

# Learn, create and play games:

jogos educacionais  
no ensino de inglês

Discente: Gabriela Maria Lima Machado Dutra.  
Orientador: Dr. André Monteiro Diniz.  
Coorientador: Dr. Marcos Monteiro Diniz.



Belém - Pará  
2023

# Sumário

<b>1</b>	<b>Apresentação</b>	<b>03</b>
<b>2</b>	<b>Dicas de Estudos</b>	<b>04</b>
<b>3</b>	<b>Sobre os Jogos</b>	<b>08</b>
<b>4</b>	<b>Elementos dos Jogos</b>	<b>19</b>
<b>5</b>	<b>Tipos de Jogos</b>	<b>42</b>
<b>6</b>	<b>Exemplos de Jogos</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>DIY: Mão de Massa!</b>	<b>63</b>
	<b>Autoavaliação</b>	<b>66</b>
	<b>Premiação</b>	<b>67</b>
	<b>Gabarito</b>	<b>68</b>
	<b>Referências</b>	<b>69</b>

# 1 Apresentação

**Olá!**

O “Learn, Create and Play games: jogos educacionais no ensino de inglês” é um produto educacional que foi desenvolvido especialmente para discentes da área de Língua Inglesa que desejam aprender, de forma autônoma, um pouco mais sobre jogos voltados ao ensino de língua estrangeira.

Ao longo dos seus estudos com o material, você terá experiências com os conteúdos através de atividades que possuem elementos de jogos, assim como colocará em prática o que você aprender!

Planeje seu tempo, organize seus estudos e aproveite cada etapa do percurso!



Para que você tenha uma boa experiência de estudos e consiga aproveitar o máximo possível do produto, apresentamos algumas sugestões de ações e dicas de estudos que poderão auxiliá-lo no processo de aprendizagem sobre o uso de jogos educacionais no ensino de inglês.

## Ambiente

Determine um local específico para estudos.

Procure um ambiente tranquilo.

Mantenha o espaço limpo e organizado.

Tenha uma iluminação e temperatura adequadas.

Facilite acesso a materiais de apoio.

Use uma cadeira confortável.

Utilize uma mesa espaçosa.

Decore o ambiente com objetos que estimulem a sua criatividade.

## **Estratégias de estudo**

**Destaque palavras e conceitos importantes.**

**Leia em voz alta.**

**Explique para um colega ou familiar o conteúdo estudado.**

**Converse com amigos, professores ou estudiosos sobre o tema de estudo.**

**Crie mapas mentais.**

## **Tempo**

**Identifique qual o melhor período do dia para realizar os seus estudos.**

**Evite distrações.**

**Crie uma rotina de estudos diários ou semanal.**

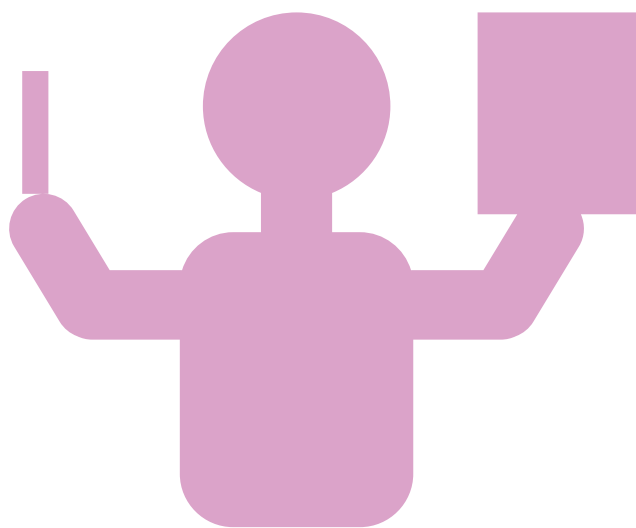
**Organize suas atividades cotidianas.**



## Planner de estudos

Para que você consiga organizar a sua rotina de estudos com este material, sugerimos que você utilize o planner que está na próxima página.

Nele, você pode estipular os dias da semana e tempo que vai dedicar aos estudos com o produto, definir objetivos e realizar anotações sobre possíveis dificuldades encontradas ao longo do seu processo de aprendizagem.



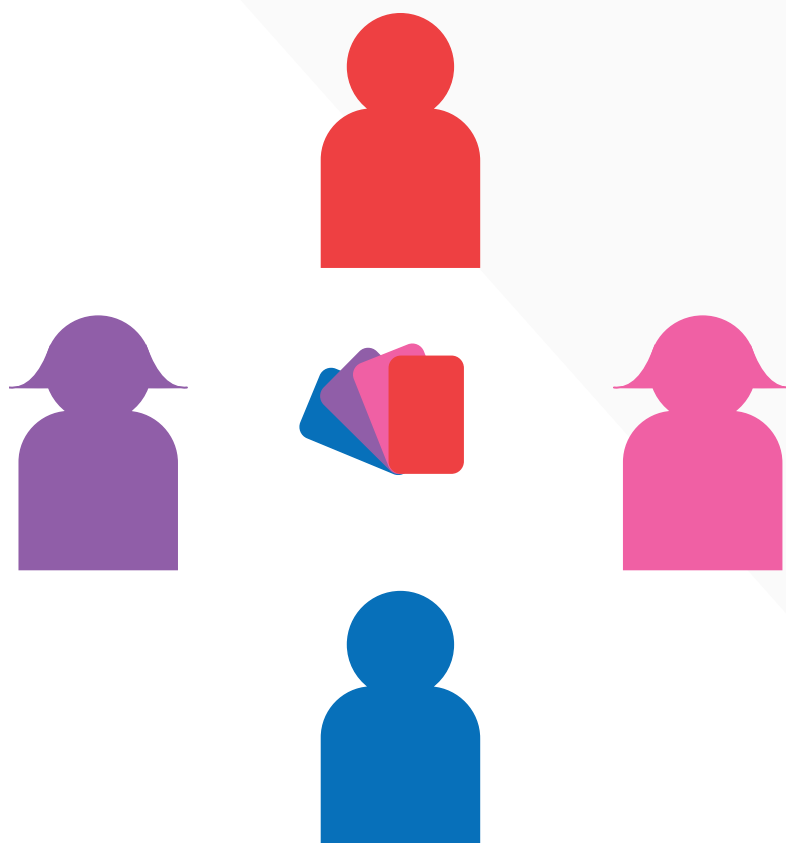


# Dicas de Estudos

<b>Weekly Planner</b>	
<b>Goals</b>	<b>Notes</b>

# **S** Sobre **os Jogos**

Você sabia que os jogos sempre fizeram parte do cotidiano das pessoas e que eles podem nos trazer diversos benefícios?



Para iniciarmos, leia o jogo a seguir:



## **Exemplo De jogo**

Divida os alunos em duplas, jogador 1 e jogador 2. Depois, entregue um mapa completo (fictício ou real) de um bairro que possua diferentes tipos de estabelecimentos (Hospital, drugstore, school, restaurant, etc) e ruas identificadas ao jogador 1.

Ao jogador 2, entregue fichas com os nomes dos estabelecimentos e um mapa, semelhante ao entregue ao jogador 1, mas sem o nome dos locais. Oriente os alunos que os jogadores que estão com os mapas completos não deverão mostrá-los as suas duplas, sob risco de serem desclassificados.

O jogador 2 pedirá informações (usando a língua alvo) sobre onde fica um lugar, segundo as fichas que possui, e o aluno 1 dará os direcionamentos/instruções (utilizando a língua alvo) de como chegar até o local desejado. O jogador 2 poderá pedir esclarecimento à sua dupla quantas vezes precisar.

O jogador 2 deverá colocar a ficha de nomenclatura no local do mapa que acreditar ser o correto.

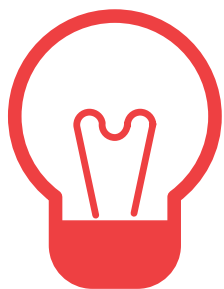
As duplas que primeiro localizarem e identificarem/nomearem todos os lugares do mapa corretamente, deverão sinalizar ao professor/responsável para que ele verifique as respostas. Caso esteja correto, a dupla será considerada a vencedora e receberá uma premiação. Porém, caso haja algum erro, o jogo deve continuar.



Observando a descrição do jogo apresentado, você consegue imaginar quais benefícios esse tipo de atividade pode trazer aos seus participantes?

# 3 Sobre os Jogos

Além de proporcionar momentos de diversão, os jogos podem ser um grande aliado no contexto educacional!



**Você já usou  
ou pensou em  
utilizar jogos  
em suas aulas?**

**Acredite: eles podem ser mais um recurso metodológico que poderá ajudar a promover uma aprendizagem efetiva aos seus alunos.**

# 3 Sobre os Jogos

com base no mesmo jogo das páginas 09 e 10, você consegue perceber habilidades que podem ser desenvolvidas e conteúdos que podem ser trabalhados através do jogo apresentado?





**Por serem um tema familiar, os jogos podem promover nos estudantes envolvimento e motivação e isso faz com que eles possam aprender de maneira mais rápida e contextualizada (BACICH E MORAN,2018).**



Outra importante autora que possui trabalhos sobre jogos é Tizuko Morchida Kishimoto. Quer saber mais? acesse o QR code abaixo!



Pensando no contexto de ensino e aprendizagem de línguas, em especial de língua inglesa, os jogos podem ser utilizados para promover o desenvolvimento de habilidades como:

- Usar palavras na língua-alvo.
- Esclarecer dúvidas sobre vocabulários.
- Aprender aspectos gramaticais da língua.
- Corrigir seus próprios erros e de seus colegas.
- Perceber a importância do uso da língua em sala de aula.
- Utilizar a língua significativamente em contexto real de interação.

**Vamos verificar isso na prática? Leia a descrição do jogo a seguir com muita atenção.**

## **Exemplo De jogo**

Divida a turma em grupos de quatro a cinco alunos e indique um dos estudantes para ser o 'líder' da partida. Para iniciar o jogo, cada participante, de cada grupo, deve jogar os dados para definir a ordem dos turnos.

O competidor que obtiver a maior quantidade de pontos inicia a partida, o segundo maior pontuador joga em seguida e assim sucessivamente.

Os jogadores, cada um na sua vez, deverão utilizar os seus pinos para percorrer o percurso o tabuleiro, de acordo com o número de espaços indicado pelos dados. Quando o aluno parar em uma casa do percurso, ele deve ler a frase que está escrita em voz alta e, depois, falar três ações (usando a língua estrangeira) que as pessoas normalmente fazem no local mencionado (cinema, shopping, escola, etc).

O "líder" deverá verificar se as respostas dadas estão ou não adequadas nos cartões respostas.

1- Quais habilidades podem ser desenvolvidas com o jogo apresentado?

- a) Aquisição de vocabulário sobre comida.**
- b) A escrita de frases.**
- c) Oralidade e uso de verbos no "simple present".**

Você acredita que esse jogo poderia desenvolver outras habilidades? Quais?

---

---



Confira a resposta correta na página 68



## **ATENÇÃO**



É importante ressaltar que os jogos educacionais não devem ser considerados apenas como uma atividade voltada para a diversão! Antes de tudo, eles precisam ser organizados, pensados e pedagogicamente eficientes.

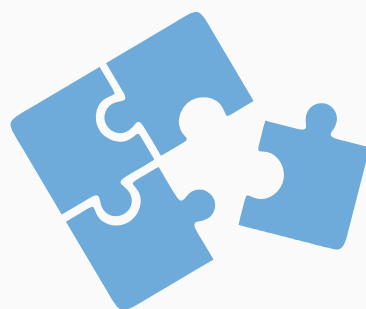
Para isso, você deve ter em mente objetivos pedagógicos claros e bem definidos a serem atingidos pelos alunos ao jogarem.

Quer saber mais sobre jogos educacionais?  
Acesse o QR code abaixo.



# **Elementos dos Jogos**

Ao ler as descrições dos jogos apresentados anteriormente, você conseguiu perceber que eles possuem certos elementos?



**Os jogos são formados por uma série de elementos que, juntos, constituem essa atividade.**

Entre eles, alguns podem ser considerados como “fundamentais” para a existência de um jogo e outros podem ser classificados como “opcionais”.

## Os elementos fundamentais

Pode-se definir como elementos fundamentais os componentes que são necessários para que um jogo exista e seja realizado de maneira satisfatória. Eles devem constar nos jogos para que esse tipo de atividade para que ela seja pedagogicamente eficaz e envolva os seus participantes. São eles:

**01** Abstração de conceitos e realidade

**02** Objetivo principal

**03** Objetivos imediatos

**04** Regras

**05** Conflito/Desafio

**06** Estrutura de recompensa

**07** Feedback

**08** Curva de interesse

**09** Estética

**10** Possibilidade de repetição

**Abstração de conceitos  
e realidade**

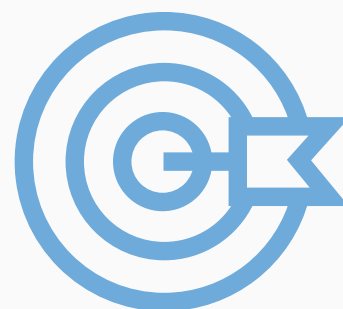
É um elemento que faz com que os participantes abstraíam de conceitos e da realidade que ele vive para assumir personagens e circunstâncias que podem não ser reais ou que podem não fazer parte da sua realidade.



# 4 Elementos dos Jogos

## Objetivo principal

É a meta que o jogador deve atingir ao final do jogo. O objetivo não deve ser ambíguo e, geralmente, os participantes compreendem, sem dúvidas, a meta que eles devem alcançar.



Assim, todos os jogadores conseguirão perceber, claramente, quando o objetivo da atividade foi alcançado ou não. Ou seja, quem ganhou e quem perdeu.

## Objetivos imediatos



São pequenas metas a serem alcançadas e/ou desafios a serem superados ao longo do jogo para atingir o objetivo final. Dessa forma, o participante ganhará experiência e habilidades necessárias para terminar o jogo com êxito.

## Regras



As regras determinam como o jogo deverá acontecer. Nesse sentido, ao conhecerem as regras, os participantes saberão o que eles podem e não podem fazer nesse contexto; como agir em determinadas situações do jogo; quantidade de tempo permitida para determinada ação, entre outros.

A existência de um jogo está diretamente ligada à presença de regras, pois são elas que estabelecem os limites nesse ambiente, assim como o torna passível de realização.

## Conflito/Desafio



O conflito pode ser um desafio imposto por um ou mais oponentes significativos (pessoas ou robô). O jogador se sente instigado a realizar algo para superar o seu adversário, desafio proposto ou ele mesmo e, assim, tentar ser o vitorioso.

## Estrutura de recompensa



É uma forma de premiar os participantes pelo êxito em seus atos/escolhas no jogo. As recompensas podem ser objetos materiais ou não.

São exemplos de recompensa: nome em ranking de pontuação; habilidades especiais ou pontos extras ao superarem determinados desafios dentro do jogo; brindes; etc.

## Feedback



Oferece informações aos participantes se as suas ações foram corretas ou não dentro do jogo, assim como os orientar, mesmo que indiretamente, ao caminho mais favorável para atingir os seus objetivos.

O feedback também pode ser vinculado ao sistema de pontuação do jogo, pois ao executar determinada ação, o participante pode ganhar ou perder uma certa quantidade de pontos.

## Curva de interesse

Série de situações que acontecem dentro dos jogos que são estrategicamente pensadas para envolver os participantes nas atividades e tentar engajá-los do começo até o fim da atividade.

São exemplos de ações que ajudam a manter a curva de interesse nos jogos: a disponibilização de pequenas recompensas ao longo do jogo, utilização de cores mais fortes ao superar desafios, aumento de nível de dificuldade, etc.

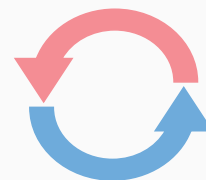
## Estética



A estética do jogo diz respeito aos diversos tipos de elementos visuais, combinação de cores, texturas, entre outros componentes, que são utilizados na confecção dos jogos e também durante a sua Realização para torná-los mais atraentes aos seus participantes.



**Possibilidade  
de repetição**



Os jogos devem permitir que participantes possam jogá-los quantas vezes desejarem. Ou seja, os jogadores, ao finalizarem uma partida, podem iniciar o jogo novamente com os mesmos participantes, ou ainda com outras pessoas.

Leia a descrição de jogo a seguir:

### **Exemplo de jogo**

Organize os alunos em grupos de cinco pessoas e peça que eles se sentem em círculo. Em seguida, diga que um deles deverá embaralhar e entregar cinco cartas a todos os participantes do seu grupo, inclusive para ele mesmo.

As cartas do jogo devem possuir, em seu centro, imagens ou palavras de campos lexicais (de escola, sentimentos, jardim, entre outros) e bordas de diferentes cores

O primeiro estudante a jogar deve pegar uma carta do monte e colocá-la onde todos possam vê-la.

Depois, o mesmo jogador deve verificar entre as suas cartas se existe alguma que seja relacionada/pertença ao mesmo campo lexical ou cor da carta que foi tirada.

Caso ele possua, deve descartá-la e o jogo continua no sentido horário. Porém, caso ele não tenha, precisará comprar uma carta no monte. Se ela puder ser relacionada à carta que foi jogada, o participante deverá descartá-la, senão, ficará com ela e o próximo aluno continuará o jogo.

Ganha o jogo quem ficar sem cartas primeiro.

Anote os elementos fundamentais apresentados no jogo mencionado.

- Abstração de conceitos e realidade
- Objetivo principal
- Objetivos imediatos
- Regras
- Conflito/Desafio
- Estrutura de recompensa
- Feedback
- Curva de interesse
- Estética
- Possibilidade de repetição

## **Os elementos opcionais**

Os elementos opcionais podem estar ou não presentes nos jogos, dependendo das circunstâncias e dos objetivos da atividade.

**01** Competição

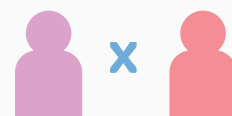
**02** Cooperação

**03** Tempo

**04** Níveis

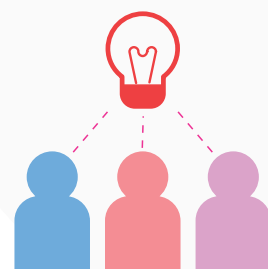
**05** Narrativa

## Competição



É a disputa que ocorre entre dois ou mais participantes em busca de um objetivo em comum e que não pode ser compartilhado ou também entre o jogador e uma performance sua anterior. Apenas um competidor ou equipe poderá alcançar o propósito almejado (com exceção em que há, nas regras, a possibilidade de mais de um vencedor).

## Cooperação



É a ação na qual os jogadores, para atingir um determinado objetivo em comum, trabalham em conjunto e auxiliam uns aos outros mutuamente, buscando alcançar o objetivo principal.

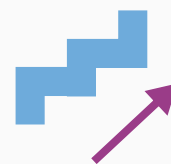
## Tempo



É a duração de tempo permitida no jogo para que os participantes realizem determinadas ações. Esse elemento pode influenciar na velocidade em que os jogadores tomam as decisões; permitir uma perspectiva de tempo para o término da atividade; ser um fator de dificuldade ou facilidade para realização de certa tarefa do jogo, entre outros.

**É importante também que o professor tenha uma estimativa da duração do jogo para que possa atingir o seu objetivo pedagógico e gerenciar a sua aula.**

## Níveis



São as etapas que os jogadores superam à medida que avançam no jogo ou ainda o grau de dificuldade que o participante pode optar antes de iniciar uma partida.

Ao superar os níveis, o participante, a partir de suas vivências ao longo da atividade, vão adquirindo habilidades e aumentando o seu grau de conhecimento sobre o jogo.

## Narrativa



É a presença de uma história que explica o contexto no qual o jogo está inserido, orienta os jogadores a atingirem o objetivo principal e pode promover o envolvimento dos participantes na atividade proposta.



Leia novamente a descrição do jogo apresentado na página 26 e 27.

Organize os alunos em grupos de cinco pessoas e peça que eles se sentem em círculo. Em seguida, diga que um deles deverá embaralhar e entregar cinco cartas a todos os participantes do seu grupo, inclusive para ele mesmo.

As cartas do jogo devem possuir, em seu centro, imagens ou palavras de campos lexicais (de escola, sentimentos, jardim, entre outros) e bordas de diferentes cores.

O primeiro estudante a jogar deve pegar uma carta do monte e colocá-la onde todos possam vê-la.

Depois, o mesmo jogador deve verificar entre as suas cartas se existe alguma que seja relacionada/pertença ao mesmo campo lexical ou cor da carta que foi tirada.

Caso ele possua, deve descartá-la e o jogo continua no sentido horário. Porém, caso ele não tenha, precisará comprar uma carta no monte. Se ela puder ser relacionada à carta que foi jogada, o participante deverá descartá-la, senão, ficará com ela e o próximo aluno continuará o jogo.

Ganha o jogo quem ficar sem cartas primeiro.

Leia novamente a descrição do jogo apresentado nas páginas 26 e 27. Você percebeu seus elementos opcionais? Marque as opções de elementos que você encontrou.

- Competição
- Cooperação
- Tempo
- Níveis
- Narrativa





# Elementos dos Jogos

Quando você cria ou usa jogos que possuem os elementos citados anteriormente (elementos fundamentais e, ocasionalmente, os elementos opcionais), eles terão êxito ao serem realizados nas suas aulas.

Além dos elementos que compõem os jogos, você sabia que eles possuem certas características que os diferenciam?

Leia a descrição do jogo abaixo ...



### **Exemplo de jogo**

O professor/responsável distribuirá quatro cartões para cada participante.

As cartas devem ter imagens de pontos turísticos locais ou internacionais, dependendo do objetivo pedagógico a ser alcançado.

O primeiro jogador selecionará uma de suas imagens e dará pistas sobre o local que consta no seu cartão. Ele poderá descrever a estrutura do lugar, cores, tamanho, formato, entre outros. O aluno poderá falar até quatro dicas sobre o lugar, uma por vez, aos colegas.

O participante que desejar falar o nome do local que foi descrito deverá levantar a mão e, em seguida, enunciar a sua opinião. O jogador que acertar o nome do lugar com apenas uma dica ganhará 10 pontos; com duas dicas, 8 pontos e com três dicas, 5 pontos. Em seguida, o jogador da vez mostra a sua imagem para que todos possam verificar o local.

O participante que está narrando a carta ganhará a mesma quantidade de pontos que o jogador que acertou o nome do local obter. A carta narrada deve ser descartada após a sua utilização.

Depois do descarte, o segundo jogador começará a dar as dicas sobre uma de suas imagens. O jogo continua de acordo com a ordem decidida previamente, até que todos os alunos tenham usado os seus cartões.

Por fim, o professor/responsável deverá fazer a contagem dos pontos de cada participante e criar um ranking com os três alunos que obtiverem a maior pontuação.

2- Em sua opinião, a atividade apresentada anteriormente pertence a que tipo de jogo?

- a) Jogo de tabuleiro
- b) Jogo de cartas
- c) Jogo de adivinhação
- d) Jogo de correspondência
- e) Jogo de preenchimento de informações



Confira a resposta correta na página 68



Agora, observe as imagens a seguir...



3- As imagens acima são relacionadas a que tipo de jogo?

- a) Jogo de cartas
- b) Jogo de tabuleiro
- c) Jogo de adivinhação
- d) Jogo de correspondência
- e) Jogo de preenchimento de informações



Confira a resposta correta na página 68

# **5** de Tipos de **Jogos**

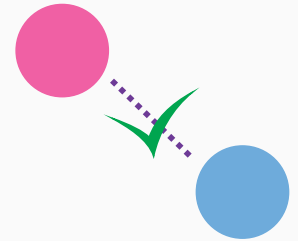
Neste material, você encontrará os seguintes jogos:

**Matching game**  
**Guessing game**  
**Card game**  
**Board game**  
**Information gap game**

Há outros tipos de jogos, porém os apresentados neste material são alguns dos mais utilizados em aulas de LE.

# 5 Tipos de Jogos

## Matching game



Nesse tipo de jogo, o participante deve realizar a correspondência entre elementos que se relacionem, de acordo com os critérios pré-estabelecidos nas regras.

## Guessing game



No jogo de adivinhação, um competidor guarda uma informação que lhe é fornecida e os demais participantes devem adivinhar que informação é essa por meio de pistas dadas por ele.

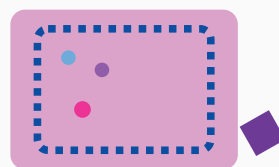
# 5 Tipos de Jogos

## Card game



É um jogo em que os participantes utilizam um conjunto de cartas durante a atividade. Alguns dos objetivos desse jogo são realizar combinações, adquirir o maior número de cartas ou livrar-se delas primeiro.

## Board game



São jogos que, frequentemente, são executados em uma superfície plana. Geralmente, nesse tipo de jogo, a meta é avançar as casas do tabuleiro e chegar ao final do percurso.

# 5 Tipos de Jogos

## Information gap game



Nesse tipo de jogo, os alunos não têm todas as informações que precisam para concluir uma tarefa ou atividade. Com isso, os participantes precisam fazer perguntas e trabalhar em dupla/equipe para adquirir as informações que faltam e, assim, atingir o objetivo proposto.

# 6 Exemplos de Jogos

## Matching game



**Objetivo pedagógico:** Relacionar os phrasal verbs com o seu significado por meio de imagens e usá-las corretamente em frases.



**Materiais necessários:** Quinze cartões com imagens representando phrasal verbs; quinze cartões contendo phrasal verbs escritos; canetas; papel; cronômetro.



**Conhecimento prévio:** Sim.



**Duração do jogo:** 25 minutos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Matching game

### Passo a passo

Organize os participantes em no mínimo dois grupos.

Em seguida, explique aos participantes que o jogo terá duas etapas. Na primeira fase, os jogadores deverão fazer a correspondência, em no máximo quinze minutos, entre as imagens e os cartões que contém os phrasal verbs escritos.

Ao final do tempo, o professor/responsável deverá verificar se as correspondências estão corretas, contabilizar os pontos adquiridos por cada equipe e registrá-los em um lugar onde todos possam ver (quadro, folha de papel grande, etc). Cada correspondência certa valerá dez pontos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Matching game

### Passo a passo

Na segunda etapa, os alunos deverão observar as imagens utilizadas na 1ª fase e deverão usá-las para escrever o maior número de frases que conseguirem usando os phrasals verbs.

Os grupos terão dez minutos para realizar essa etapa do jogo. Ao final do tempo, o professor/responsável verificará se as correspondências estão corretas, contabilizará os pontos adquiridos por cada equipe e irá registrá-los em um lugar onde todos possam ver. Cada frase escrita corretamente valerá 20 pontos.

Ao final da segunda etapa, o professor/responsável irá somar todos os pontos de cada equipe. Vence o grupo que obtiver a maior pontuação total.



# 6 Exemplos de Jogos

## Guessing game



**Objetivo pedagógico:** Fixação do conteúdo sobre informações pessoais (data de nascimento/morte, idade, nacionalidade, profissão, hobbies, etc).



**Materiais necessários:** Quadrados de papel grande (mínimo 30 unidades de diversas cores); um cartaz de papel grande escrito "Winner"; trinta cartões com foto, nome e informações pessoais de pessoas/personagens famosos; cinco cartões "surpresa" com orientações para os alunos realizarem ações como "volte 1 casa; avance 1 casa; passe a vez, etc; uma caixa de papel média.



**Conhecimento prévio:** Sim.



**Duração do jogo:** 40 minutos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Guessing game

### Passo a passo

**Preparação:** Disponha os quadrados de papel verticalmente, um ao lado do outro. Crie, no mínimo, cinco caminhos, um de cada cor. Cada caminho deve ter pelo menos seis quadrados. Ao final do percurso, no centro, coloque sobre o chão o quadrado de papel que está escrito "Winner".

Os participantes devem se organizar no início do percurso seguindo a ordem estabelecida previamente de quem começaria o jogo (Sugestões na página x). O primeiro jogador irá retirar um cartão da caixa e o professor/responsável deverá ler as pistas, uma por vez, ou orientá-lo a realizar a ação pedida na carta "surpresa".

# 6 Exemplos de Jogos

## Guessing game

### Passo a passo

Se o jogador adivinhar quem é a pessoa com apenas uma pista, ele irá avançar três casas no percurso; caso ele acerte de quem se trata depois de duas dicas, ele avançará duas casas; se o aluno conseguir falar a resposta correta após três pistas, ele andará apenas uma casa.

Caso o participante não conseguir adivinhar sobre quem são as pistas após as três dicas ou erre a resposta, deverá permanecer no mesmo lugar. Vence aquele aluno que chegar primeiro no final do percurso.

# 6 Exemplos de Jogos

## Board game



**Objetivo pedagógico:** Identificar o tipo de linguagem mais adequada em diferentes contextos.



**Materiais necessários:** Percurso impresso com casas na cor azul, verde e amarelo dispostas em diferentes ordens; dados (2 unidades); peões coloridos (mínimo 3 unidades); 3 grupos de cartões (azul, verde, amarelo) contendo diferentes tipos de contextos. Os cartões azuis com contextos informais: conversa entre amigos, almoço em família, chat em redes sociais, etc; os cartões verdes com situações formais: entrevista de emprego, apresentações acadêmicas, conversa com autoridades, etc; e os cartões amarelos com orientações como "volte uma casa; avance duas casas; passe a vez, etc". os cartões azuis e verdes devem conter alternativas de respostas para que os jogadores escolham.



**Conhecimento prévio:** Sim.



**Duração do jogo:** 40 minutos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Board game

### Passo a passo

O participante que iniciará o jogo deve lançar os dados e avançar as casas do tabuleiro de acordo com o resultado da quantidade de pontos obtidos.

Em cada casa do percurso, os competidores encontrarão uma cor que lhe indicará uma carta. O "líder" deverá retirar uma carta do monte correspondente à cor indicada e apresentar um contexto específico ao participante.

# 6 Exemplos de Jogos

## Board game

### Passo a passo

Depois, ele irá ler as alternativas de resposta ao jogador que deverá escolher qual a linguagem e/ou comportamento mais adequado para a situação/ambiente apresentado.

Caso o participante acerte a resposta, ele deverá ficar no local em que parou. Porém, se ele errar deverá voltar para o seu lugar de origem. Vence quem chegar primeiro ao final do percurso.

# 6 Exemplos de Jogos

## Information gap game



**Objetivo pedagógico:** Realizar descrições de pessoas, objetos ou lugares e utilizar frases na forma interrogativa para conseguir informações.



**Materiais necessários:** Uma imagem impressa (tamanho A4) de uma pessoa, objeto ou lugar; papel A4 branco; lápis; lápis de cor; sino ou caixa de som.



**Conhecimento prévio:** Sim.



**Duração do jogo:** 15 minutos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Information gap game

### Passo a passo

Divida os alunos em duplas: jogador 1 e jogador 2 e diga que eles só devem iniciar o jogo quando ouvirem o sinal.

Depois, entregue os materiais para cada dupla: uma imagem ao jogador 1, sem mostrá-la ao jogador 2 e uma folha de papel A4, lápis e lápis de cor ao jogador 2.

Diga aos participantes que, ao ouvirem o sinal, o jogador 1 deve descrever a imagem para a sua dupla utilizando a língua estrangeira.

O jogador 2, de cada dupla, deve iniciar o seu desenho com base nas características dadas pelo seu parceiro. O jogador 2 deve fazer perguntas, usando a língua estrangeira, ao jogador 1 para ajudá-lo a entender o que é a imagem.



# 6 Exemplos de Jogos

## Information gap game

### Passo a passo

Os participantes terão quinze minutos ao total para realizar o desenho. Porém, quando a atividade estiver com cinco minutos de duração, o professor/responsável irá tocar o alarme/sino e todos os alunos que estiverem realizando o desenho (jogador 2) deverão trocar de lugar com algum colega e continuar o desenho deles.

Passado mais cinco minutos da atividade, o professor/responsável irá tocar o alarme de novo e estudantes deverão retornar às suas duplas de origem.

No final do tempo, as duplas colocarão a imagem original e o desenho lado a lado para que o professor/responsável faça uma comparação. A dupla que fizer o desenho mais próximo ao original, será a vencedora.

# 6 Exemplos de Jogos

## Card game



**Objetivo pedagógico:** Fomentar a leitura de palavras em língua inglesa e fixar a grafia dos nomes de profissões.



**Materiais necessários:** 20 cartas com imagens de profissões; 20 cartas com o nome escrito das profissões representadas nas imagens; 10 cartas “especiais” com orientações como “compre duas cartas; troque uma carta com o seu colega; fique uma rodada sem jogar, etc”



**Conhecimento prévio:** Sim.



**Duração do jogo:** 15 minutos.

# 6 Exemplos de Jogos

## Card game

### Passo a passo

Oriente os alunos que eles devem sentar em círculo. Um deles deverá embaralhar e entregar seis cartas a todos os participantes, inclusive para ele mesmo.

Depois, o estudante deve deixar o restante das cartas em um monte para compras em frente aos jogadores.

O jogador que está sentado à direita da pessoa que embaralhou as cartas, inicia a rodada e, depois, a ordem das jogadas deve seguir nesse sentido.

# 6 Exemplos de Jogos

## Card game

### Passo a passo

Os alunos devem formar pares com as suas cartas (imagens e nomenclaturas). Para isso, o primeiro a jogar deve comprar uma carta do monte e descartar umas das suas que não for mais útil para seu jogo (inclusive a carta recém comprada, se for o caso).

O próximo aluno a jogar poderá comprar uma carta do monte ou pegar a última carta que foi descartada, se for de seu interesse. Além disso, os participantes devem ficar atentos para realizar as ações contidas nas “cartas especiais”.

Vence o aluno que formar corretamente seis pares de cartas primeiro.

# 6 Exemplos de Jogos



## Dicas extras

A seguir, sugerimos algumas dicas extras para uma melhor criação/execução dos jogos.

1- Como estabelecer quem começa o jogo?

Quem tirar a maior pontuação jogando dados;

Aluno mais novo;

Participante que acertar um quizz;

Par ou ímpar.

2- Como contar o tempo?

Cronômetro projetado no quadro;

Relógio de parede;

Ampulheta.

3. Como recompensar os vencedores?

Elogio;

Pontuação extra;

Exposição de um ranking na parede;

Adesivos;

Brindes.

# 6 Exemplos de Jogos



## Atenção!

É extremamente importante que não haja incorreções ortográficas ou gramaticais nos jogos criados;

Atente para a ergonomia dos textos, utilizando fontes legíveis e recursos visuais facilmente compreensíveis pelos alunos.

Confeccione os jogos com material apropriado.

Use cores para diferenciar participantes, setores, níveis, etc. Não esqueça que a estética é um elemento fundamental. Ela o ajudará na construção do seu jogo além de atrair a atenção dos seus alunos.

## DIY: Mão na Massa!

Após os estudos com o material, chegou a sua vez de criar um jogo! Siga as orientações abaixo e coloque os seus conhecimentos em prática.

1-Pense em um conteúdo/habilidade que você deseja trabalhar com o seu jogo.

2-Escolha um dos tipos de jogos educacionais apresentados neste material e pense em como se desenvolverá a atividade.

3-Utilize os elementos fundamentais no seu jogo e, caso deseje, use também os elementos opcionais.

4-Avalie quais materiais serão necessários para a realização do jogo.



# DIY: Mão na Massa!

Para auxiliá-lo nessa tarefa, use a tabela abaixo para realizar um checklist dos elementos que você observar a presença durante o processo de construção do seu jogo.

## Elementos fundamentais

- |                          |                                    |  |
|--------------------------|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> | Abstração de conceitos e realidade |  |
| <input type="checkbox"/> | Objetivo principal                 |  |
| <input type="checkbox"/> | Objetivos imediatos                |  |
| <input type="checkbox"/> | Regras                             |  |
| <input type="checkbox"/> | Conflito/Desafio                   | <input checked="" type="checkbox"/> Presente |
| <input type="checkbox"/> | Estrutura de recompensa            | <input type="checkbox"/> Ausente             |
| <input type="checkbox"/> | Feedback                           |  |
| <input type="checkbox"/> | Curva de interesse                 |  |
| <input type="checkbox"/> | Estética                           |  |
| <input type="checkbox"/> | Possibilidade de repetição         |  |



# DIY: Mão na Massa!

## Elementos opcionais

- Competição
- Cooperação
- Tempo
- Níveis
- Narrativa

Presente

Ausente

# Learn, create<sup>and</sup> play games:

jogos educacionais  
no ensino de inglês

## Autoavaliação

1- Você realizou todas as atividades propostas no manual?

Sim  Não  Parcialmente

2- Você conseguiu manter uma rotina de estudos com o produto?

Sim  Não  Parcialmente

3- Em sua opinião, como foi o seu desempenho nos estudos?

Excelente  Bom  Ruim

4- Qual conteúdo do manual você deseja estudar mais?

- Definição de jogos
- Elementos de jogos
- Tipos de jogos

# Learn, create<sup>and</sup> play games:

jogos educacionais  
no ensino de inglês

## Premiação



Parabéns!

Você conseguiu superar todos os desafios encontrados na sua jornada com o manual.

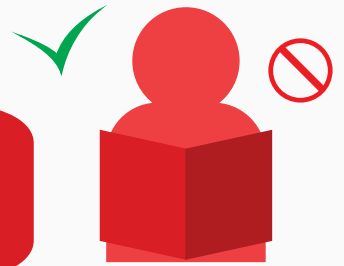
Para lhe premiar por essa conquista, sugerimos algumas atividades que você pode realizar sozinho ou em companhia de pessoas queridas.

- . Ir ao cinema
- . Degustar uma comida favorita
- . Ir à praia
- . Criar e aplicar jogos educacionais

# Learn, create<sup>and</sup> play games:

jogos educacionais  
no ensino de inglês

## Gabarito



Abaixo, confira as respostas corretas das perguntas.

1- c)

2- c)

3- b)

Marque na barra a sua pontuação.

--	--	--

1

2

3

68

# Learn, create and play games:

jogos educacionais  
no ensino de inglês

## Referências

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 19 ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre, Penso: 2018.

DUTRA, Gabriela Maria Lima Machado. **Manual de estudos**: jogos educacionais no ensino de inglês. 2023. 110 f. Dissertação (Mestrado em Ensino) - Pós-Graduação Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, Universidade Federal do Pará, Belém, 2023.

FIGUEIREDO, Francisco José Quaresma de. **Vygotsky**: a interação no ensino/aprendizagem de línguas. São Paulo: Parábola, 2019.

HADFIELD, Jill. **Elementary grammar games**. London: Longman, 2001.

HADFIELD, Jill. **Intermediate communication games**. London: Longman, 1990.

HADFIELD, Jill. **Elementary communication games**. London: Longman, 1984.

KAPP, Karl M. What is Gamification. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.25-50.

KAPP, Karl M. It's in the Game: Understanding Game Elements. In: KAPP, Karl M. **The Gamification of learning and instruction**: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer, 2012, p.25-50.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1996.