil e Juvenil: dinâmicas e vivências na ação pedagógica*. São Paulo: Paulus.
- Coutinho, C., Sousa, A., Dias, A., Bessa, F., Ferreira, M., & Vieira, S. (2009). Investigação ação: Metodologia Preferencial nas Práticas Educativas. *Psicologia, Educação e Cultura*, 13(2), pp. 455-479. Obtido de: [http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10148/1/Investiga%C3%A7%C3%A3o\\_Ac%C3%A7%C3%A3o\\_Metodologias.PDF](http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/10148/1/Investiga%C3%A7%C3%A3o_Ac%C3%A7%C3%A3o_Metodologias.PDF).
- Cruz, M.; Orange, E. (2016). 21st Century Skills In The Teaching Of Foreign Languages At Primary And Secondary Schools. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, Special Issue, pp. 1 - 12.
- Danišová, D. (2014). *Interactive Approach to Storytelling in English Language Teaching* (Bachelor Thesis, Masaryk University BRNO Faculty of Education). Obtido de: [https://is.muni.cz/th/369912/pedf\\_b/Interactive\\_approach\\_to\\_storytelling\\_in\\_English\\_language\\_teaching.pdf](https://is.muni.cz/th/369912/pedf_b/Interactive_approach_to_storytelling_in_English_language_teaching.pdf).
- Dujmovic, M. (2006). Storytelling as a Method of EFL Teaching. *Methodological Horizons*, 1(1), pp. 75-88.
- Ellis, G. & Brewster, J. (2002). *Tell It Again! The New Storytelling Handbook for Primary Teachers*. Modern English Teacher, 1(3).
- Ellison, M. (2010). *Make them think! Using literature in the primary English language classroom to develop critical thinking skills*. Porto: Faculdade de Letras Universidade do Porto.
- Fernández-Corbacho, A. (2014). Aprender una Segunda Lengua desde un Enfoque Comunicativo Experiencial. Huelva: Edinumen. Obtido de: [www.profele.es](http://www.profele.es).
- Krashen, S. D. (2002). Second language acquisition and second language learning. Obtido de: [http://www.sdkrashen.com/content/books/sl\\_acquisition\\_and\\_learning.pdf](http://www.sdkrashen.com/content/books/sl_acquisition_and_learning.pdf).
- Mata, L. (2008). *A descoberta da escrita: textos de apoio para educadores de infância*. Lisboa: Ministério da Educação/DGIDC.
- Mourão, S. (2015) Fostering affective responses to picturebooks in the young learner Classroom. *Humanising Language Teaching*, 17(4).
- Superfine, W. (2002). Why use activity based learning in the young learner classroom? *Educação e Comunicação*, 7, pp. 27-36.
- Traça, M. (1992). *O fio da memória: do conto popular ao conto para crianças*. Porto: Porto Editora.

- Wright, A. (2003). *Storytelling with children*. Oxford: Oxford University Press.
- Yin, R. (2005). *Estudo de Caso. Planejamento e Métodos*. Porto Alegre: Bookman.