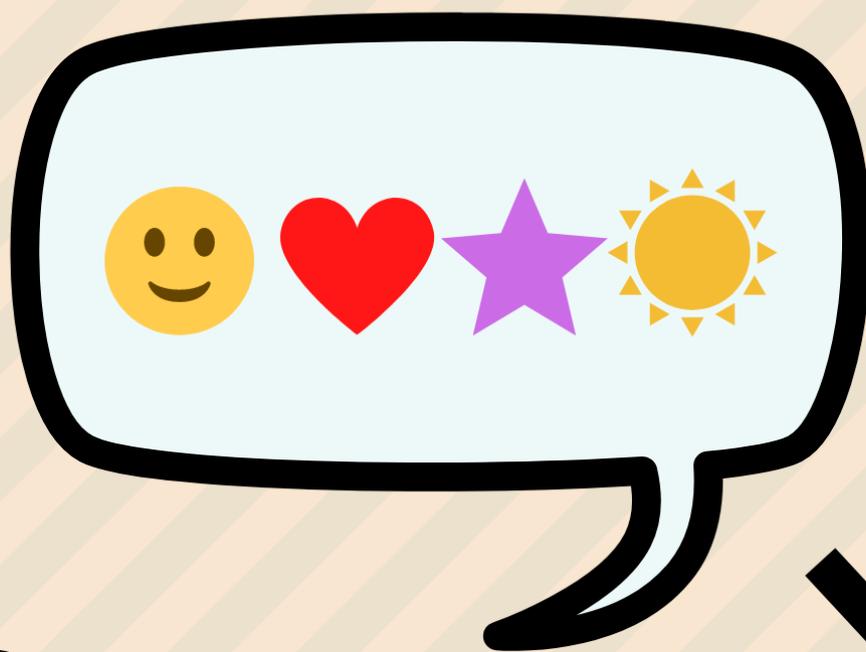


Tell me



a story!

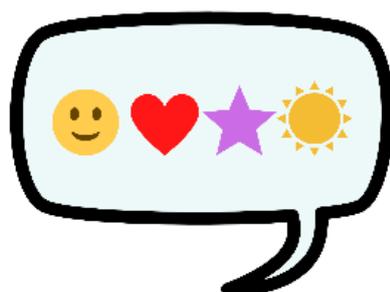
**JOGO DE CARTAS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA
COMUNICAÇÃO ORAL EM LÍNGUA INGLESA
NO ENSINO SUPERIOR**

Discente: Ana Paula Viana Dias Cruz

Orientador: Prof^o. Dr. Marcus de Souza Araújo

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
NÚCLEO DE INOVAÇÃO E TECNOLOGIAS APLICADAS A ENSINO E EXTENSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO
EM METODOLOGIAS DE ENSINO SUPERIOR
MESTRADO PROFISSIONAL EM ENSINO

Ana Paula Viana Dias Cruz



TELL ME A STORY! CARD GAME
JOGO DE CARTAS DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA
COMUNICAÇÃO ORAL EM LÍNGUA INGLESA
NO ENSINO SUPERIOR



BELÉM-PARÁ
2022

APRESENTAÇÃO

Este caderno faz parte da Dissertação de Mestrado em Ensino apresentada ao Programa de Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, do Núcleo de Inovação e Tecnologias Aplicadas a Ensino e Extensão, da Universidade Federal do Pará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino. A área de concentração é em Metodologias de Ensino-Aprendizagem e a linha de pesquisa, em Inovações Metodológicas no Ensino Superior (INOVAMES).

O caderno apresenta o jogo de cartas digitais *Tell me a story! Card game* que tem como objetivo fomentar a comunicação oral em Língua Inglesa dos alunos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa ou de outros contextos educacionais. O jogo foi desenvolvido durante a disciplina *Língua Inglesa II*, no curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa, da Universidade Federal do Pará, campus Belém, curso noturno, no período de 12 de julho a 07 de outubro de 2021. A turma era composta por 20 (vinte) discentes matriculados na disciplina, ministrada remotamente devido à pandemia da Covid-19.

Durante o período do Estágio Supervisionado, os alunos realizaram as etapas do *Design Thinking*, base metodológica deste estudo, o que contribuiu para concepção do jogo *Tell me a story! Card game*. Assim sendo, a pesquisadora teve a oportunidade de compreender as necessidades do público-alvo para quem se pensava o jogo. Contudo, a etapa de teste foi realizada após o fim da disciplina *Língua Inglesa II*, pois não houve tempo hábil de incluir a atividade no cronograma de planejamento do professor responsável pela disciplina. Além disso, o jogo precisava de ajustes. Assim, os alunos da *Língua Inglesa II* seguiram o fluxo do currículo e foram aprovados para a *Língua Inglesa III*.

Em dezembro de 2021, o professor desta disciplina, gentilmente, cedeu espaço de sua sala de aula para que fosse realizado o convite aos alunos da turma para a fase de teste do jogo. O encontro para o teste foi agendado fora do horário de aula para não haver mais interferências no cronograma do professor. No dia agendado, 3 (três) graduandos compareceram ao encontro. O jogo foi realizado on-line pelos graduandos com a presença da pesquisadora.

A validação do jogo *Tell me a story! Card game* foi realizada pelo Painel de Especialistas, constituído por duas especialistas convidadas com experiência em elaboração de material didático para ambientes virtuais de aprendizagem e em ensino-aprendizagem em Língua Inglesa, sendo cada uma experiente em uma das áreas relacionadas aos critérios propostos.

Nesta direção, a fase de testes com os graduandos e o Painel de Especialistas assinalaram que o jogo *Tell me a story! Card game* contribui com

- diminui a tensão da comunicação na língua-alvo pelo desafio característico de jogos;
- favorece o desenvolvimento de vocabulários relacionados ao cotidiano, encorajando, assim, os discentes a se comunicarem oralmente sobre assuntos familiares;
- promove a interação entre discentes de diferentes competências linguísticas; e
- permite aos discentes serem protagonistas de suas aprendizagens, incentivando a autonomia e tomada de decisões sobre as estratégias no jogo e na construção de suas narrativas.

Sendo assim, este jogo pode auxiliar professores de Língua Inglesa em formação e em serviço, ou de outros contextos educacionais, que almejam elaborar e aplicar jogos digitais em sala de aula por meio de metodologias ativas para o desenvolvimento da comunicação oral na língua-alvo.

TELL ME A STORY! CARD GAME

O *Tell me a story!* é um jogo de cartas digitais que tem o objetivo de desenvolver a comunicação oral de discentes do Curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa por meio da contação de histórias. O aluno poderá assumir o papel de diferentes personagens como um professor, um cozinheiro, um ator ou outro personagem, de forma aleatória, para contar uma história baseada em situações reais, que podem acontecer no dia a dia.

Criatividade, flexibilidade e estratégia serão necessárias para saber lidar com a imprevisibilidade do jogo, tal qual acontece com a imprevisibilidade de situações na vida real. Para pontuar no jogo, o aluno precisará contar sua história em inglês, levando em consideração as cartas escolhidas por ele de maneira aleatória e disponíveis em seu *deck*. Ganha o jogo quem fizer mais pontos.

O *Tell me a story!* está disponível na plataforma digital *Tabletopia* apenas na versão *web* (computador). Para jogar, acesse o site a seguir:



O jogo e seus componentes estão disponibilizados em um *drive* para impressão (jogo offline). Para acessar o *drive*, acesse o site a seguir:



BREVE REFERÊNCIA TEÓRICA

A adoção de jogos no ensino de Língua Inglesa pode estimular a curiosidade, a autonomia e a criatividade de modo engajador e divertido no Ensino Superior. Os jogos funcionam como “facilitadores sociais” (WHITTON, 2014, p. 53) que permitem as pessoas interagirem em um contexto em comum e a utilizarem a língua-alvo de forma comunicativa, principalmente com o advento da Internet, que possibilitou o aumento de jogos on-line e de múltiplos jogadores.

O uso comunicativo da língua inglesa refere-se à competência de usá-la de maneira apropriada de acordo com o contexto em que o falante está imerso. O termo “competência comunicativa”, defendida por Hymes (1972), contrasta com a teoria de que um falante consegue se expressar desde que tenha o conhecimento linguístico da sua própria língua, ou seja, o conhecimento fonológico, morfológico, semântico e sintático.

Para Hymes (1972), o contexto gramatical é apenas um construto de sua teoria comunicativa. De acordo com o autor, há quatro construtos basilares para que um falante se torne competente na comunicação: (1) ele precisa ter o domínio do conhecimento gramatical para produzir o que é formalmente possível na língua; (2) falar de acordo com o domínio que tem do tema em questão, viabilizando a comunicação; (3) saber o que é considerado apropriado de acordo com regras culturais e sociais em que está inserido; e (4) saber as ocorrências da língua pelos membros da comunidade.

Isto posto, a pesquisa de mestrado, do qual originou este produto educacional (jogo), teve como objetivo geral desenvolver um jogo de cartas digitais que fomente a comunicação oral em Língua Inglesa dos alunos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa. Diante disso, os seguintes objetivos específicos foram elencados para a pesquisa:

- (a) aplicar ferramentas do *Design Thinking*, em colaboração com os graduandos, para identificar suas necessidades de aprendizagem;
- (b) conceber um jogo digital, utilizando elementos do *Game Design*, que fomente competências e habilidades a partir da experiência de jogo;
- (c) aperfeiçoar a prática da comunicação oral em inglês dos graduandos do curso de Licenciatura em Letras-Língua Inglesa por meio do jogo; e
- (d) promover competências e habilidades linguísticas por meio da experiência de um jogo sério.

Destarte, como alternativa para solucionar a questão-foco da pesquisa, decidi aplicar duas metodologias de desenvolvimento de produtos e processos na elaboração do meu jogo: o *Design Thinking* e o *Game Design*. O *Design Thinking* é uma forma de pensar de maneira multidisciplinar, colaborativa para gerar soluções (produtos, serviços e experiências) baseadas nas necessidades de um indivíduo ou de um grupo deles (BROWN, 2017). Conforme aponta Cavalcanti e Filatro (2016), o *Design Thinking*, na perspectiva educacional, foi apresentado como uma abordagem de resolução de problemas e de estratégias de ensino aprendizagem, com enfoque nos estudantes em seus contextos de aprendizagem.

Por sua vez, o *Game Design* pode ser utilizado no Ensino Superior para fomentar competências e habilidades por meio da elaboração de jogos. Conforme salienta Rollings e Adams (2003), o *Game Design* é um processo criativo pelo qual se imagina e se desenvolve jogos com regras claras, com a criação de personagens e os papéis que devem desempenhar durante o jogo e os desafios que se desenrolam em narrativas.

O desafio em um jogo centraliza-se na solução de problemas. Whitton (2014) enfatiza que a resolução de problemas nos jogos é uma oportunidade para o aluno se tornar mais responsável por sua aprendizagem, pois há diferentes desafios que precisam ser concluídos a fim de que o objetivo do jogo seja alcançado. Somada a essa premissa, tem-se a principal ideia da resolução de problemas, que é a possibilidade de existir mais de uma solução correta. Por consequência, os jogadores precisam levantar hipóteses, explorar alternativas e considerar o encadeamento de seus atos no mundo fictício do jogo com foco na progressão de níveis e o desenvolvimento de habilidades à medida que problemas menores são resolvidos

Sob esse enfoque, os princípios dos jogos digitais on-line ou *games* podem ser associados a princípios de aprendizagem, pois possibilitam as pessoas aprenderem a gostar de aprender. Conforme preconiza Mattar (2010, p. 56), o objetivo dos *designers* de *games* é manter os usuários “engajados a todo momento com desafios constantes”, utilizando princípios como: a mecânica do *game*, as regras, os objetivos, as habilidades, a probabilidade e a personalização (MATTAR, 2010), pois dois jogadores não têm a mesma experiência no mesmo jogo.

COMPONENTES DO JOGO:

O jogo *Tell me a story! Card game* é composto por:

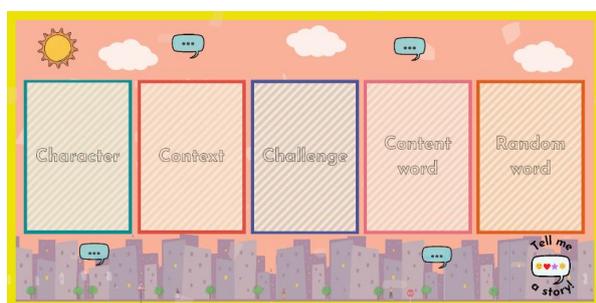
- 1 dado

O dado tem a função de indicar quem iniciará o jogo. Os jogadores lançam o dado que está sobre a mesa digital para saber quem iniciará a retirada de suas cartas para montagem de seu *deck*. Inicia quem tirar a face do dado com maior pontuação.



- 4 tabuleiros individuais

Os tabuleiros individuais estão dispostos na mesa digital nas cores amarela, vermelha, lilás e azul e têm o objetivo de organizar as cartas do *deck* do jogador na sequência em que a história deve ser contada. Cada jogador escolherá uma cor, antes mesmo de iniciar o jogo.



Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2022.

● 1 Guia rápido de como usar o *Tabletopia*

Para deixar as instruções do jogo mais fluidas, o guia rápido de como usar o *Tabletopia* foi elaborado com o objetivo de apresentar os comandos básicos de como manusear a plataforma *Tabletopia*. O *layout* desta plataforma é todo em 3D, sendo possível manipular elementos do jogo como em uma partida na vida real. Alguns exemplos de comandos do guia rápido de como usar o *Tabletopia* referem-se a virar as cartas, empilhá-las, trazê-las até às “mãos do jogador”, movimentar a mesa, girar as cartas e rolar o dado.



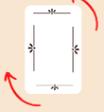
Guia Rápido de como usar o *Tabletopia*

Você está prestes a jogar *Tell me a story!* Card game. Por isso, consulte este guia rápido para melhorar a sua experiência.

-  Para virar um objeto: passe o cursor sobre o objeto e pressione "F".
-  Para mover múltiplos objetos: pressione SHIFT e selecione todos os objetos que deseja mover. Depois arraste-os.
-  Para empilhar as cartas de mesmo *deck*: selecione as cartas que deseja agrupar e as arraste para cima do *deck* até que este se destaque. Solte as cartas.
-  Para "segurar" as cartas e outros objetos na mão: Passe o cursor sobre o objeto e pressione "T".



Guia Rápido de como usar o *Tabletopia*

-  Para embaralhar as cartas, clique o botão direito do mouse com o cursor sobre o objeto e selecione "Shuffle".
-  Para mover a câmera: Utilize as teclas "W,A,S,D" ou clique o botão esquerdo do mouse e arraste a mesa digital. Para rodar a mesa digital: clique o botão direito e mova o mouse.
-  Para dar *zoom* na câmera: use as teclas + e - ou role a rodinha do mouse.
-  Para girar as cartas: passe o cursor por cima da carta e tecle "Q" ou "E".
-  Para rolar o dado: passe o cursor sobre o dado e pressionar "R".

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2022.

● 80 cartas

O jogo *Tell me a story! Card game* é constituído por 72 (setenta e duas) cartas distribuídas em:

- 8 *character cards* (cartas personagens);
- 8 *context cards* (cartas contexto);
- 16 *challenge cards* (cartas desafio);
- 16 *content-word cards* (cartas com palavras lexicais);
- 16 *random-word cards* (cartas com palavras aleatórias); e
- 16 *It's a trap! cards* (cartas armadilhas).

Neste jogo, as cartas que possuem elementos temáticos em comum pontuam menos quando combinadas. Por exemplo, para uma “história ideal”, a carta personagem “cozinheiro” combinaria com a carta contexto “você trabalha em um restaurante”, que combinaria com a carta desafio “cozinhe sua comida favorita para alguém” e assim por diante. Contudo, estas cartas juntas não são tão desafiadoras para o jogador.

Deste modo, a configuração entre as cartas que combinam menos, em termos de elementos temáticos, pontuarão mais. Por exemplo, a combinação entre a carta personagem “cozinheiro”, a carta contexto “ensaiar para sua banda” e a carta desafio “traduzir um artigo” irá fomentar a criatividade e o pensamento lógico no momento de elaborar uma história. As oitenta cartas estão dispostas na mesa digital, organizadas em *decks*. As cartas *It's a trap!* são cartas extras, utilizadas em uma variação do jogo, conforme apresentadas na página 19.

(continua)

VERSO

**Character cards
(cartas personagem)**



Objetivo: direcionar qual será o personagem da história e definir o naipe que predomina na contagem dos pontos do *deck*.

FRENTE

 +2pts.  You are an entrepreneur.	 +2pts.  You are a teenager.	 +2pts.  You are a cook.	 +2pts.  You are a cyclist.
 +2pts.  You are a singer.	 +2pts.  You are an actor/actress.	 +2pts.  You are a student.	 +2pts.  You are a teacher.

VERSO	FRENTE			
<p>Context cards (cartas contexto)</p>  <p>Objetivo: contextualizar a história que será criada pelo jogador.</p>	<p>You are studying for exams.</p> <p>☀️ +1pt. ★ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>You are planning a class.</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ★ +4pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>You are rehearsing for a live performance.</p> <p>★ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>You are rehearsing with your band.</p> <p>★ +1pt. ☀️ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>
	<p>You are in your free time.</p> <p>❤️ +1pt. 😊 +3pts. ☀️ +3pts. ★ +3pts.</p>	<p>You are having a busy week with work commitments.</p> <p>❤️ +1pt. 😊 +2pts. ☀️ +3pts. ★ +3pts.</p>	<p>You are saving time by riding a bike.</p> <p>😊 +1pt. ★ +4pts. ❤️ +2pts. ☀️ +4pts.</p>	<p>You work at the restaurant.</p> <p>😊 +1pt. ★ +2pts. ❤️ +2pts. ☀️ +4pts.</p>

VERSO

**Challenge cards
(cartas desafio)**



Objetivo: incluir situações-problemas na história. Espera-se que o jogador apresente uma solução para este desafio ao final de sua história.

FRENTE

Cook your favorite meal to someone else.

😊 +1pt. ❤️ +2pts.
☀️ +4pts. ☆ +2pts.

Wear a helmet.

😊 +1pt. ☆ +4pts.
❤️ +2pts. ☀️ +4pts.

Use images and texts for presentations.

☀️ +1pt. 😊 +3pts.
☆ +4pts. ❤️ +4pts.

Go to the store and buy fresh ingredients.

😊 +1pt. ☆ +4pts.
❤️ +2pts. ☀️ +4pts.

Go home and rest.

❤️ +1pt. 😊 +2pts.
☀️ +3pts. ☆ +3pts.

Play online games with friends.

❤️ +1pt. 😊 +3pts.
☀️ +3pts. ☆ +3pts.

Take a break.

❤️ +1pt. 😊 +2pts.
☀️ +3pts. ☆ +3pts.

Take training seriously.

☆ +1pt. ☀️ +2pts.
❤️ +3pts. 😊 +4pts.

VERSO

Challenge cards
(cartas desafio)



Objetivo: incluir situações-problemas na história. Espera-se que o jogador apresente uma solução para este desafio ao final de sua história.

FRENTE

<p>Relax throughout the day.</p> <p>♥ +1pt. 😊 +3pts. ☀️ +3pts. ☆ +3pts.</p>	<p>Take guitar lessons.</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. ♥ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Express different character voices.</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ♥ +4pts.</p>	<p>Read a book.</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ☆ +4pts. ♥ +4pts.</p>
<p>Use gesture and body language.</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ♥ +4pts.</p>	<p>Write a food review.</p> <p>😊 +1pt. ☆ +2pts. ♥ +2pts. ☀️ +4pts.</p>	<p>The bus breaks down on your way to college.</p> <p>☀️ +1pt. ☆ +2pts. ♥ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Translate an article.</p> <p>☀️ +1pt. ☆ +2pts. ♥ +3pts. 😊 +4pts.</p>

(continuação)

VERSO	FRENTE			
<p>Content-word cards (cartas com palavras lexicais)</p>  <p>Objetivo: fornecer elementos linguísticos (lexicais e gramaticais) para a criação da história;</p>	<p>Laptop</p> <p>☀️ +1pt. ☆ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Nervous</p> <p>☀️ +1pt. ☆ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Research</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ☆ +4pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Especially</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ☆ +4pts. ❤️ +4pts.</p>
<p>Enthusiastic</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Rock</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Occasionally</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Be good at...</p> <p>☆ +1pt. ☀️ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	

(continuação)

VERSO	FRENTE			
<p>Content-word cards (cartas com palavras lexicais)</p>  <p>Objetivo: fornecer elementos linguísticos (lexicais e gramaticais) para a criação da história;</p>	<p>Frustrated</p> 	<p>Friends</p> 	<p>Happily</p> 	<p>Read</p> 
	<p>Amazing</p> 	<p>Hamburguer</p> 	<p>Usually</p> 	<p>Bake</p> 

(continuação)

VERSO	FRENTE			
<p><i>Random-word cards</i> (cartas com palavras aleatórias)</p>  <p>Objetivo: incorporar elementos na criação da história;</p>	<p>Sauce</p> 	<p>Road</p> 	<p>Supermarket</p> 	<p>Stove</p> 
<p>Weekend</p> 	<p>Cellphone</p> 	<p>Movies</p> 	<p>Book</p> 	

(continuação)

VERSO	FRENTE			
<p><i>Random-word cards</i> (cartas com palavras aleatórias)</p>  <p>Objetivo: incorporar elementos na criação da história;</p>	<p>Clothes</p> <p>★ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Photos</p> <p>★ +1pt. ☀️ +2pts. 😊 +2pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Earphones</p> <p>★ +1pt. ☀️ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Guitar</p> <p>☀️ +2pts. ★ +1pt. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>
	<p>Money</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +4pts. ★ +2pts. ❤️ +3pts.</p>	<p>Dictionary</p> <p>☀️ +1pt. ★ +2pts. ❤️ +3pts. 😊 +4pts.</p>	<p>Science</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ★ +4pts. ❤️ +4pts.</p>	<p>Library</p> <p>☀️ +1pt. 😊 +3pts. ★ +4pts. ❤️ +4pts.</p>

(conclusão)

VERSO***It's a trap! cards***

Objetivo: interferir no jogo do oponente a fim de favorecer o próprio jogo. Estas cartas são utilizadas na versão variação do jogo.

FRENTE

Fonte: Elaborado pela pesquisadora, 2022.

● 1 Manual do *Tell me a story!*

COMO JOGAR-TELL ME A STORY! 1



Número de jogadores
Dois a quatro jogadores.

Objetivo do jogo:
Contar histórias em língua inglesa por meio de um jogo de cartas digitais.



A ordem da troca segue o sentido horário, apesar de não haver limite de tempo durante a troca das cartas. O professor ou mediador pode controlar o tempo de troca de cada jogador se assim combinar antecipadamente.

Cada carta personagem possui um naipe que pode ser um sorriso, um coração, uma estrela ou um sol.



PREPARAÇÃO DO JOGO:
Os jogadores escolhem, primeiramente, a cor de seus tabuleiros individuais (lilás, vermelho, amarelo ou azul), clicando em um dos ícones localizados na parte superior à mesa digital. Na sequência, um jogador voluntário embaralha os decks de cartas. Em seguida, os jogadores lançam o dado que está sobre a mesa digital para saber quem iniciará a retirada de suas cartas para montagem de seu deck. Inicia quem tirar a face do dado com maior pontuação. Se dois jogadores tirarem o mesmo número, estes jogam o dado novamente para decidir a colocação.

O jogador que inicia o jogo retira suas cinco cartas de uma só vez (uma *character cards*, uma *context cards*, uma *challenge cards*, uma *content-word cards* e uma *random-word card*) e as organiza com as faces viradas para baixo nas cinco áreas correspondentes no tabuleiro, sinalizadas por cores e com a sequência lógica pré-estabelecida de como a história deve ser contada. O jogador pode verificar suas cartas sempre que desejar. Em seguida e em sentido horário, os outros jogadores fazem o mesmo. Quando todos tiverem retirado suas cinco cartas, quem quiser pode descartar até 3 (três) cartas no centro da mesa e substituí-las por outras três de mesma categoria.



UM JOGO DE ANA PAULA VIANA DIAS CRUZ

COMO JOGAR-TELL ME A STORY! 2



ATENÇÃO:

Se o jogador decidir pela troca de cartas, ele precisa anunciar sua ação antecipadamente. Por exemplo: "I'm going to discard two cards and draw two others from the draw pile!" (Eu vou descartar duas cartas e comprar duas da pilha principal).

O naipe da carta personagem é o símbolo principal. O jogador deve combinar os naipes das demais cartas de seu deck com base no naipe da carta personagem para contar pontos.

MODO DE JOGAR: Após as trocas de cartas, todos os jogadores irão organizar suas cartas no tabuleiro com as faces viradas para cima. Em seu turno, o jogador que iniciou a retirada das cartas inicia a contação da história completa e improvisada na sequência pré-estabelecida do tabuleiro. O jogador ganha os pontos apenas das cartas que utilizou na contação de sua história.



Para modificar a pontuação do jogo, o jogador deve colocar o cursor sobre o contador que está na parte inferior do tabuleiro e girar a roda do mouse para cima ou para baixo.

AValiação:
A pontuação do jogo será acrescida da pontuação da matriz de avaliação da história avaliada pelo professor ou mediador. A matriz de avaliação da história está disponível pelo QR-Code:





UM JOGO DE ANA PAULA VIANA DIAS CRUZ

● 1 Variação do jogo: uma alternativa

Uma variação do *Tell me a story!* consiste em integrar as cartas *It's a trap!* (cartas armadilhas) no jogo.

Os jogadores lançam o dado que está sobre a mesa digital para saber quem iniciará a retirada de suas cartas para montagem de seu *deck*. Inicia quem tirar a face do dado com maior pontuação. Se dois jogadores tirarem o mesmo número, estes jogam o dado novamente para decidir a colocação.

O jogador que inicia o jogo retira seis cartas de uma só vez, uma *character cards*, uma *context cards*, uma *challenge cards*, uma *content-word cards*, uma *random-word card* e uma carta *It's a trap!*. O jogador reserva esta última carta e organiza as demais com as faces viradas para baixo nas cinco áreas correspondentes no tabuleiro.

Em seguida e em sentido horário, os outros jogadores fazem o mesmo. Quando todos tiverem retirado suas seis cartas, quem quiser pode trocar até 3 (três) cartas por outras três de mesma categoria, com exceção da carta *It's a trap!*. As cartas descartadas serão devolvidas para seus *decks* de origem e embaralhadas. Se o jogador decidir pela troca de cartas, ele precisa anunciar sua ação antecipadamente.

A ordem da troca segue o sentido horário, apesar de não haver limite de tempo durante a troca das cartas. O professor ou mediador pode controlar o tempo de troca de cada jogador se assim combinar com os jogadores. O naipe da carta personagem é o símbolo principal. O jogador deve combinar os naipes das demais cartas de seu *deck* com base no naipe da carta personagem para contar pontos.

Após as trocas de cartas, os jogadores decidem se irão lançar suas cartas *It's a trap!* em seus oponentes antes de iniciar a contação da história. O objetivo dessas cartas é interferir na elaboração das histórias dos jogadores oponentes. Com as cartas *It's a trap!*, os jogadores podem trocar a carta personagem da história de alguém, ou a carta contexto, ou a carta desafio, ou a carta com a palavra lexical ou a carta de palavra aleatória; podem adicionar um novo final na história de alguém e ganhar 2 pontos; podem aplicar o efeito reverso da carta *It's a trap!* do oponente; e por fim, invalidar a carta *It's a trap!* que for lançada para si.

Em seu turno, o jogador que iniciou a retirada das cartas inicia a contação da história completa e improvisada na sequência pré-estabelecida do tabuleiro. O jogador ganha os pontos apenas das cartas que utilizou na contação de sua história.

A pontuação do jogo será acrescida da pontuação da matriz da avaliação da história preenchida pelo professor ou mediador da história.

● 1 Variação do jogo

COMO JOGAR—TELL ME A STORY! 3

VARIAÇÃO DO JOGO:

Número de jogadores
Dois a quatro jogadores.

Objetivo do jogo:
Contar histórias em língua inglesa por meio de um jogo de cartas digitais.



O naipe da carta personagem é o símbolo principal. O jogador deve combinar os naipes das demais cartas de seu *deck* com base no naipe da carta personagem para contar pontos.



A ordem da troca segue o sentido horário, apesar de não haver limite de tempo durante a troca das cartas. O professor ou mediador pode controlar o tempo de troca de cada jogador se assim combinar antecipadamente.

Os jogadores lançam o dado que está sobre a mesa digital para saber quem iniciará a retirada de suas cartas para montagem de seu *deck*. Inicia quem tirar a face do dado com maior pontuação. Se dois jogadores tirarem o mesmo número, estes jogam o dado novamente para decidir a colocação.

O jogador que inicia o jogo retira seis cartas de uma só vez, uma *character cards*, uma *challenge cards*, uma *content-word cards*, uma *random-word card* e uma carta *It's a trap!*. O jogador reserva esta última carta e organiza as demais com as faces viradas para baixo nas cinco áreas correspondentes no tabuleiro. O jogador pode verificar suas cartas sempre que desejar.

Em seguida e em sentido horário, os outros jogadores fazem o mesmo. Quando todos tiverem retirado suas seis cartas, quem quiser pode trocar até 3 (três) cartas por outras três de mesma categoria. As cartas *It's a trap!* não podem ser trocadas. As cartas descartadas serão devolvidas para seus *decks* de origem e embaralhadas.





UM JOGO DE ANA PAULA VIANA DIAS CRUZ

COMO JOGAR—TELL ME A STORY! 4



ATENÇÃO:

Após as trocas de cartas, os jogadores decidem se irão lançar suas cartas *It's a trap!* em seus oponentes antes de iniciar a contação da história.



O objetivo dessas cartas é interferir na elaboração das histórias dos jogadores oponentes.

Algumas das ações das cartas *It's a trap!* incluem troca da carta personagem da história de alguém, adicionar um novo final na história de alguém e ganhar 2 pontos e invalidar a *trap card* que for lançada para si.

MODO DE JOGAR: Em seu turno, o jogador que iniciou a retirada das cartas inicia a contação da história completa e improvisada na sequência pré-estabelecida do tabuleiro. O jogador ganha os pontos apenas das cartas que utilizou na contação de sua história. A pontuação do jogo será acrescida da pontuação da matriz da avaliação da história preenchida pelo professor ou mediador da história.





UM JOGO DE ANA PAULA VIANA DIAS CRUZ

● 1 Matriz de autoavaliação da produção oral em Língua Inglesa

A matriz de autoavaliação da produção oral em Língua Inglesa é elemento constituinte do *Tell me a story! Card game*, pois, sendo um jogo sério, a matriz auxiliará os jogadores a reconhecerem as competências e habilidades comunicativas que podem desenvolver por meio do jogo, após uma ou mais partidas.

Esta matriz apresenta uma escala *likert* de frequência em que o aluno marcará a resposta que mais condiz com sua análise em relação à sua performance na produção oral em inglês, antes e/ou depois de uma ou mais partidas no jogo. A matriz auxiliará o professor a não centralizar as tomadas de decisão, mas permitirá a geração de novos conhecimentos a partir da consciência da língua pelo aluno-jogador, de contextualização do *input* e de promoção da autonomia do aprendiz. A matriz de autoavaliação da produção oral em Língua Inglesa é baseada no Quadro Comum Europeu de Referências para as Línguas (QCERL) (COUNCIL OF EUROPE, 2020).

ASPECTO	DESCRIÇÃO	NUNCA	RARO	EVENTUAL	FREQUENTE	MUITO FREQUENTE
Compreensão oral	Sou capaz de compreender as principais ideias de uma história que apresenta assuntos sobre o dia a dia.					
	Sou capaz de compreender uma história, ainda que as ideias estejam implícitas.					
Produção oral	Sou capaz de contar uma história de forma espontânea e fluente, sem dificuldade aparente					
	Sou capaz de apresentar descrições detalhadas sobre personagens e sequências de acontecimentos de uma narrativa					
	Sou capaz de me expressar de modo fluente e espontâneo com pouco esforço.					
	Sou capaz de me expressar usando linguagem não verbal, ritmo e entonação aparentemente sem esforço.					
Coesão	Sou capaz de produzir uma narrativa clara, fluente e bem estruturada, utilizando conectores e vocabulários adequados.					

Fonte: Baseado e adaptado do Quadro Comum Europeu de Referências para as Línguas (2001) pela pesquisadora, 2022.

● 1 Matriz de avaliação da história

A matriz de avaliação da história foi concebida para que o professor (ou o mediador do jogo) avalie as histórias criadas pelos jogadores de acordo com os critérios relacionados às curvas de interesse (SHELL, 2015) e à metacognição da língua alvo. Por exemplo, a história que tem o personagem que mais causou interesse inicial ganha 1 ponto. Se esta mesma história tem o enredo que mais atraiu o interesse da audiência, ela recebe mais 2 pontos. Por sua vez, outra história pode ter apresentado elementos que construíram uma sequência lógica e coesa dos eventos da história, então ganhará 3 pontos e assim por diante. Na mesma matriz, os jogadores irão somar os pontos obtidos a partir da avaliação da história com os pontos do jogo.

O objetivo de dar *feedback* é bidirecional, ou seja, o aluno se torna consciente sobre sua aprendizagem e o professor percebe o quanto de *input* será preciso fornecer a fim de que este mesmo aluno desenvolva suas habilidades (GOH; BURNS, 2012). O *input* pode ser com foco na gramática, no vocabulário, nas características da oralidade, em como iniciar e finalizar uma história respeitando uma sequência cronológica, entre outras possibilidades. Há, ainda, um campo em branco na matriz de avaliação da história para que o professor (ou mediador do jogo) tenha a liberdade de adicionar o critério que desejar.

ASPECTOS	JOGADOR 1	JOGADOR 2	JOGADOR 3	JOGADOR 4
O enredo apresentou vocabulário variado, mostrando conhecimento do aluno sobre o contexto da história. (2 pontos)				
A história trouxe elementos que construíram uma sequência lógica e coesa dos eventos da história. (2 pontos)				
O desafio apresentado na história foi vencido. (2 pontos)				
A história finalizou com uma resolução coerente. (2 pontos)				
PONTUAÇÃO FINAL Pontos jogo + Avaliação da história				

Fonte: Baseado e adaptado do Quadro Comum Europeu de Referências para as Línguas (2001) pela pesquisadora, 2022.

REFERÊNCIAS

BROWN, T. **Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias de *Design Thinking***. Rio de Janeiro: Atlas Books, 2017.

CAVALCANTI, C. C.; FILATRO, A. **Design thinking na educação presencial, a distância e corporativa**. São Paulo: Saraiva, 2016.

COUNCIL OF EUROPE. **Common European framework of reference for languages: learning, teaching, assessment**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/344467246_Companion_volume_COMMON_EUROPEAN_FRAMEWORK_OF_REFERENCE_FOR_LANGUAGES_LEARNING_TEACHING_ASSESSMENT_COMMON_EUROPEAN_FRAMEWORK_OF_REFERENCE_FOR_LANGUAGES_LEARNING_TEACHING_ASSESSMENT_Companion_volume_La. Acesso em: 17 mar. 2022.

GOH, C; BURNS, A. **Teaching speaking**. Cambridge University Press. 2012.

HYMES, D. H. On Communicative Competence. In: PRIDE, J.B; HOLNES, J. **Sociolinguistics**. Harmondsworth: Penguin. p. 269-293. 1972.

MATTAR, J. **Games em Educação: Como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall. 2010.

MITGUTSCH, K.; ALVARADO, N. Purposeful by *design?*: A serious game design assessment framework. In: **Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games - FDG '12** (p. 121). Raleigh, NC: ACM Press. doi:10.1145/2282338.2282364. 2012

ROLLINGS, A; ADAMS, E. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. Indianapolis: New Raiders. 2003.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: a book of lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2015.

WHITTON, N. **Digital Games and Learning Research and Theory**. New York: Routledge. 2014.