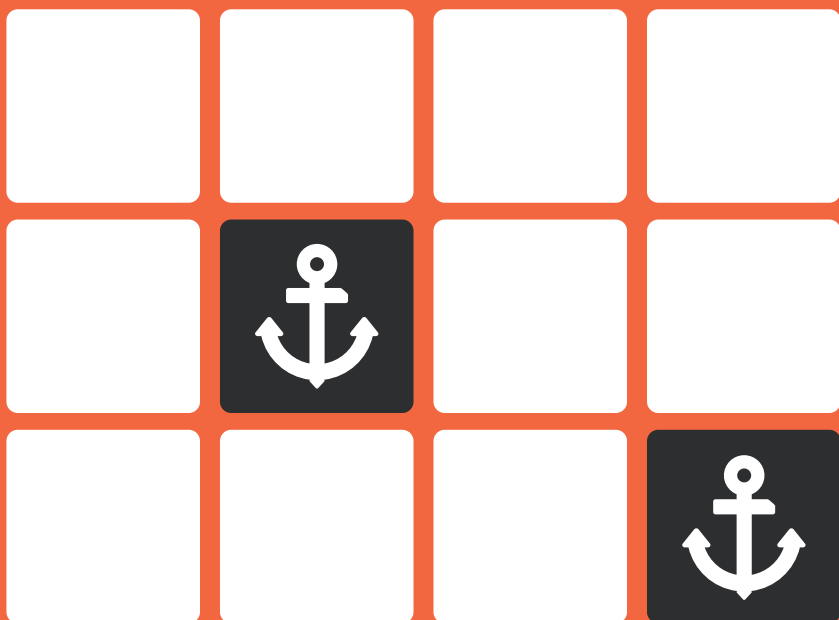


Geam Karlo-Gomes
Adriana Lúcia Oliveira Ramos
Organizadores

GAMIFICAÇÃO

NO ENSINO DE LÍNGUAS

**Criando possibilidades para
aprendizagens mais engajadoras**



GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

**CRIANDO POSSIBILIDADES PARA APRENDIZAGENS
MAIS ENGAJADORAS**





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecária responsável: Aline Grazielle Benitez CRB-1/3129

E26 1.ed.	Gamificação no ensino de línguas: criando possibilidades para aprendizagens mais engajadoras [recurso eletrônico] / [orgs.] Geam Karlo-Gomes. Adriana Lúcia Oliveira Ramos – 1.ed. – Curitiba-PR, Editora Bagai, 2022. 148 p. E-Book
	Bibliografia. ISBN: 978-65-5368-084-5
	1. Ensino. 2. Gamificação. 3. Línguas. I. Karlo-Gomes, Geam. II. Ramos, Adriana Lúcia Oliveira.
10-2022/20	CDD 370.7 CDU 37.01

Índice para catálogo sistemático:
1. Ensino: Línguas 370.7

 <https://doi.org/10.37008/978-65-5368-084-5.08.07.22>

Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem autorização prévia da **Editora BAGAI** por qualquer processo, meio ou forma, especialmente por sistemas gráficos (impressão), fonográficos, microfílmicos, fotográficos, videográficos, reprográficos, entre outros. A violação dos direitos autorais é passível de punição como crime (art. 184 e parágrafos do Código Penal) com pena de multa e prisão, busca e apreensão e indenizações diversas (arts. 101 a 110 da Lei 9.610 de 19.02.1998, Lei dos Direitos Autorais).

ISBN 978-65-5368-084-5



Este livro foi composto pela Editora Bagai.



www.editorabagai.com.br



[/editorabagai](https://www.instagram.com/editorabagai)



[/editorabagai](https://www.facebook.com/editorabagai)



contato@editorabagai.com.br

Geam Karlo-Gomes
Adriana Lúcia Oliveira Ramos
Organizadores

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

**CRIANDO POSSIBILIDADES PARA APRENDIZAGENS
MAIS ENGAJADORAS**



1.ª Edição - Copyright© 2022 dos autores
Direitos de Edição Reservados à Editora Bagai.

O conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade do(s) seu(s) respectivo(s) autor(es). As normas ortográficas, questões gramaticais, sistema de citações e referencial bibliográfico são prerrogativas de cada autor(es).

<i>Editor-Chefe</i>	Cleber Bianchessi
<i>Revisão</i>	Penélope Mas
<i>Projeto Gráfico</i>	Lucas Augusto Markovicz
<i>Capa</i>	Mariana de Souza Bertuzzi
<i>Finalização da Capa</i>	Alexandre Lemos
<i>Conselho Editorial</i>	Dr. Adilson Tadeu Basquerote – UNIDAVI Dr. Anderson Luiz Tedesco – UNOCHAPECÓ Dra. Andréa Cristina Marques de Araújo – CESUPA Dra. Andréia de Bem Machado – UFSC Dra. Andressa Grazielle Brandt – IFC – UFSC Dr. Antonio Xavier Tomo – UPM – MOÇAMBIQUE Dra. Camila Cunico – UFPB Dr. Carlos Luís Pereira – UFES Dr. Claudino Borges – UNIPIAGET – CV Dr. Cledione Jacinto de Freitas – UFMS Dra. Clélia Peretti – PUCPR Dra. Daniela Mendes V da Silva – SEEDUCRJ Dr. Deivid Alex dos Santos – UEL Dra. Denise Rocha – UFC Dra. Elnora Maria Gondim Machado Lima – UFPI Dra. Elisângela Rosemeri Martins – UESC Dr. Ernane Rosa Martins – IFG Dra. Flavia Gaze Bonfim – UFF Dr. Helio Rosa Camilo – UFAC Dra. Helisamara Mota Guedes – UFVJM Dr. Humberto Costa – UFPR Dr. Jorge Carvalho Brandão – UFC Dr. Jorge Henrique Gualandi – IFES Dr. Juan Eligio López García – UCF-CUBA Dr. Juan Martín Ceballos Almeraya – CUIM-MÉXICO Dra. Karina de Araújo Dias – SME/PMF Dra. Larissa Warnavin – UNINTER Dr. Lucas Lenin Resende de Assis – UFLA Dr. Luciano Luz Gonzaga – SEEDUCRJ Dr. Luiz M B Rocha Menezes – IFTM Dr. Magno Alexon Bezerra Seabra – UFPB Dr. Marciel Lohmann – UEL Dr. Márcio de Oliveira – UFAM Dr. Marcos A. da Silveira – UFPR Dra. María Caridad Bestard González – UCF-CUBA Dra. Maria Lucia Costa de Moura – UNIP Dra. Nadja Regina Sousa Magalhães – FOPPE-UFSC/UFPel Dra. Patricia de Oliveira – IF BAIANO Dr. Porfírio Pinto – CIDH – PORTUGAL Dr. Rogério Makino – UNEMAT Dr. Reginaldo Peixoto – UEMS Dr. Ricardo Cauica Ferreira – UNITEL – ANGOLA Dr. Ronaldo Ferreira Maganhotto – UNICENTRO Dra. Rozane Zaienz – SME/SEED Dra. Sueli da Silva Aquino – FIPAR Dr. Tiago Tendai Chingore – UNILICUNGO – MOÇAMBIQUE Dr. Thiago Perez Bernardes de Moraes – UNIANDRADE/UK-ARGENTINA Dr. Tomás Raúl Gómez Hernández – UCLV e CUM – CUBA Dr. William Douglas Guilherme – UFT Dr. Yoissell López Bestard- SEDUCRS

*A Mariana de Souza Bertuzzi, Arislândia Queiroz de Castro e
Ladjane Cavalcanti Ferraz, pelo apoio na revisão dos textos.*

*Aos monitores, Luciano de Souza Santos e Jaqueline de Souza,
pela colaboração em todas as etapas deste projeto.*

*À Mariana de Souza Bertuzzi, mais uma vez, pela
organização tão cuidadosa dos QR Codes.*

O gosto pela competição, a busca da sorte, o prazer do simulacro, a atração pela vertigem aparecem, certamente, como os motores principais dos jogos, mas sua ação penetra infalivelmente em todos os aspectos da vida das sociedades.

(Roger Caillois – Os jogos e os homens)

Gamification é aprender a partir dos games, encontrar elementos dos games que podem melhorar uma experiência sem desprezar o mundo real. Encontrar o conceito central de uma experiência e torná-la mais divertida e engajadora.

(Flora Alves – Gamification)

Seja um jogo individual ou coletivo, são as regras que balizam o movimento imaginário na direção de uma regularidade mínima do ato de jogar.

(Jeferson Retondar – Teoria do Jogo)

SUMÁRIO

PARTE I – LÍNGUA PORTUGUESA

AÇÃO DE FORTALECIMENTO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADA – AFAG: CONECT@DOS AOS DESCRITORES25

Geam Karlo-Gomes | Mariana de Souza Bertuzzi | Arislândia Queiroz de Castro | Ladjane Cavalcanti Ferraz

GINCANA DOS MEMES35

Herbet Mouze Rodrigues Neto | Júlia Lopes Bonfim

LABUTANDO COM A PERSUASÃO43

Maurília Macedo de Souza

LUGAR DE CRIAÇÃO50

Mirelly Savily da Costa Leite | Rebeca Samara Rodrigues Nonato

DESBLOQUEANDO A LITERATURA.....58

Vitor Castro Brito | João Victor de Souza Pinheiro

JOGANDO E CONSTRUINDO SENTIDO.....66

José Alexandre Pereira dos Santos | João Pedro da Costa Cavalcante Silva

PARTE II – LÍNGUA INGLESA

***DIGITAL SLANGS*72**

Ingryd Juliana de Souza Nascimento | Ramyres da Silva Araújo

***TALKING VERBS BOARD*.....81**

Jeiéli Ferreira dos Santos Sousa | Yasmim de Souza Vieira

***PLAYING WITH WORDS – BRINCANDO COM AS PALAVRAS*.....91**

José Wesley dos Santos Silva | Maria Gerriane Gomes Passos

CONQUISTANDO O INGLÊS102

Lucas Fernando Nunes do Nascimento

***MEMORY GAME: CAN AND MAY*.....111**

Beatriz Alves Neto | Ágata Emanuella da Silva

PARTE III – LÍNGUA ESPANHOLA

***JUEGO DE COMPARACIONES* 115**

Hemerson Brenner de Souza Silva | Larissa de Lima Santos

¿PRONOMBRE PERSONAL O POSESIVO?

***¡VAMOS A APRENDER!* 121**

Bárbara Milena de Souza Andrade | Juliana Oliveira dos anjos

***¿QUÉ PALABRA ES ESA?* 126**

Lucas Rodrigues Coelho | Miguel Willk Segundo

***CAJA SORPRESA* 131**

Emanuella Karolyne de Souza Pinheiro

***HABLAME* 135**

Ana Beatriz Ferreira de Barboza

***AUTORES* 139**

***SOBRE OS ORGANIZADORES* 147**

APRESENTAÇÃO

A ideia do jogo é expressa em várias culturas em diferentes linguagens. O sufixo *inda*, em palavras gregas, está associado a jogos: *sfairinda* (bola), *helkustinda* (cabo de guerra), *streptinda* (jogo de arremesso), *basilinda* (cabo de guerra) e as mais conhecidas de todas: *paidia* (jogo), *paíma* (brinquedo) e *paidzein* (brincar). O *kridati*, em sânscrito, corresponde a jogo, tanto entre crianças quanto entre adultos. O *wan* designa o jogo infantil em chinês, significando também o entretenimento, o prazer em fazer algo. Já no japonês, a substantivação *asobi* e o verbo *asobu* trazem a semântica tanto da recreação, do divertimento como de qualquer jogo em geral. A mesma ideia está presente em línguas primitivas, como a pertencente ao grupo algonquín, que utiliza a raiz verbal *koani* para indicar os jogos infantis. Nas línguas semitas, como o árabe, o vocábulo *la'iba* é atribuição do jogo em geral, assim como a própria semântica do rir e do chacotear. A mesma ideia está presente nas línguas germânicas, como no alemão *spiel*. O *play*, em inglês, traz sentido semelhante: uma atividade voluntária realizada num tempo e espaço determinados seguindo regras definidas. Já o latim, toma a palavra *ludus* para toda ideia de jogo, o que acaba contribuindo para a formação do vocábulo em língua portuguesa “ludicidade”, indicando qualidade geral semântica para os jogos e as brincadeiras. E essa lista seria bastante extensa no intuito de tentar esgotar as diversas manifestações da ideia do jogo nas diversas culturas.

Trata-se, pois, de uma função da própria cultura, como defende o historiador e linguista holandês, Johan Huizinga (1872–1945). Para ele, essa atividade voluntária é capaz de gerar sentimentos de tensão e alegria. Num jogo, há sempre a fabricação de imagens que estimulam imaginações. Ele é traço intrínseco das “grandes atividades arquetípicas da sociedade humana” (HUIZINGA, 2019, p. 5). Se os atos de criação de toda atividade humana mobilizam sentimentos,

emoções, pensamentos... que interligam corpo-alma do ser individual e coletivo, carregam imagens universais (arquetípicas) organizadas por mitos em diversas culturas.

Portanto, como fenômeno sociocultural que organiza a vida humana desde tempos imemoriais, o jogo é componente da cultura de imaginários. Igualmente, o jogo é fabricante de imaginários, visto que o homem – como percebe Huizinga – é ludens. Isto é, numa relação lúdica, busca simulacros de realidades como fruto de evasão, satisfação e/ou distensão: jogos de azar, de corrida, aventura, obstáculos, eletrônicos etc. Nesse sentido, o jogo é uma atividade voluntária que pode possibilitar a criação do que Huizinga vai definir como círculo mágico, isto é, uma espécie de “muro” entre o mundo real e o jogo em que o sujeito se inseriu.

O jogo como intrínseco à cultura humana é algo a ser valorizado como possibilidade de inserção no contexto educacional. Essa ideia ganha força com reflexões contundentes, como as do sociólogo e crítico literário Roger Caillois (2017, p. 117), ao afirmar motivações para essa atividade voluntária: “a necessidade de se afirmar”; “o gosto pelo desafio” ou “pela dificuldade vencida”; “o prazer do segredo, da simulação, do disfarce”; “a alegria de improvisar, de inventar, de variar ao infinito as soluções”; “de elucidar um mistério, um enigma”; “as satisfações oferecidas”; “o estabelecimento de regras”, “dever de respeitá-las” ou “a tentação de contorná-las”. Esses/as entre muitas outras tensões e sentimentos propícios ao contexto de formação humana.

Além disso, na contemporaneidade, vários desafios são colocados ao meio educacional, os quais impulsionam um repensar constante sobre os processos didáticos na busca de soluções criativas para fortalecer a aprendizagem dos estudantes. Nesse processo continuado de formação, as estratégias inovadoras aparecem como possibilidades para ampliar a atuação dos professores no contexto escolar. Para Almeida (2018), essas estratégias de ensino contribuem também para que haja uma reflexão da prática e, conseqüentemente, um melhor acompanhamento

discente. Assim, na busca por mudanças significativas para o processo de ensino-aprendizagem, encontra-se a gamificação, que se define como o uso de elementos e técnicas de games em situações didáticas.

A gamificação como estratégia de ensino está fundada na centralidade do discente, sendo este responsável pela construção do seu conhecimento, ao mesmo passo que objetiva motivar e engajar os educandos na realização de atividades educativas. Uma atividade pedagógica desenvolvida por meio da gamificação pode ir além da sala de aula e se compor de possibilidades de *feedbacks* por meio da adesão, engajamento e simulacros de novas realidades.

Nessa direção, as propostas que constituem esta obra são frutos de estudo, pesquisa e construção criativa e inovadora por parte de professores em formação inicial de dois cursos de Letras da Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina: Letras com licenciatura em Língua Portuguesa/Língua Espanhola e Letras com licenciatura em Língua Portuguesa/Língua Inglesa, sob a coordenação do professor Geam Karlo-Gomes, em parceria com a então mestrandia, Adriana Lúcia Oliveira Ramos, que, nesse período, estava desenvolvendo seu estágio docência no ensino superior. Este produto, contendo 16 propostas, é resultado de um projeto de Inovação Pedagógica, desenvolvido em 2021, aprovado com fomento por meio do Edital PFA 069/2021, da UPE. As soluções criativas de ensino de línguas (portuguesa, inglesa e espanhola) por meio da gamificação foram organizadas com o intuito de serem estendidas a professores da Educação Básica da rede pública de ensino.

A obra apresenta a gamificação de diferentes perspectivas, seja dentro de jogos digitais, de plataformas virtuais, seja em modelagens de ensino, que são roteiros para aplicação de soluções gamificadas. Todas essas possibilidades estão associadas ao ambiente tecnológico, que se faz presente no cotidiano de muitos estudantes. Todavia, vale ressaltar que essas estratégias também podem ser desenvolvidas sem o uso de recursos digitais.

No que tange às modelagens, buscou-se desenhar um ambiente gamificado a partir de narrativas. Em cada modelagem, fez-se a apresentação dos seus elementos constitutivos: mecânica, dinâmica e seus componentes. Segundo Zichermann e Cunningham (2011), a mecânica de um sistema de jogo é composta por várias ferramentas que têm a capacidade de produzir respostas estéticas significativas aos jogadores. Da mesma forma, a dinâmica, que representa as interações entre os participantes com a estrutura, atribui direcionamento e coerência à experiência, para as quais os componentes se ligam e dão suporte como forma de atingir o que é proposto.

Sendo assim, a gamificação no ensino, assim como nos games, procura indicar um propósito a ser alcançado, o que reverbera na dinâmica de motivar os estudantes, para que esses se engajem a realizar as atividades, fornecendo-lhes *feedback* imediato. Nesse movimento, os educandos atingem metas e vencem desafios, numa perspectiva de mudança de comportamento. No geral, considera-se aqui a gamificação como uma atividade lúdica, que agrega a interação e a cooperação, acompanhada de reações emocionais, proporciona o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas e, principalmente, a autonomia.

As propostas foram elaboradas pelos licenciandos em Letras de forma orientada, seguindo alguns passos: a) estudo teórico das habilidades de ensino a serem gamificadas; b) pesquisa de aplicativos digitais que pudessem auxiliar no processo de engajamento da aprendizagem; c) elaboração da modelagem gamificada: a mecânica, a dinâmica e os seus componentes; d) socialização da proposta intraclasse; e, por fim, e) avaliação da proposta e indicações de ajustes com base em critérios como: clareza, atendimento às características de uma modelagem e adequação à etapa de escolaridade indicada.

O processo de elaboração das modelagens gamificadas foi motivador para os licenciandos, a partir das possibilidades do uso da ludicidade para o ensino das línguas. Assim, as modelagens aqui propostas fazem parte de um exercício de criatividade e trabalho em equipe, do

constante pensar, organizar e planejar a prática pedagógica inspirada por estratégias gamificadas em favor da aprendizagem.

A primeira parte é constituída de 6 modelagens gamificadas para o ensino de Língua Portuguesa, que abordam o estudo de gêneros textuais, como os memes e textos publicitários, as escolas literárias pré-modernas, as figuras de linguagem, entre outros temas.

A atividade gamificada elaborada pelos professores Geam Karlo-Gomes, Mariana de Souza Bertuzzi, Arislândia Queiroz de Castro e Ladjane Cavalcanti Ferraz, intitulada *Ação de Fortalecimento da Aprendizagem Gamificada - AFAG: conect@dos aos descritores*, surgiu baseada na necessidade da Rede Estadual de Ensino – PE em buscar estratégias que pudessem motivar estudantes a realizar ações que mobilizem a aprendizagem a partir de uma atmosfera imaginária da gamificação. O foco é o desenvolvimento das habilidades contempladas nos Descritores da Matriz de Referência da Língua Portuguesa do SAEB de forma ativa, dinâmica e prazerosa. Os desafios propostos estão organizados em quatro níveis (fácil, intermediário, médio e difícil). Em cada nível, há um conjunto de descritores do SAEB que mobiliza várias missões a serem realizadas durante as aulas, de forma síncrona ou assíncrona. As três autoras que elaboraram a proposta junto ao coordenador deste projeto são professoras da rede estadual de Pernambuco.

Com exceção dessa primeira proposta, todas as demais foram criadas por licenciandos dos cursos de Letras da UPE. A segunda proposta foi construída por Herbet Mouze Rodrigues Neto e Júlia Lopes Bonfim. Ela é voltada para estudantes da 1ª Série do Ensino Médio, mas pode ser adaptada para outras etapas de escolaridade. Esta modelagem gamificada visa desenvolver a concepção do gênero textual meme, seu plano de organização global e as suas possibilidades de uso social. Nesta proposta, há três desafios a serem realizados, respectivamente, por meio de um Quiz, uma Caça ao Tesouro e a Produção do gênero textual meme com o uso do aplicativo digital Meme Creator.

A proposta gamificada *Labutando com a persuasão*, elaborada por Maurília Macedo de Souza, busca atender a necessidade de uma maior compreensão dos recursos linguísticos-discursivos nos textos publicitários, a fim de que os leitores desenvolvam práticas de consumo consciente. Foi desenvolvida no intuito de atender discentes do 6º Ano do Ensino Fundamental – Anos Finais. A dinâmica do jogo acontece a partir das regras de um tabuleiro, no qual os jogadores deverão responder questões acerca do tema proposto, analisar textos e vídeos publicitários e socializar pesquisas sobre campanhas publicitárias identificando os efeitos de persuasão contidos nesse gênero textual.

A quarta atividade gamificada do componente curricular de Língua Portuguesa é de autoria de Mirelly Savily da Costa Leite e Rebeca Samara Rodrigues Nonato, que tem como foco atender estudantes do 9º Ano do Ensino Fundamental para compreensão das figuras de linguagem. Para isso, os jogadores terão que analisar poemas, imagens e tirinhas, observando as características dos recursos estilísticos. Além disso, é requisitado a recriação de textos em versos e a verificação dos conhecimentos por meio do “Jogo da Força”.

A proposta *Desbloqueando a Literatura*, elaborada por Vitor Castro Brito e João Victor de Souza Pinheiro, tem o intuito de trazer uma revisão das escolas literárias pré-modernas para estudantes da 3ª Série do Ensino Médio, de forma interativa e divertida. A proposta gamificada se realiza dentro de três passos designados como “Sopa de Letras”, “Pistas” e “Enigma”, além de um quarto passo extra chamado “Conceituar e apresentar”.

Já a modelagem elaborada por José Alexandre Pereira dos Santos e João Pedro da Costa Cavalcante Silva, *Jogando e construindo sentido*, é voltada para a 3ª Série do Ensino Médio e visa trabalhar a interpretação e a construção de sentidos através de textos presentes em redes sociais. O jogo se constitui de um Quiz com 3 etapas de diferentes níveis de complexidade.

Na segunda parte, as modelagens são voltadas para o ensino de Língua Inglesa com as seguintes temáticas: o uso dos verbos modais (*can* e *may*) na construção de frases; o *To Be Verb* para criação de personagens; o uso do *Simple Present* e *Simple Past* para descrever ações cotidianas; formação de palavras com a derivação por meio de afixos, além do reconhecimento de novas formas de escrita da Língua Inglesa propiciadas pelos gêneros textuais digitais.

A primeira das cinco propostas foi desenvolvida por Ingrid Juliana de Souza Nascimento e Ramyres da Silva Araújo. As autoras se detêm em aspectos como o internetês, abreviações e outros aspectos linguísticos presentes em novos gêneros digitais a partir de desafios com a roleta Piliapp, uso do WhatsApp, entre outros. Os dois primeiros desafios estão organizados com base na resolução de questões que sugerem a identificação das abreviações presentes em gêneros digitais. O terceiro e último consiste no uso do aplicativo WhatsMock para construção de diálogos curtos com o uso de abreviações.

A seguir, a modelagem intitulada *Talking verbs board*, construída por Jecieli Ferreira dos Santos Sousa e Yasmim de Souza Vieira, visa a utilização correta das terminações dos verbos no *Simple Present* e *Simple Past*, a partir da produção de textos orais. A proposta possui cinco níveis, nos quais os desafios vão requerer dos educandos responder a questões de múltipla escolha e o preenchimento de frases e a produção oral de textos. Sugestivamente, os desafios podem estar dispostos em um tabuleiro elaborado no aplicativo Seppo ou pode ser customizado pelo professor.

A proposta gamificada *Playing with words* – brincando com as palavras, de autoria de José Wesley dos Santos Silva e Maria Gerriane Gomes Passos, busca promover a aquisição e a ampliação do vocabulário constituinte do léxico da língua inglesa a partir da formação morfológica. O intuito é possibilitar a compreensão satisfatória de textos nessa língua. A dinâmica do jogo se constitui em 4 desafios,

contendo: Quiz, análise e formação de palavras, entre outros. O aplicativo Jamboard é um material digital bem utilizado nesta proposta.

Conquistando o inglês é uma modelagem criada por Lucas Fernando Nunes do Nascimento e tem como foco a compreensão do *To Be Verb* de forma dinâmica e lúdica. A proposta traz, na sua narrativa, o embate entre o feiticeiro Jaqueta Vermelha e os jogadores que buscam conquistar o tesouro (a língua inglesa) derrotando o feiticeiro. Para isso, os aventureiros terão que realizar três desafios, que se configuram na criação, apresentação e descoberta dos personagens por meio de perguntas e respostas: *What am I?* Quando a equipe completa todas as etapas, a condição de vitória é atingida e o feiticeiro Jaqueta Vermelha é derrotado.

Já modelagem produzida por Beatriz Alves Neto e Ágata Emanuella da Silva, intitulada *Memory game: can and may*, visa exercitar o uso dos verbos modais *can* e *may*, no presente e no passado, no intuito de facilitar a compreensão dos estudantes na formação de orações por meio de atividades desenvolvidas em 3 etapas.

Na terceira parte, as atividades gamificadas compreendem o componente curricular Língua Espanhola, com foco no conhecimento de novas palavras, heterossemânticos e pronomes, de forma a propiciar maior interação e desenvoltura nas habilidades escritas e orais dessa língua. As propostas ainda contemplam a compreensão de gêneros textuais humorísticos, como os memes, e estão voltadas tanto para o Ensino Fundamental (Anos Finais) quanto para o Ensino Médio.

A modelagem *Juego de comparaciones*, de Hemerson Brenner de Souza Silva e Larissa de Lima Santos, busca trabalhar sentidos de expressões espanholas em textos humorísticos (memes). A dinâmica do jogo acontece por meio de um Quiz.

¿Pronombre personal o posesivo? ¡vamos a aprender! é a proposta gamificada criada por Bárbara Milena de Souza Andrade e Juliana Oliveira dos Anjos. Com essa modelagem, as autoras objetivam trabalhar o uso dos pronomes na elaboração de frases e na prática oral

por meio de diálogos. O jogo contempla desde a identificação dos pronomes em orações, suas funções, até a criação de situações que simulam contextos reais de interação.

Lucas Rodrigues Coelho e Miguel Willk Segundo apresentam a modelagem *¿Qué palabra es esa?*, que visa potencializar o conhecimento dos heterossemânticos a partir da leitura e da produção de textos com diálogos. A proposta possui duas etapas, com leitura e compreensão dos significados de termos heterossemânticos.

Em seguida, Emanuella Karolyne de Souza Pinheiro apresenta a modelagem *Caja sorpresa*, cujo intuito é a interação com uso da língua espanhola, ressaltando a necessidade do conhecimento vocabular. O jogo se configura por meio da leitura, interpretação e produção de textos.

Por fim, a proposta *Hablame*, de Ana Beatriz Ferreira de Barboza, busca promover uma maior desenvoltura por meio da prática oral em língua espanhola. Essa modelagem ainda vislumbra o trabalho em equipe para uma aprendizagem compartilhada por meio de três desafios: *Escena*, *Traducción* e *Vocabulo*.

A construção desse material trouxe muitas surpresas para seus organizadores, dentre elas a evidência da criatividade e do caráter inovador presentes nas atividades elaboradas por professores em formação inicial, além da certeza da contribuição desse projeto para a construção da identidade docente dos envolvidos.

Além do mais, esta proposta traz uma perspectiva integradora tão necessária ao fazer pedagógico contemporâneo, que se lança como “sementes” de motivação para que a gamificação possa fazer parte do cotidiano de muitas escolas.

Antes de começar o desenvolvimento destas estratégias, algumas considerações merecem ser explicitadas. Para que funcionem como possibilidades para a aprendizagem, é necessário que o mediador adote cada modelagem levando em consideração não só a habilidade, mas o contexto escolar dos seus discentes. Igualmente, é preciso ressaltar que as propostas podem ser adaptadas em vários sentidos, sendo

modificadas de acordo com a criatividade e o intuito do professor, da etapa de escolaridade e do tempo pedagógico.

No que se refere à etapa de escolaridade, estas propostas, mesmo sendo direcionadas a uma série ou ano específicos, podem ser vivenciadas em outras etapas, tanto do ensino médio quanto do ensino fundamental, a critério do docente. Além disso, cada modelagem pode funcionar para muitas habilidades diferentes, sendo constantemente adaptadas.

Portanto, o intuito é que esta obra funcione como força mobilizadora da criatividade. Ou seja, não se trata apenas de uma série de atividades a serem apenas reproduzidas, mas um material que aguce a capacidade inventiva do professor na criação de novas modelagens gamificadas.

Geam Karlo-Gomes
Adriana Lúcia Oliveira Ramos
Organizadores

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. In.: BACICH, Lilian; MORAN, José (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. São Paulo: Penso, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução: Maria Ferreira; Revisão técnica da tradução: Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2017. Título original: Les jeux et les hommes: le masque et le vertige.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000. 162 p. Título original: Homo Ludens - vom Unprung der Kultur im Spiel. Digital Source.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by design**: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media: Canada, 2011.

PREFÁCIO

Este livro é um convite à prática formativa/educativa gamificada, atravessada pela construção de experiências docentes no campo da linguagem. É um prazer e uma alegria prefaciá-la a presente obra, a qual mostra-se como um dos percursos possíveis para repensar nossa práxis pedagógica e profissional sobre outra lógica, a dos games ou jogos, como preferirmos.

Os últimos anos, em destaque ao período do ensino remoto, por conta da pandemia do Covid 19, temos ouvido continuamente sobre as possibilidades formativas em percurso envolvendo os jogos, num entendimento e numa proposta voltados à gamificação, que dependendo do enfoque, apresenta-se como uma “saída” para os problemas da educação, uma vez que tem na presença do envolvimento com o lúdico, um dos principais vieses de realização; ou ainda, numa perspectiva mais moderada, e me permitam acrescentar, coerente de estudo, pesquisa e inclusão de percursos, que reflete sobre a sua presença desde a formação inicial dos docentes, buscando investigar as possibilidades em potencial que tais proposições possuem para ressignificar o *modus operandi* dos estudantes e profissionais futuros, em formação. Dessa forma, compreendo tal construção como uma proposta realizada por licenciandos de letras e professores, que escolhem as experiências (no plural, porque são muitas) como categoria-chave para dialogar com os autores e leitores sobre percursos formativos gamificados.

Assim, é uma curiosidade (epistemológica e praxiológica) agradável, que tendência a um movimento rápido e objetivo, pois vai direto às ações (formato que o livro tem) de efetivação de experiências expressas a cada capítulo para serem lidas e, se possível, vivenciadas por profissionais dos estudos da linguagem (português, espanhol e inglês). Foi dessa forma que a obra me provocou, a ser lida com um lápis à

mão, preferivelmente realizando as propostas, pois somente assim ressignificaremos o ensino com a presença e inclusão da gamificação.

Destaco ainda, que semelhante a muitos dos profissionais da educação, também não me sinto segura quanto a um planejamento neste formato, pois identifico que os jogos e a gamificação representam um desafio que supera, e muito, a formação inicial (graduações) que estamos acostumados a promover e/ou participar. Dessa forma, é possível afirmar que as últimas décadas têm sido para a docência um contínuo espaço de reivindicação sobre as compreensões da interface com as tecnologias e as mídias, principalmente quanto ao imbricamento com o campo comunicacional e, em acréscimo a estes, a presença dos jogos digitais e/ou analógicos, geralmente vistos como entretenimento e fora dos muros das instituições formais de ensino, portanto, em construção.

Foi diante da dificuldade acima descrita, que no ano de 2020 me inscrevi como discente ouvinte da pós-graduação na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) para uma disciplina do mestrado e doutorado sobre ‘Game, Design e Educação’, área completamente nova para minha atuação como docente de pedagogia, cujas pesquisas dialogam com a educomunicação. Nesse processo, alguns aspectos necessitam de melhores definições sobre quem são os colaboradores protagonistas, participantes e/ou demais interessados. Muitas vezes jogadores e/ou defensores dos games, que aqui pontuo para enfatizar a urgência de ampliação dos entendimentos quanto aos sentidos e significados, dos termos/conceitos às ações, incluindo nas metodologias das práticas pedagógicas, para, assim, repensar o(s) lugar(es) dos jogos/games e dos percursos gamificados na educação, fazendo parte, portanto, da práxis docente (presente e futura). Buscar compreender que deveriam ser parte do currículo, uma vez que apresentam lógicas diversas das que as instituições formais de ensino propõem, num movimento a ser impulsionado a partir das interações e experimentações, para fazerem parte das interpretações, ações e

proposições docentes. Contudo, é importante salientar que sem tais interações, o distanciamento permanece.

Posto isso, as reflexões aqui defendidas estão relacionadas às formações iniciais e continuadas que exigem estudos sobre os usos dos jogos na sala de aula, bem como a promoção de experiências com os meios analógicos e digitais nos percursos de aprendizagens e nas produções de conhecimentos. Para uma melhor reflexão sobre essa apropriação e usos, faz-se necessário que sejam parte das experiências construídas, sobretudo quanto aos modos de jogar (se faz na prática), o que pode promover desde rupturas quanto ao distanciamento que a maioria dos docentes ainda mantém, quando nos referimos à interface com a comunicação, às mídias e às tecnologias. Ou seja, o desafio é exatamente provocar os profissionais a participarem do processo de jogar, conhecer e desencadear as emoções que este envolve, para assim (re)pensar sua inserção nos currículos (necessário!), como um dos elementos relevantes e tópico especial das graduações e, consequentemente, na educação básica. Este último, lugar privilegiado com um público maior de jogadores, fora dos muros da escola, o qual exige ainda a extensão da categoria-chave com as experiências à inclusão dos games e da gamificação nas formações.

Segundo o Huizinga (2010, s.p) “[...] é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”. Entretanto, na escola, embora esta seja uma temática presente, não é um processo e/ou trajetória fácil, pois muitos docentes não jogam, o que dificulta o entendimento da lógica de um planejamento diverso por construir e envolver percursos, desafios, etapas que exigem, a princípio, ‘parar’ para jogar e conhecer, experimentar e construir habilidades e competências diferentes daquelas didático-pedagógicas numa perspectiva ‘linear’, a que estamos acostumados. Nesse processo, as primeiras incursões provocam ‘estremecimentos e estranhamentos’, por assim dizer, na formação inicial que inverte o processo, inicia pela ‘experimentação’, como percurso de aprendizagem e mudança de atitudes, *aprender fazendo*.

As propostas em formato de planejamento abordam questões específicas dos *games* e da gamificação, um convite aberto para que sejam incluídas na prática profissional do docente de linguagens, compreendendo nas dimensões e nos princípios que as compõem, o alcance das ações que buscam promover no modo praxiológico expresso desta obra, considerando, ainda, que pode ser um dos movimentos para a mudança que se espera na práxis, como oportunidade ‘ativa’ de referenciais teórico-metodológicos ao currículo da educação básica, encontrando na coerência da experimentação planejada, um dos caminhos possíveis a ser construído de forma compartilhada com os sujeitos-protagonistas das próprias aprendizagens, ou seja, discentes e docentes.

Corroboro com o entendimento de que a gamificação emerge para dinamizar nossas aulas. Um *medium* desafiador, que como afirma Alves (2015, p. XXI) “[...] quando o assunto é aprendizagem, as razões pelas quais a inclusão de elementos, mecânica estética e pensamento de jogos em nossos programas de treinamento, fazem com que o processo seja mais efetivo [...]”. Para isso, é preciso repensar os planejamentos, quando referidos aos fazeres lúdicos, com percursos que se configuram em desafios crescentes, exigindo outros modos de fazer. Como construir e/ou promover percursos gamificados? Podemos iniciar com as propostas aqui apresentadas, por isso o lápis à mão. Como afirmei em uma recente publicação:

A resposta a ser compreendida é de que não é suficiente promover oficinas, pois estas devem fazer parte dos processos e percursos teórico-metodológicos da/na formação, a qual deveria centralizar na construção de experiências como sustentação da mudança de percepção e entendimentos dos graduandos, conhecer e compreender os lugares-tempos-espacos de inclusão nos currículos, os quais estão atrelados à experimentação contínua, com reflexão e sentido do real e não do simulacro. É possível conhecer e compreender ‘fazendo’,

A defesa é de que a ampliação vem com os entendimentos a partir das experiências que temos, ou não, com os *games* fora e dentro da escola, assim como no contexto acadêmico, suas referências e sua inclusão. Após anos de pesquisa com a interface Educação e Comunicação, em especial a inclusão e uso das tecnologias na formação docente, observo práticas que nos distanciam de uma melhor compreensão, pois deveriam estar presentes desde as licenciaturas, e assim chegar à educação básica mais facilmente. Sobre os games e a gamificação na educação, na sua relação com formação e prática pedagógica docente, algumas considerações podem ser postas à discussão:

- De que são metodologias ativas e imersivas, portanto, incluem o engajamento e os percursos lúdicos na construção de experiências e aprendizagens, envolvendo ainda as tecnologias e os ambientes virtuais e digitais, nos desafiando a compreender mais sobre a realidade aumentada, a realidade virtual, as simulações dos computadores em diferentes jogos, inclusive suas etapas e processos, daí o convite para experimentar como um dos vieses principais de entendimento; considerando ainda que é preciso promover experiências para além dos “filtros” das telas (TAGLIAPIETRA, 2017);
- Os percursos alternam jogos (analógicos e digitais), que podem configurar-se em metodologia(s) que facilita(m) e/ou promove(m) a(s) aprendizagem(ns), entretanto, para isso faz-se necessário observar e escutar as exigências dos grupos, colaboradores e protagonistas, pois a formação deve levar em consideração as demandas apresentadas, num processo que é mais ativo que simplesmente de difusão de conhecimentos, parte do princípio da própria construção;
- A ludicidade e o jogo são melhores compreendidos nos movimentos das experiências com as demandas da própria vida;
- É preciso pensar e promover outros modos de aprender como tem apontado os estudos e pesquisas, elaborar construtos

propositivos e positivos, ampliando as possibilidades de interação e uma práxis mais lúdica, em um período de maior profusão de games e telas que desafiam os processos de ensino e aprendizagens, cujas abordagens podem ser híbridas, e ainda incluir a gamificação desde a formação inicial docente, até chegar à prática pedagógica na educação básica.

Esta obra é parte destes desafios brevemente apresentados acima, pois ao mesmo tempo que, de forma clara, objetiva e direta, nos mostra modos diferenciados a serem experienciados, evoca a ideia de que talvez diminuam os distanciamentos dos jogos e da gamificação na educação básica, bem como da práxis a ser construída em nossa própria formação, quando nos referimos a estes percursos. Grata pela oportunidade em aprender com as vossas experiências e propostas de planejamentos à formação, um acréscimo significativo para a atuação profissional.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**. Como criar experiências de aprendizagem engajadoras. Um guia completo: do conceito à prática. 2. Ed. São Paulo: DVS Editora, 2015.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

TAGLIAPIETRA, Andrea. **Esperienza**. Filosofia e storia di un'idea. Milano, Italia: Raffaello Cortina Editore, 2017.

TELES, Edilane Carvalho. Games e gamificação no currículo e na formação docente. In **Anais do X Workshop Nacional e I Internacional de Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido Brasileiro**. Educação Contextualizada, diálogos e conflitos interculturais: entre o local e o global. ISSN n° 2316-2376. PPGESA - Pós-graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos. Universidade do Estado da Bahia. 2021, p. 295-307.

Edilane Carvalho Teles
Professora da Graduação e Pós-graduação do Departamento de
Ciências Humanas, Campus III, da Universidade do Estado da Bahia
(DCH III/UNEB)
30 de maio de 2022.

AÇÃO DE FORTALECIMENTO DE APRENDIZAGEM GAMIFICADA – AFAG: CONECT@DOS AOS DESCRITORES

Geam Karlo-Gomes
Mariana de Souza Bertuzzi
Arislândia Queiroz de Castro
Ladjane Cavalcanti Ferraz

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 6º ao 9º Ano

Ensino Médio – 1ª a 3ª Série

HABILIDADE

Descritores da Matriz de Referência - SAEPE - Língua Portuguesa
- 9º Ano do EF e 3º ano do EM.

Matriz de Referência - SAEPE

TÓPICO I - PRÁTICAS DE LEITURA:

D6 - Localizar informação explícita em um texto.

D7 - Inferir informação em um texto.

D8 - Inferir o sentido de palavra ou expressão a partir do contexto.

D9 - Identificar o tema central de um texto.

D10 - Distinguir fato de opinião relativa a fato.

D11 - Interpretar textos não verbais e textos que articulam elementos verbais e não verbais.

TÓPICO II - IMPLICAÇÕES DO SUPORTE, DO GÊNERO E/OU DO ENUNCIADOR NA COMPREENSÃO DO TEXTO:

D12 - Identificar o gênero do texto.

D13 - Identificar a finalidade de diferentes gêneros textuais.

TÓPICO III - RELAÇÕES ENTRE TEXTOS:

D14 - Reconhecer semelhanças e/ou diferenças de ideias e opiniões na comparação entre textos que tratem da mesma temática.

TÓPICO IV - COESÃO E COERÊNCIA:

D16 - Estabelecer relação de causa e consequência entre partes de um texto.

D17 - Estabelecer relações lógico-discursivas entre partes de um texto marcadas por conjunções ou advérbios.

D18 - Reconhecer as relações entre partes de um texto, identificando os recursos coesivos que contribuem para sua continuidade.

D19 - Identificar a tese de um texto.

D21 - Reconhecer o conflito gerador e os elementos de uma narrativa.

D27 - Diferenciar as partes principais das secundárias em um texto.

TÓPICO V - RELAÇÕES ENTRE RECURSOS EXPRESSIVOS E EFEITOS DE SENTIDO:

D22 - Identificar efeitos de humor e/ou ironia no texto.

D23 - Identificar efeitos de sentido decorrentes do uso de pontuação e outras notações.

D24 - Reconhecer o efeito de sentido decorrente do emprego de recursos estilísticos e morfossintáticos.

D25 - Reconhecer o efeito de sentido decorrente da escolha de palavras, frases ou expressões.

TÓPICO VI - VARIAÇÃO LINGUÍSTICA:

D26 - Identificar as marcas linguísticas que evidenciam o locutor e/ou o interlocutor. (PERNAMBUCO, 2022).

Disponível em: <https://avaliacaoemonitoramentopernambuco.caeddigital.net/#!/programa>

Acesso à Matriz do SAEPE:



NECESSIDADE PEDAGÓGICA

- Favorecer o engajamento e protagonismo dos estudantes;
- Sensibilizar para o envolvimento nas ações;
- Motivar a participação dos estudantes;
- Aprimorar a proficiência em leitura;
- Desenvolver habilidades de expressões orais e escritas.

META

- Perfazer práticas formativas de proficiência de leitura que contemplem os Descritores da Matriz de Referência;
- Garantir que 100% dos estudantes realizem um percurso formativo, contemplando os vinte descritores da Matriz de Referência de Língua Portuguesa do SAEPE.

DINÂMICA

Constrições

Em cada aula haverá uma nova missão. A cada missão realizada, com resposta satisfatória e dentro do prazo estabelecido, o estudante avança até chegar ao próximo nível, onde será desafiado com questões mais complexas.

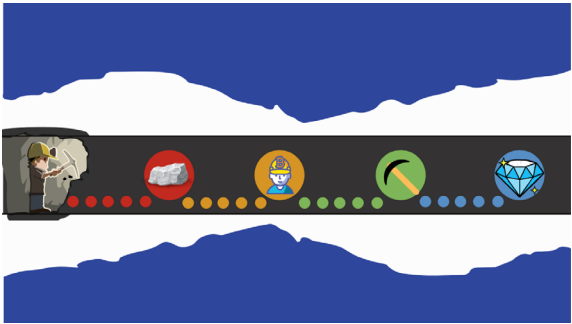
Emoções

Habilidades socioemocionais que farão total diferença no aprendizado do estudante, possibilitando o desenvolvimento da empatia, autoconfiança, autopercepção, competitividade, socialização e o desejo de ser recompensado por um trabalho bem-feito, além da sensação de vitória. Por isso, o papel mediador do educador para uma convivência saudável com essas emoções é fundamental durante todo jogo.

Narrativa (*Storytelling*)

Os atos de ensino e demonstração buscam incentivar o estudante à criatividade, deixar a imaginação fluir, tendo em vista despertar o

interesse em um cenário enigmático. Trata-se de um meio de ambientar o estudante a uma determinada atividade, como, por exemplo, encontrar o “elo perdido” para a solução de um desafio. Cada etapa coloca o estudante em um universo simbólico, de forma que relacione o significado do símbolo com o contexto de aprendizagem.



1º NÍVEL



PEDRA

QUANDO O DIAMANTE É ENCONTRADO, ELE SE ASSEMELHA A UM SEIXO. NORMALMENTE NÃO TEM BRILHO, SUA FORMA É DESPROPORCIONAL, SUA COR NÃO REPRESENTA A REALIDADE POIS PODE CONTER RESÍDUOS COLADOS NA SUPERFÍCIE E SUA APARÊNCIA NADA LEMBRA A MAIS NOBRE DAS PEDRAS.

Texto Disponível em: <https://www.bristar.com.br/a-historia-do-diamante>

2º NÍVEL



ARTISTA



PROFESSORES

O ARTISTA É PACIENTE. LAPIDAR UM DIAMANTE PODE LEVAR DIAS, MESES, ANOS. ELE ESTUDA A PEDRA, SEU TAMANHO, PESO, FORMA, DEMARCA O OBJETO, MEDE, APRECIA POR OUTRO ÂNGULO. SUAS RARAS MÃOS ANSEIAM TRAZER AOS OLHOS O BRILHO ESCONDIDO NO INTERIOR DAQUELA PEDRA RUDE.

Texto Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/cronicas/2390089>

3º NÍVEL



LAPIDAÇÃO

CUIDADOSO, DIA APÓS DIA, O LAPIDADOR TRABALHA FIELMENTE PARA DAR VIDA À PEDRA. A SIMETRIA É PRECISA. O POLIMENTO FINO E AS FACETAS ESTÃO EM CONJUNÇÃO, UMAS COM AS OUTRAS, ATÉ DESCOBRIR A MELHOR FORMA DE CAPTAR E EXPOR TODA BELEZA DA PEDRA.

Adaptado do Texto Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/cronicas/2390089>

4º NÍVEL



DIAMANTE

CADA DIAMANTE, POR MENOR QUE SEJA, TEM UM GRANDE VALOR E UM BRILHO INCOMPARÁVEL.

O texto está disponível em: <https://www.slacoaching.com.br/o-coaching-na-lapidao-do-diamante-que-existe-dentro-de-cada-um->

Progressão

Equalizar o grau de dificuldade das missões. O estudante saberá sempre em que etapa está e, a cada missão cumprida, será inserido em 4 níveis, subdivididos em 5 atribuições, as quais promoverão a recompensa e dificuldades crescentes, de acordo com o progresso.

1º Nível – *Fácil* – d12, d13, d6, d8, d10. (Pedra)

2º Nível – *Intermediário* – d7, d9, d11, d22, d25. (Artista)

3º Nível – *Médio* – d18, d14, d19, d16, d17. (Lapidação)

4 Nível – *Difícil* – d21, d26, d27, d24 e d23. (Diamante)

Relacionamento

Interagir nas redes sociais, promover fóruns no Google Classroom e vivenciar as novas experiências de maneira desafiadora e divertida.

MECÂNICA

Desafios

Cada aula terá uma missão, que poderá ser realizada de forma síncrona e/ou assíncrona, a partir de leitura e interpretação de textos, aberta ou fechada, contemplando os descritores.

Sorte

O elemento sorte será lançado uma vez a cada nível, por meio de sorteio dos estudantes que estiverem presentes na aula. Logo após o sorteio, será lançado um jogo de roleta, que busca gerar uma competição saudável, feito no Power Point, com perguntas extras sobre os descritores. Se os estudantes sorteados acertarem as respostas, avançarão mais uma etapa.

Cooperação e competição

Na primeira missão de cada nível, haverá uma competição saudável entre equipes. Cada equipe elegerá um representante e, caso ele acerte a pergunta relacionada ao descritor trabalhado na aula, ele e os demais estudantes avançarão uma missão. Essa competição será síncrona.

Feedback

Ao término de cada aula será fornecido o *feedback*, através de planilhas no Excel, para que os estudantes tenham pleno conhecimento sobre seu rendimento, por níveis e etapas. Então, antes de avançar nas atividades, é preciso que saibam o que estão acertando, errando e o porquê.

[illegible]

Acesso à planilha:



Recompensas

Ao final de cada nível, os estudantes receberão uma recompensa, a critério do(a) professor(a):

1º Nível: Pedra

2º Nível: Artistas

3º Nível: Lapidação

4º Nível: Diamante

COMPONENTES

Badges



Níveis

1º Nível: Pedra

2º Nível: Artista

3º Nível: Instrumento de Lapidação

4º Nível: Diamante





RECURSOS

- Computador
- Smartphone
- Tablet
- Internet

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras**: Um guia completo do conceito à prática - 1. Ed. - São Paulo: DVS editora, 2014.

ALVES, Karina Costa. **O Coaching na Lapidação do Diamante que existe em você**. Disponível em: <https://www.slacoaching.com.br/o-coaching-na-lapidação-do-diamante-que-existe-dentro-de-cada-um-> Acesso em: 18 maio 2021.

DIAMANTES, Bristar. **A história do Diamante**. Disponível em: <https://www.bristar.com.br/a-historia-do-diamante> . Acesso em: 18 maio 2021.

SOUZA, Lucimara. **Todo Homem é um Diamante**. Disponível em: <https://www.recanto-dasletras.com.br/cronicas/2390089> Acesso em: 18 maio 2021.

PERNAMBUCO. **Sistema de Avaliação Educacional de Pernambuco – SAEPE**. Secretaria de Educação Esportes. UNDIME. CAEd, UFJF, 2022. Disponível em: <https://avaliacao-monitoramentopernambuco.caeddigital.net/#!/programa> Acesso em: 9 jan. 2022.

GINCANA DOS MEMES

Herbet Mouze Rodrigues Neto
Júlia Lopes Bonfim

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 1ª Série

HABILIDADES

(EM13LP43) Atuar de forma fundamentada, ética e crítica na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, memes, *gifs*, remixes variados etc. em redes sociais ou outros ambientes digitais (BRASIL, 2018, p. 522).

(EM13LP51) Selecionar obras do repertório artístico-literário contemporâneo à disposição segundo suas predileções, de modo a constituir um acervo pessoal e dele se apropriar para se inserir e intervir com autonomia e criticidade no meio cultural (BRASIL, 2018, p. 525).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Desenvolvimento da concepção do gênero textual meme, como se compõe e suas possibilidades de uso social. Para isso, com o uso do lúdico, tenta-se conseguir o engajamento do estudante e uma postura ativa através do processo de gamificação. A inserção do estudante de forma autônoma em seu meio sociocultural é priorizada.

META

Construir conhecimentos sobre o gênero textual meme a fim de concluir com êxito todas as etapas do jogo. Para isso, é necessário o trabalho em equipe para desvendar os enigmas propostos e usar a criatividade para desenvolver seu próprio “meme”.

DINÂMICA

Constrições

ETAPA 1	(QUIZ) As perguntas serão apresentadas somente no momento do Quiz, o que impede que os estudantes acessem a resposta previamente. Isso demandará uma dedicação prévia consistente. Além disso, cada representante da equipe deverá responder às questões individualmente. A interferência de integrantes da mesma equipe implicará em penalidades.
ETAPA 2	(CAÇA AO TESOURO) Os três representantes de cada equipe terão que desvendar enigmas para localizar as chaves dos tesouros. Além disso, somente a equipe que primeiro desvendar todos os enigmas e encontrar a chave correta para abrir sua caixa do tesouro obterá a pontuação. Portanto, o tempo também é uma preocupação nessa etapa.
ETAPA 3	(PRODUÇÃO DE MEME) As equipes terão tempo limitado de 30 minutos para a produção do meme, entretanto se o seu desempenho na etapa anterior não for satisfatório, o tempo de produção será reduzido a 15 minutos.

Narrativa (*Storytelling*)

Os memes são gêneros textuais mais recorrentes na vida cotidiana, tanto pela rapidez com que eles se espalham, quanto pelos seus impactos na formação de opiniões e visões a respeito de algum tema. Nesse sistema gamificado, serão recompensados os discentes que reconhecem as características e fazem uso do meme como agente sociocultural. Dessa maneira, será avaliada a habilidade de perceber as características de um gênero textual com autonomia para usá-lo como meio de inserção sociocultural e modificá-lo segundo suas intencionalidades sociodiscursivas.

Progressão

As equipes acumularão pontos e recursos em cada etapa. Dessa forma, a cada nível, os estudantes irão se engajar em atividades mais complexas, utilizando-se dos recursos adquiridos.

Relacionamento

Em grupos, os estudantes terão que interagir e compartilhar conhecimentos adquiridos no *game* com seus colegas de classe, facilitando a dinâmica social da atividade.

Desafios

- 1º As equipes elegerão 5 integrantes para representá-las em um *Quiz*. Os representantes ficarão em filas e o primeiro de cada fila será responsável por responder à pergunta lançada. No caso de resposta satisfatória, a equipe acumulará 20 pontos. O integrante à frente não tem direito à consulta, ao “sopro” ou a qualquer interferência, pois alguma dessas recorrências acarretará em penalidade de 20 pontos.
- 2º A etapa seguinte consistirá em uma caça ao tesouro, onde cada equipe elegerá 3 integrantes para participar. O objetivo é sair em busca das chaves que abrirão as caixas do tesouro, as quais contêm o principal recurso que ajudará na construção final da terceira etapa. Com isso, as equipes deverão desvendar enigmas que ajudarão a encontrar essas chaves espalhadas pela escola. A equipe que conseguir atingir seu objetivo em menor tempo, ganhará 100 pontos.
- 3º Nessa etapa, será requisitado aos estudantes que produzam um meme a partir dos materiais disponibilizados (celulares ou *tablets* com o aplicativo Meme Creator ou outro). Deve-se levar em conta que o meme é uma ressignificação de alguma imagem, que, tirada de seu contexto e associada a alguma legenda, toma algum sentido crítico-humorístico. O tema da produção será “Preservação ambiental no Brasil contemporâneo”. O tempo disponibilizado é de 30 minutos para a equipe vencedora da etapa 2; e 15 minutos para a equipe que chegar em segundo lugar. Assim, as equipes se organizarão para compor um meme a respeito do tema proposto. A equipe que conseguir produzir o meme no aplicativo em menor tempo, respeitando todas as estruturas e características do gênero trabalhado, ganhará 300 pontos, e, assim, vai se consagrar como campeã do jogo.

Acesso: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gentoozero.memecreator>



Sorte

A ordem das perguntas no *Quiz* será determinada por “pedra, papel, tesoura”, entre os primeiros de cada equipe a responder. Os recursos (pergaminhos) que serão acumulados nas etapas são ofertados aleatoriamente.

Cooperação e competição

Os estudantes precisarão cooperar entre si para que adquiram os recursos necessários às etapas seguintes e à maior quantidade de pontos possível ao final de cada uma delas. Além disso, terão de competir de forma saudável com as demais equipes para conseguir a maior pontuação e garantir o ponto extra atribuído ao grupo vencedor.

Feedback

O acúmulo de recursos e pontuação será responsável por orientar as equipes sobre o seu progresso e as possibilidades de êxito nas etapas seguintes, visto que a aquisição das recompensas aumenta as chances de sucesso nas atividades posteriores.

Recompensas

Pergaminhos com dicas e caixa contendo celulares/*tablets*.

Turnos

Durante a primeira etapa do *Quiz*, as perguntas serão alternadas entre os grupos participantes. Cada participante será escolhido para responder 6 perguntas acerca do gênero. Na segunda etapa, novos participantes serão escolhidos para a caça ao tesouro, não devendo ter sido escolhido anteriormente para participação no *Quiz*. Já na terceira e última etapa, todos podem jogar.

Estados de vitória

A equipe vencedora de cada rodada será aquela que obtiver a maior quantidade de pontos nos desafios enfrentados, consagrando-se ao final do jogo como campeã.

COMPONENTES

Realizações

Os jogadores, além de acumularem pontos para as equipes a cada tarefa desenvolvida, serão recompensados com recursos, cuja quantidade beneficiará o desenvolvimento de outras etapas.

Coleções

As equipes colecionarão recursos para o desenvolvimento da etapa final. Cada resposta correta dada pela equipe na etapa inicial (*Quiz*), além dos 20 pontos acumulados, irá desbloquear um pergaminho que contém dicas e será usado como recurso para a próxima fase. Na segunda etapa, as equipes deverão chegar aos seus devidos tesouros, tendo como ajuda os recursos obtidos na etapa anterior. Nessa fase, o tesouro irá desbloquear revistas e jornais que serão utilizados para a realização da última etapa do jogo.

Combate

Competição entre duas equipes ao longo do jogo com intuito de vencer cada etapa proposta.

Desbloqueio de conteúdos

O desbloqueio acontecerá a cada resposta correta dada pela equipe na etapa inicial (*Quiz*) e dos 20 pontos acumulados que irão desbloquear um pergaminho com dicas para a fase seguinte. Nessa etapa, os discentes buscarão por chaves que poderão abrir as caixas de tesouros, desbloqueando celulares/*tablets* para serem usados na etapa final do jogo.

Placar ou *leaderboard*

As equipes acumularão pontos de acordo com as atividades desenvolvidas, cada uma com seu respectivo valor. O placar será registrado no quadro-negro.

Níveis

A primeira etapa consistirá em um *Quiz* a partir de conhecimentos gerais prévios. A segunda demandará a identificação de elementos nos exemplos apresentados. Por último, será lançada a proposta de produção de um meme como avaliação das duas competências exploradas nas etapas anteriores, bem como o uso do gênero textual como agente do meio sociocultural.

Pontos

Na primeira etapa (*Quiz*), os aprendizes receberão 20 pontos para cada resposta satisfatória, com a possibilidade de somar até 100 pontos. Na etapa seguinte, a pontuação será distribuída com base numa caça ao tesouro, na qual a equipe que conseguir atingir o objetivo em menor tempo, receberá 100 pontos. Na terceira etapa (produção de um meme), a equipe que cumprir os 4 requisitos (adequação ao tema, ao gênero, tempo estipulado e participação de todos os integrantes) somará 300 pontos, sendo 50 pontos para cada critério exposto.

Investigação ou exploração

Antes da etapa 1, serão lançados o tema e a proposta do *Quiz* sobre aspectos gerais do gênero textual trabalhado. Dessa forma, os estudantes deverão buscar informações para se prepararem. Na etapa seguinte, as equipes precisarão sair em busca do tesouro pelo colégio a partir das orientações dadas através dos enigmas, que deverão ser desvendados anteriormente. Na terceira e última etapa, os estudantes irão investigar o aplicativo Meme Creator, a fim de descobrirem as ferramentas e recursos que possibilitem melhor desenvolvimento da produção final do jogo.

RECURSOS

- Relógio (cronômetro)
- Quadro negro (pontuação)
- Celulares
- *Tablets*
- Internet (*Wi-Fi*)
- Caixa/cofre com cadeado
- Folha A4 (pergaminho)
- Caneta
- Aplicativo Meme Creator

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

ANEXO

SUGESTÕES

- Perguntas para o *Quiz*

Qual é o objetivo do gênero?	Em qual local ele é produzido?	Qual é o tipo de linguagem utilizada pelo gênero textual?	Qual é o veículo de circulação do gênero?
Quem é o emissor desse gênero?	A qual atividade não-verbal se relaciona?	Qual é o conteúdo típico do gênero?	Qual é o papel social desse gênero?

- Os enigmas da Fase 2 - “Caça ao Tesouro” deverão ser criados de acordo com o local onde o jogo esteja sendo aplicado. Por exemplo: “Várias pessoas passam por mim; água você sempre encontrará por aqui.” (O local de busca seria o banheiro da escola).

Sugestões de charadas para a Caça ao Tesouro: 68 melhores charadas difíceis com respostas para você decifrar - Dicionário Popular

Acesso às charadas:



LABUTANDO COM A PERSUAÇÃO

Maurília Macedo de Souza

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 6º Ano

HABILIDADE

(EF69LP04) Identificar e analisar os efeitos de sentido que fortalecem a persuasão nos textos publicitários, relacionando as estratégias de persuasão e o apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados, como imagens, tempo verbal, jogos de palavras, figuras de linguagem etc., com vistas a fomentar práticas de consumo conscientes (BRASIL, 2018, p. 143).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Ao trabalhar com o jogo, os estudantes se desenvolvem e criam novas possibilidades de aprender de forma criativa. Essa proposta gamificada é importante visto a necessidade de uma maior compreensão dos recursos linguístico-discursivos utilizados nos textos publicitários, bem como: a) estimular o consumo crítico desses textos; b) trabalhar com o coletivo; e c) promover práticas de leitura no Ensino Fundamental.

META

A meta do jogo é fazer com que os estudantes desenvolvam práticas de consumo consciente e possam identificar nos textos os efeitos de sentido e os recursos linguísticos. Dessa forma, espera-se que os aprendizes analisem textos publicitários próximos de sua realidade, como *outdoor*, propagandas de TV, anúncios publicitários veiculados nas mídias sociais, com o intuito de perceber os recursos linguísticos utilizados pelo autor.

DINÂMICA

Constrições

Durante o desenvolvimento da atividade, os estudantes precisam tomar algumas decisões, como, por exemplo, escolher responder à questão ou passar a vez para a equipe oponente, o que possibilita a tomada de decisões significativas.

Emoções

As emoções da proposta gamificada *Labutando na Persuasão* podem ser variadas. Como se trata de um jogo que também envolve a sorte, os jogadores podem ficar decepcionados se o dado não lhes for favorável. Igualmente, podem sentir a tensão durante o jogo, em virtude da espera para a divulgação da resposta: certa ou errada. Mas podem também ter como emoção o prazer da vitória, otimismo, orgulho, tristeza, dentre outros. Aqui cabe ao docente discutir com os estudantes que essas emoções fazem parte da vida humana e, por isso, precisamos conviver com elas a todo momento.

Narrativa (*Storytelling*)

Essa atividade não se trata de um amontoado de elementos, pois “conversa” diretamente com o contexto dos estudantes, uma vez que proporciona uma reflexão acerca dos textos publicitários. Nesses textos, os estudantes poderão analisar e identificar as marcas persuasivas dos textos, as imagens ou os recursos linguísticos utilizados. O intuito é conscientizar os participantes a consumirem, de uma forma consciente, as mais variadas campanhas publicitárias.

Progressão

O jogador poderá acompanhar a progressão a partir da posição de sua peça, pois de acordo com a localização desta no tabuleiro, as equipes saberão quem está à frente na disputa, como também poderão pensar em estratégias para conseguir a vitória.

Relacionamento

A proposta gamificada pode envolver todos os estudantes da turma.

MECÂNICA

Desafios

O objetivo do jogo é desenvolver as etapas do tabuleiro. Em certo ponto, as equipes deverão responder perguntas sobre o tema proposto, as quais serão escolhidas aleatoriamente pelo(a) professor(a). Em uma outra parte, os estudantes deverão analisar textos publicitários retirados das mídias sociais, tais como Facebook, Instagram, Blogs, bem como identificar efeitos de persuasão em vídeos publicitários que fazem parte do contexto dos estudantes, como campanhas da cidade, textos publicitários etc. Uma outra parte ficará a critério da equipe, que precisará mostrar para o(a) professor(a) e colegas de sala, campanhas publicitárias por eles pesquisadas. No início da aula, o(a) professor(a) pode contextualizar para os estudantes o que é um texto publicitário, a fim de mostrar as marcas persuasivas presentes a partir de alguns exemplos. Logo após, divide-se a turma em três equipes. Essa divisão pode ser feita por meio de um sorteio para definir qual equipe ficará representada pelas peças. Depois, é feito um segundo sorteio, para determinar a sequência da partida. Em seguida, começa-se o jogo, lançando o dado para saber quantas casas a peça percorrerá e descobrir o desafio indicado no tabuleiro:

TABULEIRO

Figura 1: Pergunta surpresa, o(a) professor(a) faz uma pergunta aleatória sobre o assunto desenvolvido;

Figura 2: A equipe fica impedida de jogar uma rodada;

Figura 3: A equipe escolhe um texto publicitário na caixa e precisará identificar e analisar os efeitos de sentido que fazem a persuasão nos textos;

Figura 4: A equipe escolhe uma outra equipe para ficar bloqueada em uma outra rodada;

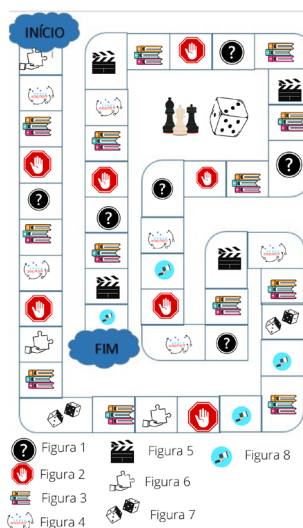
Figura 5: O(a) professor(a) apresenta em formato de vídeo alguma campanha publicitária e os estudantes deverão identificar e analisar os efeitos de sentido por meio de recursos linguístico-discursivos utilizados;

Figura 6: A equipe tem o direito de responder à pergunta ou passar para outra equipe;

Figura 7: A equipe tem o direito de jogar o dado novamente;

Figura 8: Os estudantes têm 3 minutos para apresentar um texto publicitário e explicar todos os sentidos produzidos, bem como analisar recursos linguístico-discursivos utilizados.

Ilustração:



As regras da atividade são bem simples:

Regra 1: Se a equipe errar a pergunta, retorna à casa que estava anteriormente;

Regra 2: Caso acerte a questão proposta, avança uma casa;

Regra 3: Se houver empate, haverá a contagem dos pontos e da quantidade de textos que eles adquiriram.

Sorte

A sorte está presente no jogo, pois é por meio do dado que as peças poderão ser movidas ou não.

Cooperação e competição

Os grupos necessitam trabalhar em cooperação, ou seja, precisam desenvolver as etapas em equipe para que possam superar as fases do jogo e alcançar a vitória almejada.

Feedback

As equipes obterão *feedback* após responder às questões propostas e, desse modo, poderão identificar as melhores estratégias e habilidades no momento de trazer os argumentos.

Recompensas

A recompensa que os participantes podem alcançar é a chance de jogar o dado novamente, caso a peça da equipe fique na casa que concede esse direito.

Turnos

Os turnos do jogo acontecem na medida em que cada equipe tem o direito de jogar o dado e fazer a sua jogada seguindo as regras do tabuleiro.

Estados de vitória

O estado de vitória desse jogo é progressivo, pois as peças são movimentadas de acordo com as respostas corretas. No entanto, ganha o jogo a equipe que chegar no final do primeiro tabuleiro.

COMPONENTES

Avatares

Os avatares representam as equipes. São eles: um peão, um bispo e uma rainha.

Badges

As representações dos resultados alcançados podem ser visualizadas por meio de cada peça no tabuleiro (quanto mais perto do final, mais próximo a equipe estará de vencer o desafio proposto). Além disso, os estudantes vão obtendo os textos conforme conseguem responder corretamente às questões. Os textos são como um troféu.

Desbloqueio de conteúdo

O desbloqueio do conteúdo será de acordo com a jogada do dado que movimenta as peças no tabuleiro. Se a equipe ficar na posição referente ao livro (figura 3) ou ao vídeo (figura 5), irá desbloquear o conteúdo da jogada.

Placar ou *leaderboard*

O *ranking* pode ser visualizado de acordo com as peças no tabuleiro.

Níveis

Os níveis do jogo variam de acordo com as perguntas. Quanto mais avançado for o desenvolvimento ao longo do tabuleiro, mais complexo será o nível das questões elaboradas.

Investigação ou exploração

Na figura que corresponde a um alto falante (figura 9), a equipe em cooperação deverá explorar textos publicitários reais e trazê-los para o jogo, mostrando as estratégias de persuasão e apelo ao consumo com os recursos linguístico-discursivos utilizados.

RECURSOS

- Tabuleiro;
- Dados;
- Caixa com os textos publicitários;
- Peças de representação das equipes;
- Projetor para exibir vídeos publicitários;
- *Notebooks* ou celulares para os estudantes fazerem a pesquisa.

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification**. Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. São Paulo: DVS Editora, 2015.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf. 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

PARA RECORTE E USO NA SALA DE AULA

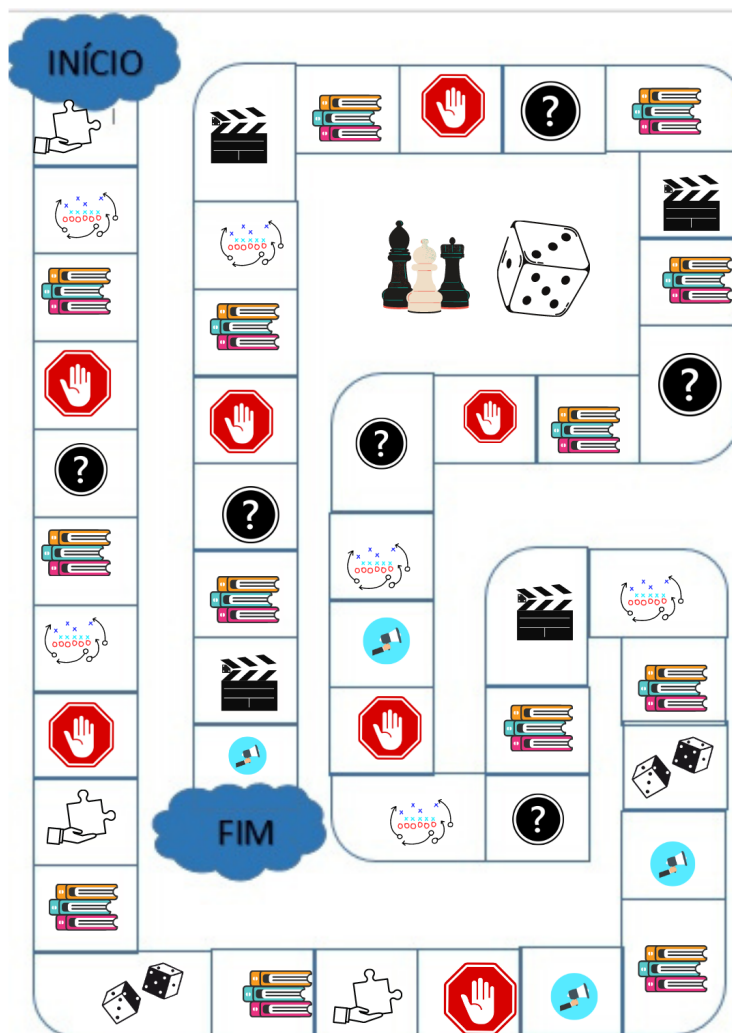


Figura 1



Figura 5



Figura 8



Figura 2



Figura 6



Figura 3



Figura 7



Figura 4

LUGAR DE CRIAÇÃO

Mirelly Savily da Costa Leite
Rebeca Samara Rodrigues Nonato

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 9º Ano.

HABILIDADES

(EF89LP36) Parodiar poemas conhecidos da literatura e criar textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, *baicais*, líras, microrroteiros, lambe-lambes e outros tipos de poemas), explorando o uso de recursos sonoros e semânticos (como figuras de linguagem e jogos de palavras), e visuais (como relações entre imagem e texto verbal e distribuição da mancha gráfica), de forma a propiciar diferentes efeitos de sentido (BRASIL, 2018, p. 187).

(EF89LP37) Analisar os efeitos de sentido do uso de figuras de linguagem como ironia, eufemismo, antítese, aliteração, assonância, dentre outras (BRASIL, 2018, p. 191).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Compreender as figuras de linguagem através de análise de poemas, imagens, tirinhas e praticar o uso das figuras de linguagem através da recriação de textos em versos (como poemas concretos, ciberpoemas, *baicais*, lambe-lambes e microrroteiros).

META

Interpretar as figuras de linguagem dentro dos poemas, imagens e tirinhas e reconstruir os versos dos poemas concretos, ciberpoemas, *baicais*, lambe-lambes e microrroteiros.

DINÂMICA

Emoções

Desperta emoções que ocorrem durante os diferentes níveis do jogo, como felicidade ao completar e acertar a questão proposta, tristeza por errar, aumento da expectativa em cada etapa na espera do resultado. A convivência harmônica nesse processo de formação humana exige o olhar atento do educador como mediador e motivador.

Narrativa (*Storytelling*)

Nos dias atuais, os poemas da literatura estão saindo do lugar padrão, visto que estão ganhando novos espaços como os microrroteiros, que são poemas que se destacam nas ruas. Os *haicais*, são poemas curtos da cultura japonesa e humorísticos. Os lambe-lambes podem ser vistos em cartazes, *posters* e ganharam destaque nas redes sociais por unir estética a conteúdo. Também estão presentes em capas de caderno.

O poema concreto está voltado para aspectos gráficos, enquanto os ciberpoemas são encontrados em *blogs*, *sites* etc., com efeitos sonoros, visuais e animados.

Progressão

Os jogadores saberão do seu desenvolvimento através da pontuação adquirida em cada etapa e também na mudança para uma nova fase, na qual sempre será proposto um novo desafio.

Relacionamento

Interação entre os componentes de cada equipe para facilitar a recriação dos versos, escolha das imagens, obtenção de respostas das questões propostas pelo(a) professor(a), bem como a relação competitiva entre os oponentes.

Condições

- O (a) professor (a) delimita o tempo de 5 minutos para a criação das frases que completarão os textos e a equipe precisa responder oralmente;

- As figuras de linguagem (Ironia, Prosopopeia, Antítese, Metáfora e Aliteração) devem ser as propostas pelo jogo, ou seja, devem estar retratadas nos poemas, imagens e tirinhas. O(a) professor(a) fará as perguntas de forma aleatória;
- Se a equipe respondeu incorretamente, o(a) professor(a) desenhará a parte da cabeça do boneco na forca e a mesma questão passará para a outra equipe. Caso também erre, os braços serão desenhados, e assim por diante. Se nenhuma equipe acertar, não ganhará ponto;
- Independentemente de qual seja a figura de linguagem, todas as equipes podem responder, colocando em prática o aprendizado;
- Todos vencem no final, mas com pontuações diferentes.

MECÂNICA

Desafios

Observações gerais:

- O(a) professor(a) dividirá os estudantes da sala em cinco equipes e cada uma delas ganhará uma figura de linguagem;
- As figuras de linguagem utilizadas no jogo serão: Ironia, Prosopopeia, Antítese, Metáfora e Aliteração;
- O(a) professor(a) fará o sorteio e dirá qual figura de linguagem ficará para cada grupo;
- Cada equipe elegerá um líder;
- Após a divisão o(a) professor(a) entregará cinco poemas a cada equipe: 1 concreto, 1 ciberpoema, 1 *haikai*, 1 lambe-lambe e 1 microrroteiro. Os grupos precisarão possuir todos os 5 poemas, pois serão utilizados na primeira fase.

A primeira fase – Vamos recriar versos?

- Os estudantes fazem a leitura de poemas e recriam novos versos a partir dos textos entregues pelo(a) professor(a), utilizando a figura de linguagem que corresponde a sua equipe. O tempo estimado é de 30 minutos;

Obs: Na recriação do ciberpoema, os discentes deverão utilizar celular, e com o aplicativo Canva¹, criar o poema como imagem (PNG) e enviar para o(a) professor(a);

Acesso ao Canva:



- A entrega dos textos será feita ao(à) professor(a) para a análise e verificação de quem pontuou na primeira fase;
- Cada texto recriado vale um ponto. A equipe que não recriar ao menos 1 poema dos 5 propostos não pontuará.

A segunda fase – Qual imagem reproduz seus versos?

- O estudante usará celular, com acesso à internet, para procurar imagens que representem os 4 poemas recriados. As equipes terão 10 minutos para encontrar e apresentar as imagens para o(a) professor(a) avaliar. Cada imagem vale um ponto;
- Após encontrarem as imagens, o(a) professor(a) estipulará o tempo de 30 minutos para que os discentes de cada equipe recitem seus versos e mostrem as imagens associadas aos textos. Nesse momento, devem explicar o porquê das suas escolhas para os colegas da turma.

¹ Canva é uma plataforma de design gráfico que permite aos usuários criar gráficos de mídia social, apresentações, infográficos, pôsteres e outros conteúdos visuais. Está disponível on-line e em dispositivos móveis e integra milhões de imagens, fontes, modelos e ilustrações. Disponível em: <https://www.canva.com/>

A terceira fase – Teste seu conhecimento na força

- Consiste em participar de um jogo da força numa perspectiva argumentativa. Para isso, o(a) professor(a) precisará de um projetor;
- Todas as equipes, independentemente da figura de linguagem que possuem, participarão desta etapa para tentarem identificar a figura de linguagem presente no poema, na imagem ou na tirinha que o(a) professor(a) reproduzirá no projetor. Da mesma forma, será necessário explicar o porquê do uso da figura de linguagem e completar a tirinha, criando uma nova frase com a figura de linguagem identificada e, nos poemas, criar um ou mais versos. Assim, se a tirinha trata de Metáfora, o educando criará uma frase usando essa figura de linguagem para completar as falas da tirinha. Se for uma imagem, precisará criar uma frase relacionada à imagem correspondente, utilizando-se da Metáfora. Caso seja um poema, produzirá um ou mais versos para completar o poema.
- O (a) professor (a) transmitirá o poema e estabelecerá o tempo de 2 minutos para a leitura. Se for uma tirinha ou imagem, o tempo será de 1 minuto;
- Após a transmissão, o poema, a imagem ou a tirinha sairá de cena e entrará a imagem da força;
- O (a) professor (a) fará as perguntas para análise das equipes:

Pergunta 1 – Qual (quais) é (são) a (s) figura (s) de linguagem presente (s) no poema, imagem ou tirinha que mostrei? (*Aguardar a resposta e a justificativa, depois fazer a próxima pergunta*).

Pergunta 2 – Como poderiam completar essa tirinha, imagem ou poema utilizando a figura de linguagem identificada? (*É quando os educandos formulam períodos para completar os textos propostos*).

Cooperação e competição

A equipe trabalhará de forma colaborativa, distribuindo entre os integrantes as atividades de recriar os versos, procurar imagens e responder às questões. Entretanto, toda a competição será observada pelo docente e através do esforço as equipes poderão alcançar os melhores resultados, os quais estarão visíveis no placar.

Feedback

Será apresentado, conforme as respostas, a pontuação adquirida. Para isso, será pontuado: a recriação dos poemas, a criatividade, a localização das imagens e as respostas das questões da força.

Transações

Cada nível do jogo terá um grau de complexidade de acordo com as fases. A fase 1 é o nível fácil; a 2, o intermediário; e a 3, o avançado.

Turnos

É aplicado somente na fase 3, na qual o(a) professor(a) fará perguntas às equipes e completará a força, mediante a não obtenção das respostas.

Estados de vitória

O estado de vitória é oscilante. Todas as cinco equipes passam de fase, mas as pontuações adquiridas são diferentes. A vitória será concedida a todas as equipes, mesmo com pontuações diferentes.

COMPONENTES

Realizações

A equipe que recriar os cinco poemas, ganhará mais 10 pontos. A equipe que encontrar as quatro imagens, recitar os versos para as outras equipes e explicar a escolha das imagens, ganhará mais 30 pontos.

Placar ou *leaderboard*

O placar será escrito no quadro da sala de aula, possibilitando que os integrantes de cada equipe observem sua colocação e total de pontos adquiridos em cada fase.

Níveis

Os níveis do jogo são representados conforme as fases.

Fase 1 – Vamos recriar versos? – Nível fácil;

Fase 2 – Qual imagem reproduz seu verso? – Nível intermediário;

Fase 3 – Teste seu conhecimento na força. – Nível avançado.

Pontos

Cada poema recriado (10 pontos)

Cada imagem encontrada para a apresentação (10 pontos)

Criatividade (15 pontos)

Recriar os cinco poemas (Realizações) (+10 pontos)

Encontrar, recitar os versos e explicar a escolha das imagens (Realizações) (+30 pontos)

Cada questão (são duas) respondida corretamente no jogo da força argumentativa (+20 pontos)

RECURSOS

- Quadro da sala de aula (para escrita do placar);
- Projetor (para transmitir o jogo da força);
- Celular, com acesso à internet;
- Aplicativo Canva no celular;
- Os poemas trazidos pelo(a) professor(a) para distribuir às equipes;
- Modelos de folha de criação dos poemas;
- Material escolar para a recriação dos versos, como hidrocor e lápis de cor.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

FOLHA PARA IMPRESSÃO

Lugar de criação

Figura de linguagem da equipe: _____

Poema concreto

Haicai

Lambe-lambe

Microrroteiro

DESBLOQUEANDO A LITERATURA

Vitor Castro Brito
João Victor de Souza Pinheiro

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 3ª Série

HABILIDADES

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica (BRASIL, 2018, p. 496).

(EM13LGG602) Fruir e apreciar esteticamente diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, assim como delas participar, de modo a aguçar continuamente a sensibilidade, a imaginação e a criatividade (BRASIL, 2018, p. 496).

(EM13LGG604) Relacionar as práticas artísticas às diferentes dimensões da vida social, cultural, política e econômica e identificar o processo de construção histórica dessas práticas (BRASIL, 2018, p. 496).

(EM13LGG704) Apropriar-se criticamente de processos de pesquisa e busca de informação, por meio de ferramentas e dos novos formatos de produção e distribuição do conhecimento na cultura de rede (BRASIL, 2018, p. 497).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Sabendo que esta é uma proposta elaborada para a 3ª série do Ensino Médio, entende-se que existe a necessidade de trabalhar habilidades para o vestibular. Para tanto, é fundamental que se garanta o estudo das escolas literárias pré-modernas, uma vez que essa temática é um

fator recorrente nessas provas. Posto isso, faz-se necessário elaborar uma estratégia gamificada que atenda a uma revisão geral desse tema.

META

Desenvolver, de forma interativa e divertida, a revisão das escolas literárias pré-modernas, tendo em vista que a 3ª série do Ensino Médio é o momento de preparação para vestibulares e para o Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

DINÂMICA

Constrições

Esta estratégia de gamificação tem por objetivo a feitura de 3 passos centrais interdependentes, ou seja, para avançar um passo, é preciso obter êxito no passo anterior.

1º passo – Sopa de Palavras	A sopa de palavras consiste em eleger 5 palavras de um tema específico e embrulhá-las, separando suas sílabas.
2º passo – 3 Pistas	Após o término do passo 1, a equipe recebe a tarefa do passo 2, que consiste em 3 pistas sobre o texto do autor que eles encontraram na sopa de palavras. Essas 3 pistas levarão a um poema, conto ou romance do autor.
3º passo – Enigma	Ao final, tem-se um enigma-charada que pode abranger qualquer valor estético-histórico da escola literária em questão.

Narrativa (*Storytelling*)

A relação contextual que o processo narrativo dessa gamificação estabelece com os estudantes é a revisão de assuntos presentes nos vestibulares. Dessa forma, divide-se os conteúdos das Escolas Literárias Pré-Modernas em 3 etapas e mais 1 etapa extra para, assim, garantir a revisão e a fixação dos temas através de meios que estimulem o potencial cognitivo dos estudantes.

Progressão

Este processo de gamificação dividiu a pontuação total em 3 passos e um quarto passo extra. Sendo assim, os estudantes perceberão sua progressão ao avançar em cada nível.

Relacionamento

Os membros de cada equipe deverão trabalhar em conjunto para solucionar cada etapa e, por fim, poderem apresentar sua trajetória para a turma, o que resultará em mais 1 ponto extra.

MECÂNICA

Desafios

Disponibilizar cada passo da Escola Literária trabalhada, a fim de apresentá-los aos estudantes de forma detalhada. Os materiais didáticos ficarão disponíveis na mesa do(a) professor(a) ou em sua guarda, auxiliando, assim, na distribuição. As pesquisas virtuais podem ser realizadas durante todas as etapas.

Os desafios 1, 2 e 3 estão na FOLHA PARA IMPRESSÃO e FOLHA PARA USO DO MEDIADOR.

4º desafio: Conceituar e apresentar

Este desafio nasce não como uma obrigatoriedade para este processo de gamificação, mas como uma proposta de fazer com que os estudantes socializem o passo a passo das etapas vencidas, bem como a conceitualização de cada nome descoberto.

A equipe inteira deverá apresentar
1. Os processos pelos quais passaram em cada etapa de descoberta: dificuldades e como chegaram às respostas.
2. Conceitualizar todos os nomes encontrados e, brevemente, explicar o significado de cada um, referenciando o período literário: 2.a - Qual a relação entre as palavras da Sopa de Palavras e o percurso histórico-literário da Escola Literária? 2.b - Qual o valor estilístico da obra, que possibilita a introdução na Escola Literária em questão e suas relações com as palavras do 1º desafio? 2.c - Apontem a participação da resposta do enigma referente à Escola Literária.
3. Os membros da equipe devem distribuir as falas de modo a contemplar todos.

Sorte

A sorte presente neste processo gamificado encontra-se no campo da escolha, visto que as 7 equipes não deverão ter acesso prévio à Escola Literária que irão trabalhar.

Equipe 1	Romantismo
Equipe 2	Quinhentismo
Equipe 3	Realismo
Equipe 4	Arcadismo
Equipe 5	Simbolismo
Equipe 6	Barroco
Equipe 7	Parnasianismo

Cooperação e competição

Nesse processo de gamificação, estará presente a cooperação entre os membros das equipes durante cada etapa realizada.

Feedback

Propõe-se ao(a) professor(a) que coloque os nomes das equipes no quadro e os separe em forma de tabela. Assim, sempre que uma equipe terminar um passo, o(a) professor(a) colocará a pontuação no campo da respectiva equipe, como no exemplo abaixo:

PASSOS	EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE 3	EQUIPE 4	EQUIPE 5	EQUIPE 6	EQUIPE 7
1º	Primeiro passo concluído com as 5 palavras. (0,5 ponto)	Primeiro passo concluído com as 5 palavras. (0,5 ponto)	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----	----- -----
2º	Segundo passo concluído. (0,5 ponto)						
3º	Terceiro passo concluído. (1 ponto)						

Aquisição de recursos

Os recursos estão no campo da progressão. É necessário, por exemplo, a descoberta do nome do autor presente no passo 1 para que a equipe encontre o poema a que se refere no passo 2.

COMPONENTES

Desbloqueio de conteúdos

Todo processo gamificado consiste exatamente nesse desbloqueio, visto que a equipe só terá acesso ao passo 2, se finalizar o 1; e ao 3, se terminar o 2.

Níveis

Cada passo tem um processo diferente de dificuldade. Tornam-se mais específicos à medida que são desbloqueados.

Pontos

Este processo de gamificação tem em sua composição um total de 3 pontos. O quarto ponto é oriundo de uma apresentação feita pelas equipes sobre os temas e os processos pelos quais passaram, conforme o quadro a seguir:

Sopa de palavras (passo 1)	Cada palavra encontrada valerá 0,1 décimo. Com as 5 palavras encontradas, a equipe ganha 0,5 ponto.
3 pistas (passo 2)	Achar a resposta final de 3 pistas resultará em mais 0,5 ponto para a equipe.
Enigma (passo 3)	Por fim, o enigma-charada conceberá 1 ponto para a equipe.

Investigação ou exploração

As equipes terão acesso aos artigos sobre os temas e, assim que descobrirem o que lhes foi destinado, deverão focar nesses materiais para que consigam achar as respostas referentes a cada passo.

RECURSOS

- Materiais impressos trazidos pelo(a) professor(a);
- Impressão dos modelos de desafios;
- Acesso às videoaulas e sites da internet.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum**: Educação é a base. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

ANEXOS

ESCOLAS LITERÁRIAS E DESAFIOS

1º desafio: *Sopa de palavras*/2º desafio: *Três pistas*/3º desafio: *Enigmas-charadas*

Grupo 1 (ROMANTISMO)
Grupo 2 (QUINHENTISMO)
Grupo 3 (REALISMO)
Grupo 4 (ARCADISMO)
Grupo 5 (SIMBOLISMO)
Grupo 6 (BARROCO)
Grupo 7 (PARNASIANISMO)

3º desafio: *Enigmas-charadas* (RESPOSTAS)

Enigma – grupo 1 Resposta: As três gerações do Romantismo, Nacionalismo, Mal do Século e Geração Condoreira.

Enigma – grupo 2 Resposta: Literatura de Informação

Enigma – grupo 3 Resposta: Romantismo

Enigma – grupo 4 Respostas: Pseudônimos

Enigma – grupo 5 Resposta: Fator de musicalidade

Enigma – grupo 6 Resposta: Boca do Inferno

Enigma – grupo 7 Resposta: “Arte pela arte”.

FOLHA PARA IMPRESSÃO

1º desafio: *Sopa de palavras*

Sopa de palavras – grupo 1	Sopa de palavras – grupo 2
DI—CU—TIM—IN—RO—ÇAL— DO—NIS—LO—GON—MAL— FO—A—MO—SÉ—AS—LHE—DI— VES—TIS—MAN—MO Encontre as 5 palavras: Romantismo, Gonçalves Dias, Indianismo, Mal do século, Folhetim	TE—TE—PE—TU—NHEN—CA— TIS—NHA—NI—PE—RA—VAZ— MÔES—CA—MO—DO—LO— LI—O—AL—QUI—TI—CO—RÍ— SER—CA—MI—DE—QUÉ—RA—RO Encontre as 5 palavras: Pero Vaz de Caminha, Sermões, Quinhentismo, Literatura Catequética, Período Colonial
Sopa de palavras – grupo 3	Sopa de palavras – grupo 4
SI—VE—A—MA—TER—SA—LHAN— MO—MI—MO—DE—AS—ROS—DO— RE—PRO—ÇA—SIS—DE—LIS—NIS— MI—CHA Encontre as 5 palavras: Realismo, Machado de Assis, Verossimilhança, Determinismo, Prosa	MI—MO—COS—DIS—EL—NE—BU— CIS—CA—SI—I—DA—DI—CO—O— MA—AR—O—CLAS—LU—CLÁU— MO—TA—MO—LIS—NIS—NU—MO Encontre as 5 palavras: Arcadismo, Cláudio Manuel da Costa, Neoclassicismo, Bucolismo, Iluminismo
Sopa de palavras – grupo 5	Sopa de palavras – grupo 6

BO—AL—SUS—GI—GUI—RE—MO— MO—DE—DA—SI—SI—TI—NES— O—A—SIM—MIS—ENS—MA—DE— PHON—TE—SI—LI—RA—CIS—LIS Encontre as 5 palavras: Simbolismo, sinestesia, misticismo, Alphonsus de Guimaraens, religiosidade	TES—CO—RIO—PA—MA—PRO— SE—XO—GRE—BAR—RE—DO—TÍ— TOS—TAN—DE—MA—FOR—TE— GÓ—RA—TE—RO—NA Encontre as 5 palavras: Barroco, Gregório de Matos, Antítese, Paradoxo, Reforma Protestante
--	---

Sopa de palavras – grupo 7	
PO—TOS—PAR—O—A—RAS—SI—LAC—MAS—E—SO—VO—NIS—LA—NE— SI—MO—A—BI—RA—RI—NA Encontre as 5 palavras: Parnasianismo, Olavo Bilac, Poesia, Rimas Raras, Sonetos	

FOLHA PARA USO DO MEDIADOR

2º desafio: Três pistas

Três pistas – grupo 1	Três pistas – grupo 2
Hino nacional Ufanismo Rima: BD, BD, BD, BDF, BDF, BDF Qual o texto em questão? “Canção do Exílio”	Cunho informativo Primeira escrita portuguesa em solo brasileiro 1.500 Qual o texto em questão? “Carta de Pero Vaz de Caminha”

Três pistas – grupo 3	Três pistas – grupo 4
Texto em prosa Fluxo temporal fora do padrão Morte Qual o texto em questão? “Memórias Póstumas de Brás Cubas”	Soneto Personificação da natureza Pastoralismo Qual o texto em questão? “Soneto I”

Três pistas – grupo 5	Três pistas – grupo 6
Suicídio Religiosidade Metáfora Qual o texto em questão? “Ismália”	Soneto Poesia satírica Detalhamento da terra Qual o texto em questão? “À Cidade da Bahia”

Três pistas – grupo 7
Neologismo Rima: ACBD, ACBD, BC, BC Conversa metafísica Qual o texto em questão? “Via-Láctea”

3º desafio: Enigmas-charadas

Enigma – grupo 1	Enigma – grupo 2
Se chegaram até aqui, já sabem quem sou. Falta descobrir agora as etapas que me formaram. Para isso, dividam-me em prosa e poesia e, na segunda, ache o que até aqui buscam.	Até aqui é possível perceber que não sou tão artística, apenas mantinha um interesse mercantilista. Então, digam como se chama a minha principal característica ou estilo de escrita.

Enigma – grupo 3	Enigma – grupo 4
Sou contra o que é belo e idealizado. Sendo assim, já que sabem meus gostos, desafio-os a descobrirem qual Escola Literária é meu oposto.	Quero que vocês descubram algo sobre meus autores, uma tática que eles tinham, e, assim, saiam sem seus nomes. Digam a mim do que estou falando e seus pontos serão dados.

Enigma – grupo 5	Enigma – grupo 6
Não é mais interessante falar sobre mim, mas sim do que há em mim. Pensem em minha composição e como rimo, assim, se lembrarão de algo bem parecido.	É fato que já disse quem sou, meu caminhar e quem me marcou. Hora de descobrir o outro nome de quem um dia me houve escrito, nome místico e maligno.

Enigma – grupo 7
Sou de fácil entendimento e exprimo tudo em uma frase somente. Falando de frase, é dela que eu quero saber. Digam-me neste instante, qual a frase que define meu escrever?

JOGANDO E CONSTRUINDO SENTIDO

José Alexandre Pereira dos Santos
João Pedro da Costa Cavalcante Silva

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 3ª Série

HABILIDADES

(EM13LP06) Analisar efeitos de sentido decorrentes de usos expressivos da linguagem, da escolha de determinadas palavras ou expressões e da ordenação, combinação e contraposição de palavras, dentre outros, para ampliar as possibilidades de construção de sentidos e de uso crítico da língua (BRASIL, 2018, p. 507).

(EM13LP43) Atuar, de forma fundamentada, ética e crítica, na produção e no compartilhamento de comentários, textos noticiosos e de opinião, memes, *gifs*, remixes variados, etc., em redes sociais ou outros ambientes digitais (BRASIL, 2018, p. 522).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Exercitar a interpretação na construção de sentido e variações da língua na criação de textos e redações, tendo como base gêneros e expressões utilizadas atualmente nas redes sociais.

META

A meta do jogo é envolver o maior número de estudantes na dinâmica, através das impressões distribuídas e derivadas de *prints* de memes, *tweets* e mensagens polêmicas de redes sociais.

DINÂMICA

Constrições

O jogo possui três etapas. A cada rodada, as perguntas ficam mais difíceis, tornando o jogo mais desafiador.

Emoções

O jogo se torna emocionante pela competitividade acerca das divisões das equipes e das múltiplas respostas para serem analisadas. Cabe ao educador realizar um trabalho de mediação diante das diferentes emoções que surgirão durante o jogo.

Narrativa (*Storytelling*)

O jogo “Jogando e construindo sentido” se constitui de um *Quiz* sobre a formação de sentido e expressões utilizadas nas mensagens retiradas das redes sociais. Os estudantes devem ampliar as possibilidades de sentidos das mensagens. Cada etapa possui quatro questões de múltipla escolha. A cada acerto, a equipe vai acumulando pontos e, no final, serão distribuídas medalhas de acordo com a quantidade de acertos.

Progressão

Os mecanismos oferecidos estão baseados em revelar a quantidade de erros e acertos ao final de cada etapa. Com isso, os estudantes ficarão atentos ao próprio desempenho.

Relacionamento

Apenas um líder ficará responsável para responder à questão, que será discutida em consenso pela equipe. Para isso, o trabalho em conjunto é fundamental.

MECÂNICA

Desafios

O objetivo do jogo é o acerto das questões, de acordo com o contexto dos memes, mensagem, ou outro texto retirado da Internet. Divididos em 4 grupos com no máximo 8 estudantes, os discentes receberão em papel

impresso imagens de *tweets* e memes com erros de coesão e coerência. Ao longo das rodadas, os educandos responderão perguntas referentes às imagens recebidas e devem marcar o maior número de pontos nas três etapas. Caso acertem todas as perguntas da rodada, ganharão uma medalha de ouro. De acordo com a dinâmica proposta, cada equipe deve atingir o máximo de pontos possíveis. Ao fim das 4 rodadas, o desempenho da equipe é divulgado e classificado em medalhas.

Cooperação e competição

Para alcançar a vitória, os estudantes precisarão trabalhar em equipe e aprender a cooperarem uns com os outros. A dinâmica da atividade é baseada tanto nessa cooperação, quanto na competição. São quatro equipes batalhando para vencer e conquistar o melhor resultado.

Feedback

Será apresentado o *feedback* em cada etapa, bem como uma explicação detalhada dos erros e acertos de cada questão. Dessa forma, além de retomar o aprendizado, busca-se também incentivar a equipe a “virar o jogo”, buscando melhorar o desempenho.

Aquisição de recursos

O jogo envolve a aquisição de recursos, que são as medalhas entregues ao final das três etapas.

Recompensas

As recompensas do jogo são as medalhas distribuídas ao final de cada etapa. São divididas em: ouro (4 acertos), prata (3 acertos) e bronze (2 acertos).

Transações

As duas primeiras fases do jogo possuem apenas duas respostas de múltipla escolha com um grau de dificuldade tido como fácil. Na última etapa, o grau de dificuldade é elevado, pois as questões passam de duas para quatro, além de serem mais complexas. Nessa etapa, a equipe vai necessitar de mais concentração.

Turnos

Todas as equipes terão a mesma quantidade de tempo e de rodadas. A sequência de jogadas será simultânea para que não haja nenhum tipo de vantagem de uma sobre a outra.

Estados de vitória

Para vencer o jogo/dinâmica, a equipe precisa realizar um trabalho em conjunto e tentar acertar o maior número de rodadas. No final das três etapas do jogo, vence a equipe que fizer o máximo de pontos.

COMPONENTES

Realizações

Ao longo das rodadas, pontos são acumulados e medalhas são distribuídas de acordo com a quantidade de acertos da equipe. Cada rodada equivale a um ponto, podendo acumular até quatro pontos ao fim das etapas. Somando, assim, o máximo de 12 pontos.

Coleções

Ao longo do jogo, as equipes acumularão pontos e medalhas que serão importantes para o desempenho final.

Combate

O único combate que os estudantes vão enfrentar é a competitividade entre as equipes.

Placar ou *leaderboard*

Ao fim de cada fase/categoria, a equipe terá acesso ao seu desempenho. Dependendo da pontuação adquirida, receberá uma medalha, que definirá o *ranking* geral.

Níveis

Nas duas primeiras etapas do *game*, o nível será o mesmo, mas a última apresenta um grau maior de dificuldade.

Pontos

Cada etapa possui quatro rodadas e cada rodada refere-se a 1 questão valendo 1 ponto. A estratégia se constitui de 3 etapas com 4 rodadas, perfazendo um total de 12 pontos ao fim do jogo.

Investigação ou exploração

As equipes precisam investigar e explorar conhecimentos em gramática, interpretação textual e a semântica das palavras para responderem corretamente às questões.

RECURSOS

- Um quadro e um pincel
- Folha de papel A4
- Impressora
- Computador com internet (para imprimir)
- Projetor (para mostrar as questões)

REFERÊNCIAS

Alves, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática. 1. ed. São Paulo: DVS Editora, 2014.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

ANEXO

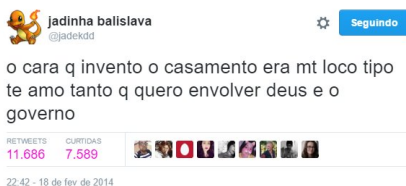
Possíveis Perguntas Para Realizar A Atividade Gamificada



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/776026579535561887/>

Das opções abaixo, qual melhor se aplicaria na construção correta de sentido dessa frase?

- a) O início de que tudo deu errado.
- b) O início deu errado.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/676595544008679748/>

Acesso ao texto:



Qual das opções abaixo, melhor se aplicaria na construção correta de sentido dessa frase?

- a) O cara que inventou o casamento, era muito louco. Te amo tanto, que quero envolver Deus e o governo.
- b) O cara que inventou o casamento, era tipo, muito louco. Te amo tanto que quero envolver Deus e o governo.

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 9º Ano

HABILIDADE

(EF09LI13) Reconhecer, nos novos gêneros digitais (blogs, mensagens instantâneas, *tweets*, entre outros), novas formas de escrita (abreviação de palavras, palavras com combinação de letras e números, pictogramas, símbolos gráficos, entre outros) na constituição das mensagens (BRASIL, 2018, p. 263).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

É imprescindível que o estudante tenha acesso ao «internetês» em Língua Inglesa, uma vez que é um recurso atual que dialoga com a realidade dos discentes. Semelhante à língua portuguesa, essa linguagem é facilitadora da comunicação no contexto adequado de uso em língua inglesa.

META

Promover ao educando a capacidade de reconhecer a linguagem dos gêneros digitais da língua inglesa, estabelecendo um paralelo com a sua realidade e, a partir disso, torná-lo capaz de se comunicar de maneira mais prática no mundo virtual.

DINÂMICA

Constrições

No desafio 1, o competidor que primeiro pegar o sino terá 5 segundos para responder. Caso não acerte, o ponto irá para o adversário. No desafio 2, ao girar a roleta e tiver dúvidas quanto à pergunta, o jogador

pode passar a oportunidade para o grupo adversário responder, pode bonificar a equipe adversário com 1 ponto ou ficar uma rodada sem jogar. Já na etapa 3, as equipes terão um horário determinado pelo(a) professor(a) para a entrega do desafio. Caso uma equipe não entregue dentro do prazo, deixa de ganhar os pontos.

Emoções

As emoções desenvolvidas são as mais variadas: alegria e empatia por partilhar conhecimentos entre os participantes, dentre outras. O (a) professor (a) precisa ser um mediador em todo o processo de vivência dessas emoções.

Narrativa (*Storytelling*)

Todo o jogo utiliza recursos linguísticos e visuais para adequar o discente à realidade proposta. Como as abreviações são utilizadas em todo o mundo, participar desse contexto não é só divertido, mas também é de utilidade prática.

Relacionamento

Os desafios dessa estratégia de gamificação serão realizados em grupos, estimulando a cooperação entre os membros.

MECÂNICA

Desafios

- 1º Desafio – a classe será dividida em dois grupos e, em cada rodada, um representante do grupo participará do desafio, o qual exige agilidade e conhecimento prévio. O(a) professor(a) deverá projetar a imagem de uma mensagem de texto, *tweet* ou outro gênero digital que apareçam as abreviações usadas no “internetês” da língua inglesa. Em seguida, perguntará o significado das abreviações mostradas e dará opções de respostas. Os dois oponentes ficarão frente a frente e, entre eles, em uma superfície (uma mesa, por exemplo) ficará um sino. Quando o(a) professor(a) fizer a pergunta, quem pegar o sino primeiro tem a chance de responder.

Exemplo de mensagem de texto com abreviações:



Disponível em: <https://blogdafocus.wordpress.com/2017/11/29/slangs-15-gurias-da-internet-utilizando-numeros/> Acesso em 12 jun. 2022.

Acesso à mensagem:



Pergunta: o que significam, respectivamente, “wan2”, “L8R” e “gr8”?

- a. *Wanted, little, grades*
- b. *Want to, later, great*
- c. *Wait, left, grape*

Observações para esse desafio:

1. O estudante terá 5 segundos para responder, caso não responda, ou a resposta esteja incorreta, a equipe adversária receberá o ponto;
2. Os pontos serão representados por *emojis*. Nessa etapa, cada *emoji* vale 1 ponto;
3. Ao final desse desafio, o(a) professor(a) solicitará que, em casa, os discentes pesquisem novas abreviações da linguagem da internet (em inglês) e as estudem para o próximo desafio;
4. *Emoji* que representará essa etapa:



Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp>

- 2º Desafio – Para este desafio, o(a) docente construirá uma roleta *on-line* (Piliapp²) com algumas opções como: “Responda a questão”, “Dê 1 ponto ao adversário”, “Passe a vez”, etc. Após isso, deverá projetar a roleta e, em outra aba, apresentam-se textos de gêneros digitais sem conter abreviações. O objetivo é que um componente de cada grupo, na sua vez, gire a roleta. Se receber a oportunidade para responder, terá que revelar qual abreviação corresponde à(s) palavra(s) destacada(s) no texto. A resposta pode ser oral ou escrita (usando a lousa).

Disponível em: <https://pt.piliapp.com/random/wheel/>

Acesso ao Piliapp



²O Piliapp é uma biblioteca de emoticons, as famosas figurinhas usadas nas redes sociais que expressam diversos tipos de emoções e substituem as palavras. Disponível em: <https://pt.piliapp.com/random/wheel/>

Ilustração da roleta:



Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/eleicoes-nos-eua/2012/noticia/2012/10/obama-celebra-no-twitter-20-anos-de-casamento-com-michelle.html> Acesso em: 12 jun. 2022.

Acesso ao texto:

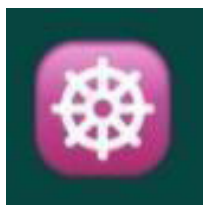


Quais as abreviações em “internetês” são usadas para representar as palavras indicadas pelas setas?

Resposta: 2day e BSF

Observações para esse desafio:

1. Nessa etapa, cada *emoji* vale 1 ponto. Valerá mais, apenas, se isso for indicado na roleta;
2. Se um componente de determinada equipe girar a roleta e a seta indicar “Passe a vez”, um oponente poderá responder sem precisar girar a roleta;
3. *Emoji* que representará essa etapa:



Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp>

Acesso ao app:



- 3° Desafio – Para colocar em prática o “internetês”, cada grupo se dividirá em duplas ou trios, que simularão em um aplicativo (sugestão: WhatsMock) uma troca de mensagens curtas em inglês, utilizando algumas das abreviações aprendidas. Após as produções, cada dupla ou trio deverá socializar com a turma a sua simulação.

Exemplo:



Acesso ao *WhatsMock*:



Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.applylabs.whatsmock.free>

Observações para esse desafio:

1. Cada dupla ou trio continuará representando a sua equipe;
2. As simulações serão enviadas para um grupo de WhatsApp, criado especificamente para essa estratégia de gamificação. O(a) professor(a) pode solicitar que o representante da turma crie o grupo;
3. O cumprimento desse desafio vale 100 pontos para a equipe;
4. Os(as) estudantes terão data e horário, estipulados pelo(a) docente, para a entrega desse desafio.
5. Para a socialização das mensagens, será necessário o uso de um projeto. Cada equipe deverá compilar as produções em um arquivo do grupo.
6. *Emoji* que representará essa etapa:



Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.whatsapp>

Sorte

O elemento sorte estará presente no desafio 2, uma vez que é a roleta que “decide” se o competidor vai participar da rodada, se receberá vantagem ou não em relação ao seu oponente.

Cooperação e competição

A competição e a cooperação serão trabalhadas durante toda a sequência de desafios, pois todos serão realizados em grupo e manterão uma disputa entre eles.

Feedback

Após o término de cada desafio ou, se necessário, durante a atividade, o(a) docente deverá narrar como está o desempenho e se corresponde ao esperado.

COMPONENTES

Badges

Por ser um jogo baseado na realidade virtual, as pontuações serão representadas por *emojis*, a fim de validar a linguagem presente nas mídias sociais.

Boss Fights

Cada desafio apresenta um grau de dificuldade maior. O “*Boss fights*”, no caso, é o 3º por exigir o conhecimento das expressões e sua utilização em um contexto prático.

Placar ou leaderboard

Será exibido em um grupo, pelo WhatsApp, feito apenas para essa finalidade. Cada desafio será representado pelos *emojis* correspon-

dentes. A contagem dos pontos será feita pelo educador e anunciada ao final de cada desafio.

Níveis

Naturalmente, a cada novo desafio, o nível de dificuldade vai aumentando. O 1º desafio entende-se como o nível mais fácil, pois se resume ao entendimento das abreviações, seguidas por alternativas. No 2º desafio, exige-se que o discente conheça as abreviações que caibam de forma coerente na oração. Finalmente, no 3º desafio, de nível mais avançado, exige familiaridade com o contexto virtual e habilidade para manter uma conversa simples através do uso de abreviações.

Pontos

Os pontos terão contagens diferentes para cada desafio. No primeiro desafio, ganhará aquele que mais acertar os significados das abreviaturas. Contudo, caso o discente toque o sino e erre ou não saiba responder, dará esse ponto para a equipe adversária. Já o segundo, depende do elemento sorte, uma vez que há na roleta a possibilidade de ganhar até dois pontos e também de perda. Entretanto, no geral, cada *emoji* da roleta representa 1 ponto. O vencedor desse desafio será o que tiver mais sorte na roleta e um bom número de respostas corretas, somando mais pontos que os demais. O último desafio possui valor elevado. Seu cumprimento equivale a um valor de 100 pontos sobre o placar.

RECURSOS

- Textos de gêneros digitais
- Sino (1º desafio)
- Projetor (1º e 2º desafios)
- Aparelho celular (3º desafio)

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

TALKING VERBS BOARD

Jeielí Ferreira dos Santos Sousa
Yasmim de Souza Vieira

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 7º Ano

HABILIDADES

(EF06LI05) Aplicar os conhecimentos da Língua Inglesa para falar de si e de outras pessoas, explicitando informações pessoais e características relacionadas a gostos, preferências e rotinas (BRASIL, 2018, p. 249).

(EF06LI06) Planejar apresentação sobre a família, a comunidade e a escola, compartilhando-a oralmente com o grupo (BRASIL, 2018, p. 249).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Utilizar as terminações corretas dos verbos nos tempos do *Simple Present* e *Simple Past*, a partir da produção de textos orais sobre assuntos diversos relacionados à família, à comunidade e à escola.

META

Capacitar os estudantes para conseguir diferenciar, criar e usar os tempos verbais *Simple Present* e *Simple Past*, em situações do dia a dia.

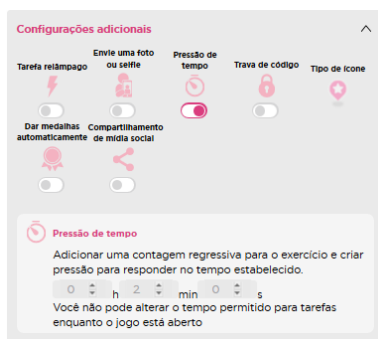
DINÂMICA

Constrições

Realização das atividades propostas, atendendo a um tempo estabelecido através de um temporizador. O(a) professor(a) deverá se apropriar do aplicativo Seppo³ para desenvolver as atividades. Outra

³ Seppo é uma ferramenta on-line de gamificação projetada para tornar as aulas divertidas e engajadoras. Disponível em: <https://seppo.io/pt/blog-pt/seppo-transforma-ead-em-modelo-eficaz-e-divertido-de-ensino/>

alternativa é a utilização de um relógio para cronometrar o tempo em que as equipes irão responder as questões.



Acesso ao Seppo:



Disponível em: www.seppo.io/pt/

Emoções

Algumas emoções podem aparecer no decorrer dessa proposta gamificada, dentre elas: sensação prazerosa, ao alcançar uma pontuação ou ocupar o primeiro lugar; frustração ou tristeza, perante a derrota e o erro; satisfação, quando concluir com êxito o que lhe foi proposto; e medo, em virtude de resultados inesperados. Essas diferentes emoções são constituintes da formação humana, o que requer o papel mediador por parte do(a) professor(a).

Narrativa (*Storytelling*)

O(a) professor(a) apresentará, antes de iniciar o jogo, três pequenos textos com a predominância da tipologia narrativa. Após concluir a leitura, o jogo poderá ser iniciado.



I Love my Family

I love my family. They always take care of me. My mother loves to cook delicious food. I help her prepare the meal. My father works for the family. He helps mother too with the dishes and the laundry. We help each other in everything. We are a happy and loving family. My brother and sister are also nice to me.

Text 1



First Day in School

I am excited for my first day in school. I want to meet my classmates. I want to draw and write. I love to sing and dance. I hope my teacher is kind. I have a lot of things in mind but I am so excited to have fun.

Text 2



At the Park

It is Saturday. I am going to the park. My father and mother take me. My brother and sister to the park during the weekend. We play at the swing and the slides. We run and play with the ball with other kids. We buy ice cream and candy at the park. We are very happy.

Text 3

Disponíveis em: <http://teacherfunfiles.blogspot.com/2018/11/english-reading-passages-with-basic.html> Acesso em: 12 jun. 2022.

Acesso aos textos:



Progressão

A progressão acontecerá a partir da observação do sistema de pontuação, baseado em erros e acertos. A cada exercício, o jogador adquire uma certa pontuação e assim pode avançar os níveis do jogo até alcançar a linha de chegada.

Relacionamento

A turma deverá ser organizada em equipes e, para isso, pode-se expor seus nomes no quadro da sala de aula e a devida pontuação. Outra sugestão é fazer essa divisão através do aplicativo Seppo. As equipes devem trabalhar em colaboração para alcançar a maior pontuação.

Acesso ao Seppo:



Compartilhe o login do jogo com os jogadores
Dê código PIN aos jogadores

Código PIN: 685CBF [Compartilhe o PIN](#)

☐ O jogador tem que ter e-mail 

☐ É obrigatório ter os nomes dos membros da equipe 

Os jogadores fazem login com códigos criados pelo instrutor
Crie as equipes e insira o nome dos membros, depois informe o código do jogador gerado para os jogadores

Nome da time Tarefa inicial

Nomes dos membros da equipe [Adicionar](#)

Buscar usuários com conta de jogador

Usar tags para filtrar a lista

Mostrando 0 jogadores 

Disponível em: www.seppo.io/pt/

MECÂNICA

Desafios

Cada tarefa disposta em um tabuleiro, seja este no Seppo ou customizado pelo próprio docente (neste caso, é necessário imprimi-lo ou desenhá-lo no quadro), exige algo diferente dos jogadores, tais como: questões de múltipla escolha, preenchimento de frases ou produção oral, as quais serão criadas de acordo com o texto, de forma que os discentes possam usar o *Simple Present* e *Simple Past*. Se os jogadores não seguirem os critérios das tarefas ou não responderem no tempo estabelecido, não obterão pontuação. Para realização das tarefas no contexto da sala de aula, o(a) professor(a) precisa imprimi-las em folhas A4 e entregá-las para os aprendizes no momento determinado para a execução de cada uma delas (vide Tarefas em ANEXO).

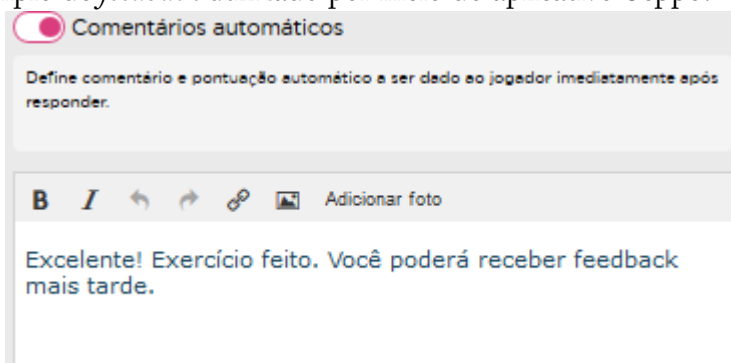
Cooperação e competição

A equipe trabalha em conjunto para vencer os adversários, alcançar os mais elevados níveis e alcançar o primeiro lugar. O grupo que tiver o melhor resultado, será o top 1 no *Ranking*.

Feedback

Em algumas tarefas, é possível que o retorno seja automático. Outras questões podem necessitar de mais tempo para haver o *feedback* completo, dependendo da complexidade das questões, como as de formar frases negativas ou interrogativas.

Exemplo de *feedback* utilizado por meio do aplicativo Seppo:



Disponível em: www.seppo.io/pt/

Recompensas

A cada tarefa concluída, uma pontuação é adicionada à equipe. As equipes ganham também *Badges* a cada nível alcançado.

Turnos

Caso o(a) professor(a) opte por usar a plataforma, todos os jogadores podem começar ao mesmo tempo, sem turnos. Em sala de aula, deve-se sortear a ordem das equipes. Os estudantes podem responder até 2 questões consecutivas e, no caso de errar, não saber a resposta ou não conseguir responder dentro do tempo estabelecido, passa-se para a próxima equipe.

Estados de vitória

O time que alcançar a maior pontuação ocupará o primeiro lugar do pódio. Em caso de empate, ganhará o que houver realizado em menor tempo.

COMPONENTES

Realizações

Recompensar o jogador que estiver à frente do adversário na disputa para linha de chegada com *Badges*.

Avatares

A nomenclatura das equipes será a que seus componentes elegerem ou a que o(a) próprio(a) professor(a) escolher. Eles podem utilizar o nome das suas equipes ou seus nomes próprios.

Badges

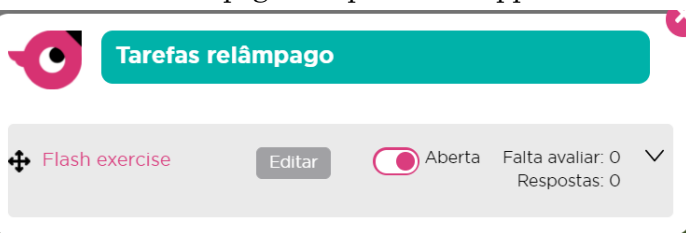
Há quatro *Badges*, um para cada nível concluído. São quatro níveis e, portanto, quatro *Badges*. Se a atividade for presencial, é necessária a impressão deles para serem distribuídos aos jogadores que conseguirem conquistá-los, mediante seus êxitos no decorrer do jogo.



Desbloqueio de conteúdos

Ao atingir os próximos níveis, pode-se alcançar os *Badges*, ou seja, se tiver efetuado certas tarefas e pontuado, terá acesso ao nível posterior. Em algum momento do jogo, é possível acessar as questões rápidas (*Flash exercise*), que poderão gerar o dobro de pontos. Em classe, as questões rápidas podem aparecer sempre que os discentes atingirem um recorde no tempo para responder a uma questão, como também, após respostas corretas consecutivas.

Exemplo de tarefa relâmpago no aplicativo Seppo:



Disponível em: www.seppo.io/pt/

Placar ou *leaderboard*

Os pontos acumulados por cada equipe serão expostos no decorrer do jogo. O *ranking* é disponibilizado para que todos possam ver suas respectivas pontuações, que são atualizadas automaticamente ao se concluir uma tarefa. Também pode ser feita no quadro em sala, alterando a pontuação da equipe sempre que conseguirem um montante de pontos.

Exemplo da pontuação no aplicativo Seppo:

Colocação	Equipe	Pontos
1	Jieli	300
2	J	75
3	Yas teste	25
4	Time 1	0

Disponível em: www.seppo.io/pt/

Níveis

As tarefas estão organizadas em 5 níveis, que vão aumentando o grau de dificuldade à medida que se aproxima da linha de chegada.

Pontos

Para cada exercício realizado com êxito, será coletado um certo montante de pontos.

RECURSOS

Aplicativo Seppo (disponível em: www.seppo.io/pt/) ou quadro da sala;

- Tabuleiro customizado (opcional);
- Anexo de palavras no infinitivo (na tarefa em que for preciso);
- Sistema de erro e acerto;
- Textos (disponíveis em: <http://teacherfunfiles.blogspot.com/2018/11/english-reading-passages-with-basic.html>);

Acesso aos textos:



- Relógio;
- Celular e/ou notebook/computador para acessar a plataforma.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

ANEXO - FOLHA PARA IMPRESSÃO

TAREFAS

	Tarefa	Instruções	Pontuação	Nível
1ª	Text 1: I love my family (Preencher espaço em branco) "My father ____." "My mother ____ to ____ delicious food."	*Use the verbs in the Simple Present (To cry, to work, to sing, to laugh, to paint, to like, to love and to cook) - (3 minutes)	150	1ª
2ª	Text 2: First day in school (Criação individual) "I am excited for my first day in school".	*Put the phrase in the interrogative form. *Use audio to answer. (3 minutes)	150	2ª
Flash exercise	Tell me something you liked or like to do in the community. (Criação individual)	*You can use the Simple Present or the Simple Past. *Use audio to answer. (2 minutes)	300	
3ª	Text 2: First day in school (Múltipla escolha) "I want to meet my classmates. I want to draw and write. I love to sing and dance". Options: -wanted; wanted; love; -want; wanting; loved; -wanted; wanted; -loved (correct); -wants; wants; loves.	*Change the sentences from Simple Present to Simple Past. (2 minutes)	200	3ª
4ª	Text 3: At the park (Criação individual) "It is saturday. I am going to the park." "We run and play with the ball with other kids. We buy ice cream and candy at the park".	*Put the phrases in negative form *Use audio to answer. (4 minutes)	500	4ª
5ª	Text 1, 2 and 3 (Criação individual) Write a short diary with the words you saw until now. Read the diary to the class.	*Use sentences in affirmative form of the Simple Present and the Simple Past in the negative form. (8 minutes)	700	5ª

Badges



Questões iniciais:

A que gêneros esses textos multimodais pertencem?

O que os anúncios veiculam: produtos ou ideias?

Qual a finalidade desses anúncios?

Que palavras ou fragmentos chamam sua atenção?

Como é chamado esse fragmento?

No primeiro anúncio, qual a parte de uma palavra que aparece em destaque?

Qual sentido essa parte da palavra representa?

Há outros afixos nas palavras que constituem os textos? Quais são e quais sentidos adicionam às palavras?

Qual a importância do uso criativo da linguagem em anúncios publicitários?

PLAYING WITH WORDS – BRINCANDO COM AS PALAVRAS

José Wesley dos Santos Silva
Maria Gerriane Gomes Passos

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 8º e 9º Anos

Ensino Médio – 1ª a 3ª Série

HABILIDADES

(EF08LI13) Reconhecer prefixos e sufixos comuns, utilizados na formação de palavras em Língua Inglesa (BRASIL, 2018, p. 259).

(EM13LGG703) Utilizar diferentes linguagens, mídias e ferramentas digitais, em processos de produção coletiva, colaborativa e projetos autorais, em ambientes digitais (BRASIL, 2018, p. 497).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Promover a aquisição, bem como a ampliação do vocabulário constituinte do léxico da Língua Inglesa, a fim de possibilitar melhor compreensão de textos nessa língua.

META

Possibilitar aos estudantes o aprendizado interativo de, aproximadamente, 50 novas palavras, a partir da estrutura e formação morfológica.

DINÂMICA

Constrições

É proibido o acesso a dicionários, tabelas de radicais e afixos no momento da realização dos desafios. A interação deve acontecer somente intragrupo em acesso à internet.

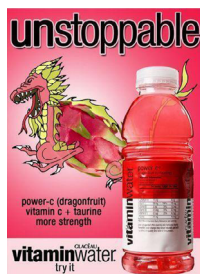
Narrativa (*Storytelling*)

O contato com diversos textos em Língua Inglesa requer conhecimento vocabular para que haja compreensão. Como assevera Silveira e Vereza (2010, p. 108),

acrescentando prefixos e sufixos às palavras, podemos mudar a sua classe gramatical e seu significado. O conhecimento dessa especificidade da Língua Inglesa pode, sem dúvida, facilitar a leitura de textos nesse idioma.

Nesse sentido, essa estratégia gamificada se apresenta como meio de possibilitar a aquisição de novas palavras, bem como permitir que, a partir da afixação, os estudantes percebam a formação das palavras em detrimento da compreensão dos sentidos.

Imagem 1 - Anúncio Publicitário I



Acesso ao texto:



Disponível em: <https://images.app.goo.gl/zxkAounnX3P9YtZK7>. Acesso em: 06 maio 2021

Imagem 2 – Anúncio Publicitário II



Acesso ao texto:



Disponível em: <https://images.app.goo.gl/w9aQsi8ysnEtfSGq7>. Acesso em: 06 maio 2021.

As imagens 1 e 2 (anúncios publicitários) deverão ser o ponto de partida. O(a) professor(a), a partir da leitura e discussão dos anúncios, falará do gênero, suas especificidades e usos, bem como os elementos linguísticos formativos das palavras. Desse modo, enfatizará a importância do reconhecimento dos afixos (sufixos e prefixos) para a compreensão de textos em Língua Inglesa. Ao final desta estratégia gamificada, esses anúncios publicitários serão retomados como base para a produção de textos desse mesmo gênero, utilizando os elementos linguísticos explorados, de modo criativo.

Para iniciar, o(a) professor(a) poderá fazer as seguintes perguntas mediando a discussão:

Progressão

A equipe que liderar o *ranking* do desafio em questão, ganhará um ponto extra para a etapa posterior; em segundo lugar, meio ponto; e em terceiro, precisará cumprir um desafio surpresa, estabelecido pelo(a) professor(a), para tentar conseguir o meio ponto.

Relacionamento

A interação deve ocorrer entre todos os membros das equipes. Todos deverão participar do processo de escolha, formação e significação das palavras.

MECÂNICA

Desafios

- *Desafio 1:* os membros das equipes deverão responder a um *Quiz* interativo, elaborado no aplicativo Wordwall. As questões estão baseadas nos textos dos anúncios publicitários. Ao total, são 5 questões. Cada equipe deverá respondê-las corretamente e dentro do limite do tempo (60 segundos). A depender da colocação conquistada no próprio *Quiz*, as equipes ocuparão o primeiro, o segundo e o terceiro lugar, obtendo, respectivamente, 10, 5 e 3 pontos.

Atenção! O último colocado terá direito a tentar a sorte.

Imagem 3 – Quiz interativo Fonte: autoral. Criado a partir do aplicativo Wordwall.



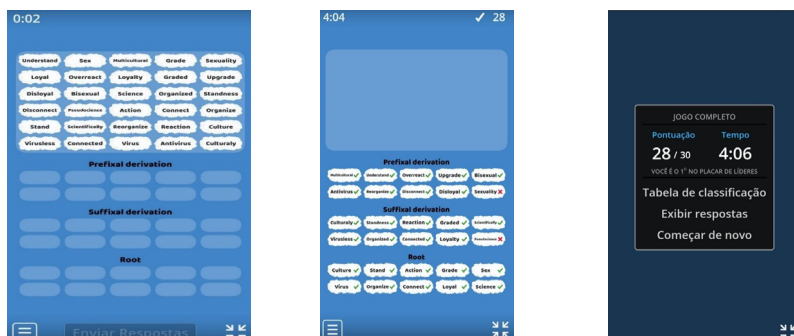
Acesso ao texto no QR code acima.

- *Desafio 2:* as equipes deverão analisar as palavras expostas em um mural no aplicativo Wordwall e, a partir dessas, identificar o maior número de afixos e radicais possíveis. Nesse sentido, serão classificadas as palavras de acordo com a derivação que sofreram (prefixal ou sufixal) e indicar quais palavras constituem radical. Assim, a equipe que conseguir se classificar mais rápida e adequadamente, ganha 10 pontos; a segunda, 5; e a terceira, 3.

Atenção! O último colocado terá direito a tentar a sorte.

Segue abaixo imagem da atividade proposta (Imagem 4), a qual o(a) professor(a) deverá utilizar para o segundo desafio, bem como o *link* que o docente poderá encontrar a atividade interativa, por meio do aplicativo Wordwall:

Imagem 4 – Sequência da atividade interativa criada pelo aplicativo Wordwall



Criado a partir do aplicativo Wordwall.

Acesso o Wordwall no QR code acima.

- *Desafio 3:* serão disponibilizados no aplicativo Jamboard diversos afixos e radicais embaralhados, para que as equipes formem o maior número de palavras possíveis. A escolha da formação das palavras já deve presumir a produção de um anúncio publicitário. O primeiro lugar ganhará 10 pontos, o segundo, 5; e o terceiro, 3.

Atenção! O último colocado terá direito a tentar a sorte.

Segue abaixo o quadro elaborado pela ferramenta digital Jamboard que poderá ser utilizada pelo docente na execução do terceiro desafio.

Imagem 5 – Afixos e radicais para a formação de palavras em Língua Inglesa

Inov	Ance	over	Ness	ion/ation	ship	ism	Independent	Ed
under	ity	ment	Les	er	Perform	multi	anti	Ary
self	Ence	Scientific	Read	Speech	re	Hard	ise/ize	Less
Relation	Understand	Service	Sing	bi	Estimate	Nacional	Computer	Ical
Use	Lingual	mis	pseudo	reacting	Democratic	Universe	Able	Interact

Criado a partir da ferramenta Jamboard.

- *Desafio 4:* no quarto e último desafio, as equipes deverão produzir textos multimodais, pertencentes ao gênero Anúncio Publicitário, que veiculem algum produto (com auxílio do aplicativo Canva). Contendo a mesma quantidade de pontos, citadas nos desafios anteriores, o *ranking* será definido a partir dos seguintes critérios:

1. Adequação ao Gênero;
2. Criatividade;
3. Uso adequado de palavras derivadas por prefixos, sufixos e prefixos e sufixos.
4. Coerência textual.

Cada critério será avaliado de 0 a 10 e, ao fim, deverá ser feita a média da pontuação. Ocuparão o 1º, 2º e 3º lugar os que conseguirem a maior pontuação na média.

Atenção! O último colocado terá direito a tentar a sorte.

Sorte

A equipe que ficar em terceiro lugar no *ranking* receberá a oportunidade de tentar melhorar sua pontuação. Mas, atenção! Isso também poderá prejudicar ainda mais a equipe, pois será disponibilizada uma roleta contendo quatro opções, sendo elas:

- A primeira, duplica a pontuação do desafio presente.
- A segunda, soma metade da nota já conquistada.
- A terceira, zera a pontuação. Uma vez que a nota seja zerada em uma das etapas/desafios, isso não poderá ocorrer novamente.
- A quarta e última, concede mais uma chance de girar a roleta da “sorte/azar”, que poderá ser acessada pelo *link* disponibilizado a seguir:

Imagem 6 – Roleta “sorte/azar”



Atividade autoral desenvolvida pelo Wordwall.

Acesse o Wordwall:



Cooperação e competição

As equipes deverão cumprir os desafios, visando alcançar o primeiro lugar no *ranking*. A cooperação deverá ocorrer intraequipe em todos os desafios. A não participação de algum dos membros implicará na redução da nota final.

Feedback

Ao final de cada desafio, deverá ser apresentado o *ranking* para que as equipes possam estar cientes de suas colocações.

COMPONENTES

Placar ou *leaderboard*

Somatória de pontos conquistados em cada desafio, sendo o primeiro, 10 pontos; o segundo, 5; e o terceiro 3. Mesmo estando em último lugar, ainda é possível aumentar sua pontuação, a partir da roleta da sorte/azar.

Níveis

O nível 1 será o da apresentação dos afixos; o 2, será de reconhecimento deles; o 3, é o de formação de palavras; e o 4, será de produção de um anúncio publicitário em Língua Inglesa.

Pontos

Ganha 10 pontos, a equipe que ficar em 1º lugar no *ranking* do respectivo nível; 5, o 2º lugar; e 3, o 3º lugar.

Pontuação extra

De acordo com a posição da equipe no *ranking* (1°, 2° ou 3°), as equipes que ocuparem as respectivas posições receberão um ponto, meio ponto e, se cumprido desafio surpresa, mais meio ponto, respectivamente. Por fim, derivada da roleta “sorte/azar”, as equipes em última colocação poderão ter as suas notas duplicadas por completo, aumentadas pela metade ou, ainda, podem ser zeradas.

RECURSOS

- Smartphone
- Jamboard
- Wordwall

REFERÊNCIAS

ALVES, Flora. **Gamification:** como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo: do conceito à prática. 2. ed. São Paulo: DVS Editora. 2015.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base.** Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

SILVEIRA, Maria Elisa Knust. VEREZA, Solange Coelho. **Inglês Instrumental.** 1. Ed. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2010.

TEXTOS PARA EXIBIÇÃO EM TELA OU IMPRESSÃO

Imagem 1 - Anúncio Publicitário I

unstoppable



power-c (dragonfruit)
vitamin c + taurine
more strength

vitamin GLACÉAU water.
try it

vitaminwater power-c (dragonfruit) vitamin c + taurine more strength	
	per 16.9 fl. oz. (500 mL) bottle
Total Calories	100
Total Sugar	25g
Total Fat	0g
Total Protein	0g
Total Vitamin C	100%
Total Taurine	100%
Total B-Vitamins	100%
Total Electrolytes	100%
Total Antioxidants	100%
Total Flavonoids	100%
Total Polyphenols	100%
Total Antioxidant Capacity	100%
Total Antioxidant Activity	100%
Total Antioxidant Effect	100%
Total Antioxidant Power	100%
Total Antioxidant Strength	100%
Total Antioxidant Quality	100%
Total Antioxidant Quantity	100%
Total Antioxidant Value	100%
Total Antioxidant Worth	100%
Total Antioxidant Price	100%
Total Antioxidant Cost	100%
Total Antioxidant Benefit	100%
Total Antioxidant Risk	100%
Total Antioxidant Reward	100%
Total Antioxidant Gain	100%
Total Antioxidant Loss	100%
Total Antioxidant Net	100%
Total Antioxidant Gross	100%
Total Antioxidant Total	100%
Total Antioxidant Average	100%
Total Antioxidant Median	100%
Total Antioxidant Mode	100%
Total Antioxidant Range	100%
Total Antioxidant Standard Deviation	100%
Total Antioxidant Variance	100%
Total Antioxidant Covariance	100%
Total Antioxidant Correlation	100%
Total Antioxidant Regression	100%
Total Antioxidant Residual	100%
Total Antioxidant Error	100%
Total Antioxidant Bias	100%
Total Antioxidant Variance	100%
Total Antioxidant Covariance	100%
Total Antioxidant Correlation	100%
Total Antioxidant Regression	100%
Total Antioxidant Residual	100%
Total Antioxidant Error	100%
Total Antioxidant Bias	100%



Disponível em: <https://images.app.goo.gl/zxkAounnX3P9YtZK7>. Acesso em: 06 maio 2021.

Imagem 2 – Anúncio Publicitário II



Disponível em: <https://images.app.goo.gl/w9aQsi8ysnEtfSGq7>. Acesso em: 06 maio 2021.

CONQUISTANDO O INGLÊS

Lucas Fernando Nunes do Nascimento

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 6º Ano

HABILIDADE

(EF06LI01) Interagir em situações de intercâmbio oral, demonstrando iniciativa para utilizar a Língua Inglesa (BRASIL, 2018, p. 249).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

A crescente presença da língua inglesa no nosso cotidiano e sua importância para o indivíduo, tanto num nível pessoal como profissional, vislumbra como proveitoso o seu aprendizado desde o Ensino Fundamental. Dessa forma, o *To Be Verb*, essencial para o aprendizado desse idioma, é um conteúdo basilar. Porém, seu ensino é considerado, por alguns estudantes, como maçante e repetitivo. A partir dessa contextualização, foi desenvolvida essa estratégia para discentes do 6º Ano do Ensino Fundamental, de forma a explorar o potencial da gamificação para dinamizar o aprendizado e o ensino.

META

Trabalhar de forma lúdica o *To Be Verb*, apresentando-o de maneira que incentive o exercício da socialização e a cooperação.

DINÂMICA

Emoções

A atividade busca incitar sensações de alegria, camaradagem e bom-humor. Da mesma forma, quanto à competição, estão presentes a tensão, a expectativa e o espírito esportivo, pois lidar com essas

diferentes emoções faz parte do cotidiano escolar. O papel mediador do(a) professor(a) é fundamental nesse sentido.

Narrativa (*Storytelling*)

O *game* tem como premissa uma narrativa que embasa elementos de sua estrutura. A princípio, os jogadores devem criar seus personagens, que os representarão no jogo. Dentro da narrativa, um grupo de aventureiros busca conquistar o tesouro que é a língua inglesa, para poder utilizá-la em suas vidas e aproveitar os benefícios de ser um bilíngue. Porém, o feiticeiro Jaqueta Vermelha não permite que outros se apoderem de sua língua. Por isso, lança um feitiço nos jogadores, transformando-os em seres e objetos aleatórios. Então, a missão dos jogadores é conhecer a si mesmo e a seus colegas, para que juntos possam derrotar o feiticeiro e tomar posse do tesouro (a língua inglesa).

Progressão

A progressão dessa estratégia se dá pelo cumprimento de cada etapa. Conforme cada discente desenvolva seu personagem e apresente como foi transformado, o grupo se aproxima do fechamento da atividade. Essa dinâmica se estende até a terceira fase.

Esta atividade gamificada é composta por três momentos. Recomenda-se, ainda, que seja desenvolvida após uma breve introdução do *To Be Verb*.

- 1º Etapa: Criação dos personagens, nomeação e caracterização;
- 2º Etapa: Apresentação dos personagens utilizando *To Be Verb*;
- 3º Etapa: Jogo de “*What am I?*”.

Relacionamento

O(a) professor(a) decide a maneira como desenvolverá a atividade, de acordo com o seu contexto escolar: todos os estudantes da sala participam do jogo como um único grupo ou vários grupos menores realizam o jogo separadamente. Pode-se inserir o elemento competição, através da rivalidade dos grupos, competindo entre si para terminar mais rodadas do jogo. O relacionamento entre os estudantes dentro

dos mesmos grupos é um incentivo à camaradagem e à cooperação, permitindo uma socialização prazerosa.

MECÂNICA

Desafios

A atividade gamificada é composta por 3 partes principais, nas quais estão dispostas as fases do jogo. Estas estão detalhadas e disponibilizadas no final do documento, servindo como um guia sugestivo para o docente.

- *1º Parte: Criação de personagens* – sentados em círculo, cada discente irá receber uma ficha, na qual fará a identificação do seu personagem, além de descrevê-lo com até três características. Para isso, deve-se usar a tabela de adjetivos em inglês, e contar com o auxílio do(a) professor(a) ou dos colegas que tenham mais facilidade no conteúdo, na escolha das palavras que comporão a criação dos personagens. Na ficha também é disponibilizado um espaço para que o estudante desenhe seu personagem, no intuito de exercitar sua criatividade e aprimorar a imersão no jogo.
- *2º Parte: Apresentação dos personagens* – os estudantes devem apresentar seus personagens utilizando o *To Be Verb*. Inicialmente, o professor apresentará seu personagem dando ênfase na pronúncia. Em seguida, passará a vez para o próximo aprendiz. Os discentes também podem optar por apresentar os personagens um do outro, utilizando as formas devidas do *To Be Verb*. Este estágio serve não apenas como uma introdução ao jogo, mas também como um quebra-gelo entre os participantes.

Exemplo: “*I am Soldier Nyan, I am tall, I am not strong, and I am green.*”

“*He is Zack Zabel, he is short, he is brave, he is not afraid.*”

- *3º Parte: What am I?* – cada estudante pegará uma ficha contendo o item em que se transformou. Sem olhar o que está escrito, ele a colará em sua testa com fita ou a segurará para que todos os outros colegas possam ver. Então, cada discente terá um turno que fará perguntas usando o *To Be Verb* e os

adjetivos recomendados na tabela. Assim, os seus colegas podem responder apenas com “sim” ou “não” e também na forma de uma frase afirmativa ou negativa com o *To Be Verb*. A partir disso, este participante tentará adivinhar em qual personagem se transformou, utilizando-se dessas dicas.

Exemplo: “*Am I a person?*”

“*No, you are not.*”

“*Am I furry?*”

“*Yes, you are.*”

“*Am I an urso?*”

“*Yes, you are! It is pronounced: ‘Bear’.*”

Quando um educando descobre quem é o personagem, ele não perde sua vez na partida. Ao invés disso, durante o seu turno, pode ajudar também seus colegas, fazendo novas perguntas. A rodada acaba quando todos os jogadores do grupo descobrem quem são. O(a) professor(a) pode optar por repetir a terceira etapa o quanto preferir, com os discentes embaralhando e pegando novas fichas. Também há a opção da dinâmica ser aplicada como uma competição. O(a) professor(a) pode definir como condição de vitória que a equipe deve completar a dinâmica primeiro ou acumular mais pontos em determinado período de tempo nas repetições da terceira rodada. Quando a condição de vitória é atingida, a equipe de aventureiros vencedora derrota o feiticeiro Jaqueta Vermelha e é recompensada da forma como o(a) professor(a) definiu previamente.

Sorte

A sorte se encontra presente na terceira parte do *game*, pois a aleatoriedade da etapa garante que a experiência oferecida sempre será um pouco diferente, dando longevidade à dinâmica.

Cooperação e competição

Essa estratégia tem como grande parte de seu foco a cooperação, pois os discentes são incentivados a ajudar uns aos outros a progredir na dinâmica. O elemento da competição também pode se fazer presente

quando os jogadores de diferentes equipes se dedicam para realizar a atividade em um tempo menor do que os seus rivais. Este fato incentiva a cooperação interna entre o grupo com estudantes se ajudando mutuamente para garantir a eficiência de seu time.

Feedback

A principal fonte de *feedback* é o resultado positivo do auxílio de um colega para o outro. Como competição, é recomendado que o(a) professor(a) disponibilize um placar no quadro com os pontos adquiridos por cada equipe.

Turnos

Neste jogo, as etapas 2 e 3 possuem a presença de turnos, com cada jogador tendo a sua vez de se apresentar e fazer sua pergunta.

Estados de Vitória

O(a) professor(a) definirá, de acordo com o contexto escolar, qual a condição para a derrota do feiticeiro Jaqueta Vermelha, apresentando o que se configura como vitória: pode ser o cumprimento de todas as etapas ou o alcance de um determinado número de pontos nas repetições da terceira etapa. O mesmo vale para a competição, na qual o docente definirá se ganha a equipe que completar a atividade primeiro ou a que adquirir o maior número de pontos em determinado período de tempo.

COMPONENTES

Avatares

Cada jogador deve criar um personagem para representá-lo durante a dinâmica, bem como customizar sua ficha, com o autodesenho.

Placar ou *leaderboard*

O(a) professor(a) pode optar por criar um mural para expor as fichas de personagens dos estudantes com suas conquistas, tais como: pontos adquiridos, rodadas completas, competições conquistadas com vitória etc.

Níveis

O jogo possui três níveis. Sua natureza, baseada na aleatoriedade, permite que embora não haja um aumento de dificuldade pré-planejado, ainda assim, permite que toda partida seja diferente, imprevisível e desafiadora.

Pontos

Os pontos são estabelecidos previamente pelo(a) professor(a) e podem ser adquiridos ao final do cumprimento das 3 etapas.

RECURSOS

- Tabela para impressão dos adjetivos em inglês;
- Fichas para impressão com os itens que os jogadores devem colar na testa, também disponibilizadas em fichas customizáveis;
- Ficha para impressão para os discentes criarem seus personagens.

REFERÊNCIA

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

MATERIAL PARA IMPRESSÃO

CONTEÚDO ATIVIDADE GAMIFICADA

FICHA DE PERSONAGEM

(*CHARACTER FILE*)

CHARACTER
CHARACTER NAME:
FEATURES:
1-
2-
3-

TABELA DE ADJETIVOS (*ADJECTIVE TABLE*)

BIG	RED	HEAVY
SMALL	GREEN	TASTY
SHORT	BLUE	GROSS
TALL	YELLOW	SMELLY
SLOW	CHEAP	GOOD
FAST	EXPENSIVE	BAD
BEAUTIFUL	PERSON	SCARY
UGLY	BRAVE	NICE
HOT	STRONG	SAD
COLD	WEAK	HAPPY
SOFT	STUPID	FLYING
HARD	SMART	GROUNDED
THIN	LIGHT	MALE
FAT	DARK	FEMALE
FURRY	AFRAID	REAL
FEATHERY	ANIMAL	FAKE
MAGICAL	DRY	DURABLE
FAMOUS	WET	FRAGILE

DESENHO LIVRE (VERSO DA FOLHA)

MATERIAL PARA IMPRESSÃO

TABELA CUSTOMIZÁVEL DE ADJETIVOS
(CUSTOMIZABLE ADJECTIVE TABLE)

TABELA DE ITENS (ITEM TABLE)

DOG	GHOST
CAT	MOUNTAIN
BIRD	WIND
SNAKE	SWORD
CHAIR	SHIP
DRAGON	DOCTOR
SUN	TREE
MOON	BEAR
WATER	FLOWER
FIRE	CHEESE
FAIRY	BALL
AIRPLANE	ICE
TEACUP	BED
WITCH	WASHING MACHINE
TRUCK	BAT
RING	CLOUD
SKULL	CAR

TABELA CUSTOMIZÁVEL DE ITENS
(CUSTOMIZABLE ITEM TABLE)

MEMORY GAME: CAN AND MAY

Beatriz Alves Neto
Ágata Emanuella da Silva

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 8º Ano

HABILIDADE

(EF07LI20) Empregar, de forma inteligível o verbo modal *can* para descrever habilidades (no presente e no passado) (BRASIL, 2018, p. 255).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Estimular a socialização dos alunos para engajá-los no desenvolvimento das atividades da turma.

META

Exercitar o uso dos verbos modais *can* e *may*, no presente e no passado para facilitar a compreensão dos estudantes na formação de orações.

DINÂMICA

Emoções

A competitividade é o que move o jogo. Entretanto, também está presente o trabalho em equipe e o espírito cooperativo. A emoção do jogo reside na incerteza quanto ao vencedor, em decorrência das constantes mudanças no placar no decorrer das atividades. O(a) professor(a) precisará conversar com as equipes sobre a convivência com emoções diferentes.

Narrativa (*Storytelling*)

Que tal fixar o assunto sobre os verbos modais jogando?! É um jogo fácil e prático! O estudante joga com seus colegas de turma e, simultaneamente, pode cativar a amizade e o espírito cooperativo. Prontos para jogar?!

Progressão

O jogo é baseado em pontuação por acertos, em que a equipe consegue perceber as novas oportunidades para vencer.

MECÂNICA

Desafios

O desafio é conseguir passar todos os graus de dificuldade, superando cada etapa. Assim, é preciso a formação de duas equipes, na qual cada participante terá sua oportunidade para jogar. Serão 3 etapas, que aumentam o grau de dificuldade a cada nova atividade. Ao encontrar a “peça” correta para as frases, acumula-se 1 ponto, caso o integrante erre, a equipe não pontua. Quem conseguir passar as três etapas com mais pontos, ganha o jogo. Serão feitas 20 fichas, ou seja, 20 possibilidades de trabalho com *can*, *could*, *may* e *might*, além de 20 frases em que pode se encaixar esses verbos. Cada equipe, composta por 10 pessoas, tem a possibilidade de jogar uma única vez. As 20 fichas ficarão espalhadas em um tablado, e todos terão acesso ao jogo.

Sorte

Conseguir encontrar o verbo certo para a frase, pois todas as fichas estão viradas para baixo.

Cooperação e competição

A equipe precisa ser cooperativa, pois a pontuação é por equipe. Então, é preciso que o grupo se junte e trabalhe para um só objetivo.

Recompensas

As pontuações são consideradas recompensas, as quais serão somadas para que seja apresentado o resultado.

Estados de vitória

Quem conseguir mais pontos, será considerado o vencedor do jogo.

COMPONENTES

Desbloqueio de conteúdo

Ao acabar uma etapa, inicia-se outra com maior complexidade.

Placar ou *leaderboard*

O placar será marcado de acordo com os pontos obtidos durante o jogo.

Níveis

São 3 níveis com algumas oportunidades de jogar.

Pontos

Para cada acerto, ganha-se 1 ponto.

RECURSOS

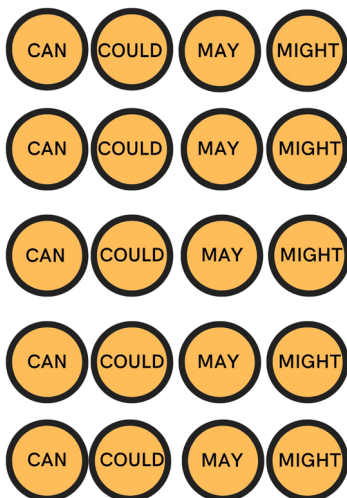
- 20 fichas (o(a) professor(a) deve fazer a confecção das fichas com os discentes, usando papel e papelão para firmar o papel). As 20 fichas precisam ser escritas com “*can, may, could e might*”, sendo 5 para cada equipe;
- Tablado (para apoiar as fichas e as frases do jogo);
- 20 frases, 5 para cada verbo modal, que possam se conectar com os verbos (o(a) professor(a) também deve confeccionar com os discentes);
- Uma lousa para marcar a pontuação.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum: Educação é a base**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site.pdf, 2018. Acesso em: 25 abr. 2021.

ANEXO

Fichas com os modais



Frases para complementar com os modais

SHE x SPEAK CHINESE	ANA x STAY AT HOME TONIGHT
YOU x PLAY OUTSIDE	IT x RAIN A LOT IN THE SUMMER
x WE DANCE?	x THE FORCE BE WITH YOU
I x DO THIS ALL DAY	x I ENTER THE ROOM?
x I ASK YOU A FAVOR?	THEY x STILL SUCCEED
HE x SPEAK ENGLISH BEFORE	YOU x GO NOW
HOW x YOU DO THAT?	x I LEAVE A LITTLE EARLY TODAY?
HEY, x YOU HELP ME TO COOK?	YOU x AT LAST APOLOGIZE
BEFORE, I x PLAY SOCCER BUT NOW I CAN'T	IT x BE DANGEROUS
x YOU GIVE ME MY CAMERA?	YOUR PLAN x NOT WORK

JUEGO DE COMPARACIONES

Hemerson Brenner de Souza Silva
Larissa de Lima Santos

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 6º ao 9º Ano

HABILIDADE

(EA10) Inferir o sentido de uma palavra ou expressão (PERNAMBUCO, 2013, p. 42).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Identificar em textos humorísticos (memes) expressões espanholas e seu real sentido.

META

Transformar os discentes em protagonistas no aprendizado de língua espanhola, por meio de estratégias que permitam unir conhecimento e diversão.

DINÂMICA

Construções

A existência de pegadinhas inseridas intencionalmente nas questões.

Acesso ao quadro:





Emoções

Felicidade, o prazer da vitória, a decepção devido à perda, a ansiedade e outros sentimentos comuns em jogos com disputas. O(a) professor(a) precisará conscientizar as equipes para aprender a conviver com essas emoções.

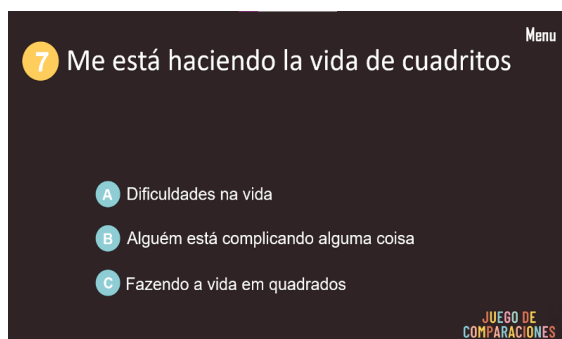
Narrativa (*Storytelling*)

Os participantes devem responder às alternativas e, se não acertarem, terão que esperar a próxima rodada para pontuar e ter a chance de vencer. O jogo termina quando não houver mais perguntas e um dos grupos estiver com mais pontos que os demais.

Progressão

As perguntas se apresentam mescladas e em graus de dificuldade diferentes. Os discentes não têm acesso a elas antes de escolherem o número. Os grupos irão avançar em pontos à medida que forem acertando.

Exemplo:



Relacionamento

A turma vai se dividir em dois grupos (A e B) para o desenvolvimento do jogo, nos quais devem responder às perguntas para pontuar.

MECÂNICA

Desafios

O desafio é conseguir acertar a maior quantidade de perguntas para ganhar o jogo.

Sorte

O estudante escolhido para representar o grupo deve, em sua vez, escolher um dos bolsos que ainda não foram clicados para responder a pergunta. Deve haver um consenso entre os grupos para decidir quem começa, pois as outras rodadas serão alternadas.

Cooperação e competição

O intuito do jogo é que toda a turma se prepare para as perguntas, pois qualquer estudante poderá responder. Já o embate gira em torno dos “bolsos” e de quem consegue responder mais perguntas.

Feedback

Enquanto estiverem jogando, será possível verificar, na própria tela de apresentação, se a alternativa que responderam é a correta ou a errada, pois ela ficará identificada de verde quando é clicada. O(a) professor(a) tem a opção de discutir a questão no momento do jogo, mostrando qual seria a opção correta e o porquê. Haverá também o gabarito, no qual, coletivamente, os estudantes podem analisar o seu desenvolvimento nas questões.

Recompensas

Além do momento dinâmico e rico em aprendizado, os estudantes terão a oportunidade de trabalhar em grupo. Ao acertarem, ganharão pontos na rodada e, no final, a equipe que conquistar maior pontuação, será considerada a vencedora.

Turnos

Somente um jogador por vez responde à pergunta, escolhida do *Quiz*.

Estados de vitória

Cada discente poderá jogar em sua vez (representando o seu grupo) e conquistar a pontuação. O(a) professor(a) poderá fazer várias rodadas a fim de instigar a competitividade saudável e um pódio dos maiores acertos ao final do *game*.

COMPONENTES

Realizações

O grupo precisa obter o maior número de respostas corretas para vencer.

Combate

O combate deve ser saudável, devendo acontecer entre os dois grupos (A e B) em sala de aula. O primeiro grupo a ser escolhido inicia o *game* e, de forma alternada, o jogo continua. Vale ressaltar que o grupo que acertar ganha a oportunidade de jogar mais uma vez.

Placar ou *leaderboard*

O placar será registrado pelo(a) professor(a) em seu material, seja ele digital ou físico.

Níveis

O *Quiz* será realizado no mesmo nível, pois não há fases. O grau de dificuldade será dosado de forma gradual.

Pontos

A pontuação é distribuída de acordo com a quantidade de acertos.

Investigação ou exploração

É esperado que os estudantes possam entender a relação da expressão com o seu significado e a sua empregabilidade em contextos adequados.

RECURSOS

- Notebook para apresentar e participar do jogo;
- Power Point para o desenvolvimento do jogo;
- Word com o gabarito.

REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Língua Espanhola – Ensino Fundamental e Médio. Pernambuco: Secretaria de Educação, 2013. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/porta1/upload/galeria/4171/PCPE_VD_ESPAANHOL_EFM.pdf Acesso em: 11 jun. 2022.

GABARITO DO JUEGO EM NEGRITO

- 1) Hacerse bolas
A- Fazer bolas
B- Se confundir/ Não entender
C- Chutar o balde
- 2) Pan comido
A- Se alimentar
B- Passar a vez
C- Muito fácil
- 3) Por si las moscas
A- Capturar
B- Ter medo
C- Estar seguro
- 4) Huele a gato encerrado
A- Algo não está certo
B- Cheirar mal
C- Tem cheiro de gato preso
- 5) Caer gordo
A- Abraçar alguém
B- Cuidar da aparência
C- Não gostar de algo ou de alguém
- 6) Uña y mugre
A- Amor e ódio
B- Carne e unha
C- Unha suja
- 7) Me está haciendo la vida de cuadritos
A- Dificuldades na vida
B- Alguém está complicando alguma coisa
C- Fazendo a vida em quadradinhos
- 8) Pensando en la inmortalidad del cangrejo
A- Matar um caranguejo
B- Morrer afogado
C- Pensar na morte da bezerra
- 9) Salió el peine
A- O motivo/razão de alguma coisa que foi revelado
B- Sair às pressas
C- Macarrão penne está pronto
- 10) Soltar la sopa
A- Preparar uma sopa
B- Cozinhar
C- Fofocar

- 11) Meter na pata
A- Levar o prato
B- Se intrometer
C- Ser desajeitado
- 12) Tirar la casa por la ventana
A- Fazer algo inesperado
B- Soltar fogo pelas ventas
C- Viver em uma vila
- 13) Tomar el pelo
A- Cortar os cabelos
B- Tosar o pelo
C- Estar brincando/zoando
- 14) Eso qué ni qué
A- Juntar moedas
B- Algo óbvio
C- Fazer um lanche

¿PRONOMBRE PERSONAL O POSESIVO? **¡VAMOS A APRENDER!**

Bárbara Milena de Souza Andrade
Juliana Oliveira dos anjos

ETAPA DE ENSINO

Ensino Fundamental – 9º Ano

HABILIDADES

(EA9) – Reconhecer os efeitos de sentido produzidos pela mobilização de recursos linguístico-discursivo diversos (lexicais, morfossintáticos, de pontuação, gráficos, etc.) (PERNAMBUCO, 2013, p. 44).

(EA7) – Inserir-se, significativamente, em situações comunicativas, reconhecendo suas características e recriando-as no espaço escolar (PERNAMBUCO, 2013, p. 49).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Compreender o uso dos pronomes na elaboração de textos orais e/ou escritos como forma de facilitar a aprendizagem de um novo idioma.

META

Usar os pronomes na construção de diálogos de forma espontânea e divertida.

DINÂMICA

Constrições

Haverá constrições na elaboração do diálogo, pois os pronomes não podem se repetir. Dessa maneira, os participantes da atividade devem ser criativos se quiserem obter pontos.

Emoções

Sentimentos como a felicidade e a tristeza podem surgir durante o desenvolvimento dos diálogos, em consequência dos acertos e dos erros obtidos pela equipe. O(a) professor(a) precisará alertar às equipes para aprender a lidar com essas emoções.

Narrativa (*Storytelling*)

Inicialmente, o(a) professor(a) apresenta o quadro para turma, a fim de que eles possam identificar os pronomes presentes nas frases. Na segunda e última parte, deve ser apresentado outro quadro, com orientações para elaboração do diálogo, de acordo com o número escolhido pela equipe.

Relacionamento

A turma se divide em duas equipes e ambas trabalham conjuntamente, pois o diálogo deve ser desenvolvido pelos jogadores na rodada. O espírito de união e a cooperação devem ser fortemente motivados.

MECÂNICA

Desafios

Quando o primeiro quadro contendo as frases for apresentado, os estudantes identificam os pronomes existentes e a função que eles possuem. Após esse momento, o(a) professor(a) apresenta outro quadro contendo 10 números. O(a) professor(a) deve ter uma lista que contenha as exigências a serem seguidas para a elaboração do diálogo. A ideia é que os participantes imaginem uma situação, na qual interpretam os personagens solicitados e utilizam o máximo de pronomes possíveis. Os discentes não podem se repetir até que todos da equipe tenham participado.

A seguir, apresentaremos sugestões de temas para os diálogos:

- 1 – Vendedor e cliente – 2 estudantes – pronome possessivo
- 2 – Marido e mulher – 2 estudantes – pronome pessoal
- 3 – Polícia e bandidos – 3 estudantes – pronome pessoal

- 4 – Professor(a) e alunos – 3 estudantes – pronome possessivo
- 5 – Enfermeira e paciente – 2 estudantes – pronome possessivo
- 6 – Chef de cozinha e patrão – 2 estudantes – pronome pessoal
- 7 – Cantor e fã – 2 estudantes – pronome possessivo
- 8 – Mãe e filhos – 3 estudantes – pronome possessivo
- 9 – Irmãos – 2 estudantes – pronome pessoal
- 10 – Pintor e dono da casa – 2 estudantes – pronome possessivo

Abaixo seguem dois quadros como sugestão para os professores (podendo ser exibidos no projetor).

- 1 – Frases com os dois tipos de pronomes:

Este quadro apresenta frases em espanhol utilizando pronomes pessoais. O texto está organizado em duas colunas principais, com frases completas e partes destacadas em cores diferentes para facilitar a identificação dos pronomes.

Coluna da Esquerda:

- NUESTROS ALUMNOS SE PORTAN MUY BIEN EN LAS EXCURSIONES.
- YO SOY DEPORTISTA, TÚ ABOGADO Y EL MÉDICO.
- ELLOS SE VAN A LA ESCUELA Y NOSOTROS NOS VAMOS AL TRABAJO.
- CON LO SUYO NO ME METO PORQUE SE ENOJA.

Coluna da Direita:

- ¿CÓMO LES FUE A VUESTROS PADRES EN EL VIAJE?
- ESE LÁPIZ ES MÍO.
- LORRAMOS ELLA Y YO CUANDO TÚ NACISTE.
- NOSOTROS SEREMOS LOS QUE COMPONDREMOS LA CANCIÓN.

As frases estão decoradas com asteriscos (*) e pontos de exclamação (!) para chamar a atenção.

- 2 – Números para a escolha das equipes.

Este quadro apresenta números de 1 a 10, organizados em duas colunas, para a escolha das equipes. O texto está organizado em duas colunas principais, com números e frases completas.

Coluna da Esquerda:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Coluna da Direita:

- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Entre as colunas, há o texto: ¿CUÁL NÚMERO VAS A ELIGIR? (Qual número você vai escolher?).

Sorte

Há a presença do elemento sorte ao escolher o número que identifica qual diálogo será realizado.

Cooperação e competição

A cooperação acontece dentro das equipes durante o momento de criação das orações. Já a competição saudável e espontânea, ocorre entre as duas equipes na disputa para atingir a maior pontuação.

Feedback

A prática do diálogo é muito importante durante o estudo de outro idioma. Depois que o estudante praticar com frequência essa dinâmica, que pode ser utilizada com vários temas, pode ter maiores chances de obter acertos. Então, ele pode perceber, por meio da sua prática oral, o que de fato está aprendendo.

Recompensas

Se a frase elaborada estiver correta em espanhol, a equipe ganha 1 ponto.

Turnos

O primeiro turno ocorre na apresentação das frases, e o segundo, no momento em que os estudantes precisam elaborar as frases.

Estados de vitória

A equipe que acertar mais frases vence o jogo.

COMPONENTES

Desbloqueio de conteúdos

Para avançar para a segunda fase, os estudantes precisam concluir a etapa anterior, que é identificar os pronomes e suas funções.

Placar ou *leaderboard*

O(a) professor(a) deve anotar os acertos no quadro.

Pontos

São adquiridos mediante os acertos.

Investigação ou exploração

Os discentes exploraram o imaginário, através das dramatizações de cenas, nas quais os personagens solicitados aparecem. Por isso, é necessário que deixem a criatividade fluir para que o diálogo seja bem proveitoso.

RECURSOS

- Papel
- Caneta
- Canva
- Pincel
- Projetor
- *Notebook*

REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Língua Espanhola – Ensino Fundamental e Médio. Pernambuco: Secretaria de Educação, 2013. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_ESPANHOL_EFM.pdf Acesso em: 11 jun. 2022.

¿QUÉ PALABRA ES ESA?

Lucas Rodrigues Coelho
Miguel Willk Segundo

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 1ª a 3ª Série

HABILIDADE

(EA4) Reconhecer, no processo de interpretação de um texto, informações relevantes (PERNAMBUCO, 2013, p. 44).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Facilitar a compreensão das palavras heterossemânticas, através de uma atividade interativa. Com isso, pretende-se dinamizar as aulas de Língua Espanhola, tendo em vista que é um importante idioma falado por países vizinhos ao Brasil.

META

Potencializar os conhecimentos acerca dos heterossemânticos a partir de práticas orais e escritas.

DINÂMICA

Condições

O estudante não pode consultar nenhuma fonte de pesquisa física ou virtual durante o jogo. Da mesma forma, o(a) professor(a) não deve dar dicas no momento da tradução integral do diálogo e nem na sua construção, buscando favorecer um aprendizado autônomo. A construção dos diálogos deve ser feita de forma criativa pelos discentes. O(a) professor(a) avalia se estão corretos e comunica se a equipe obteve alguma pontuação.

Narrativa (*Storytelling*)

Este *game* tem foco no heterossemântico. Em parte do jogo, os membros sorteiam os diálogos e apontam qual é o sentido da conversa, enfatizando, principalmente, a diferença de significados das palavras heterossemânticas comparando as línguas portuguesa e espanhola. Na segunda parte, os discentes se envolvem na produção escrita em língua espanhola, criando diálogos que contemplam palavras heterossemânticas.

Progressão

A cada diálogo que os estudantes compreenderem e produzirem corretamente, atribui-se 1 ponto para a equipe. Assim, na primeira etapa, os diálogos são categorizados em fácil, médio e difícil; e após 3 pontos em cada categoria, o grupo avança para outra fase.

Relacionamento

A atividade deve ser realizada com estudantes de Ensino Médio, os quais serão divididos em 2 grupos que possuam, primordialmente, a mesma quantidade de participantes.

MECÂNICA

Desafios

A atividade exige dos estudantes as seguintes habilidades: leitura, interpretação e produção de textos, mais especificamente em gêneros textuais que envolvam o diálogo. Sendo assim, na primeira etapa, o(a) professor(a) deve criar aproximadamente 25 diálogos, nos quais devem estar presentes palavras heterossemânticas. Em sala, os discentes são divididos em dois grupos que, após sorteio dos diálogos, fazem a leitura. Na sequência, faz-se necessário que eles compreendam todo o sentido do texto e estabeleçam um significado para os termos heterossemânticos (que deverão estar grifados). Posteriormente, na segunda etapa, os educandos, ainda em grupos, devem construir seus próprios diálogos. A equipe pontua toda vez que formular um diálogo original e coerente.

Cooperação e competição

Os estudantes podem cooperar entre si no momento da interpretação e da construção dos diálogos, auxiliando para que a equipe possa pontuar. Paralelamente, o *game* também possibilita uma competição saudável, já que os envolvidos se engajam em seus grupos na tentativa de conseguir a maior pontuação possível para vencer o jogo.

Feedback

Para possibilitar o acompanhamento dos pontos, é necessário a criação de um placar, no qual devem ser registrados todos os pontos das 2 equipes, elencado por grau de dificuldade da primeira etapa (fácil, médio e difícil) e pelo quantitativo de diálogos validados, seguidos das pontuações totais.

COMPONENTES

Avatares

Cada equipe escolhe um nome em língua espanhola e um mascote que faça referência à cultura de algum país *hispanohablante* para representá-los durante o *game*.

Combate

No *game*, as equipes competem umas com as outras. Em cada rodada da primeira etapa, somente um participante pode ser o porta-voz do grupo, que apresentará a resposta final formulada em conjunto. Na segunda etapa, os grupos têm 20 minutos para construir um quantitativo relevante de diálogos originais e coerentes (portadores de sentidos viáveis).

Placar ou *leaderboard*

O resultado deve ser definido como equipe campeã e o segundo lugar. Para tanto, fica definido a somatória dos pontos acumulados em cada etapa: pontos da interpretação dos diálogos + pontos da produção dos diálogos.

Níveis

A primeira etapa é composta por três fases: fácil, na qual os diálogos são facilmente interpretados; mediana, em que é exigido uma análise mais apurada; e, por fim, difícil, com um grau de complexidade maior. Para avançar, as equipes devem fazer, no mínimo, 3 pontos. Para conseguir chegar em outra fase, pelo menos uma equipe deve fazer 9 pontos. Na segunda etapa é exigido que os estudantes produzam seus próprios diálogos.

RECURSOS

- Em caso da execução da atividade sem o uso da tecnologia, o(a) professor(a) pode utilizar materiais como folha de ofício, caneta, pincel, entre outros.
- Se o(a) professor(a) preferir o uso de ferramentas tecnológicas, pode se valer do site Sorteador.
- O link do sorteador: <https://sorteador.com.br/>.
- Acesso ao Sorteador:



REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Língua Espanhola – Ensino Fundamental e Médio. Pernambuco: Secretaria de Educação, 2013. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_ESPANHOL_EFM.pdf Acesso em: 11 jun. 2022.

TEXTOS SUGERIDOS

Diálogo entre uma brasileira e uma espanhola

Parte 01

- ¡Chicas, estoy muy contenta! Mi novio es pelado y guapísimo.
- ¿Cómo? Seu noivo anda pelado?
- No, novio es namorado y pelado es careca
- Que horror! O amor é cego mesmo!
- Ay, caramba...

Parte 02

- ¡Qué exquisito este café!
- Está estranho é, Dani?

- No, exquisito é gostoso em espanhol y raro exquisito...

- Con permiso, ¿te apetece algo?

- Ah? Peteca?

- Noooooooooo! Peteca não, qué desea.

- Ah, una gaseosa [...].

Disponível em: <<http://sistemaseriado.blogspot.com/2010/08/heterossemanticas-poem-conversa-entre.html>>. Acesso em: 13 jun. 2022. Adaptado.

Acesso aos textos:



CAJA SORPRESA

Emanuella Karolyne de Souza Pinheiro

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 1ª Série

HABILIDADE

(EA14) Reconhecer os efeitos de sentido na leitura de textos orais, considerando os aspectos interculturais neles inscritos (PERNAMBUCO, 2013, p. 40).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Conhecer o vocabulário da Língua Espanhola para construção de diálogos.

META

Desenvolver uma interação proficiente em língua espanhola.

DINÂMICA

Narrativa (*Storytelling*)

Fazer previamente uma leitura coletiva do seguinte texto:

Familia pequeña

Mi familia no es muy grande, somos solo cuatro personas: mi padre, mi madre, mi hermana y yo. También tenemos un perro.

Yo soy mayor que mi hermana, pero ella es más alta. Yo tengo doce años y ella once. Mis padres se llaman Javier y María, mi hermana se llama Sara y yo Luis. Vivimos todos juntos en una casa muy bonita. Mi padre es banquero y mi madre ama de casa.

Por la mañana, desayunamos juntos en la cocina. Me gusta desayunar con mi familia. Además, por las mañanas siempre tengo hambre. Después del colegio, mi madre prepara una comida deliciosa.

Por la tarde, mi madre queda con sus amigas, y mi padre juega al tenis. Mi hermana y yo hacemos los deberes, y después vemos la televisión. Los viernes por la tarde vamos los cuatro de compras. Mi padre es alto y rubio, y mi madre es morena y delgada. A mi hermana le gusta quedar con sus amigas en el parque. Yo me divierto mucho más jugando a los videojuegos en casa.

Fonte: <https://lingua.com/pt/espanhol/leitura/familia-pequena/>

Acesso ao texto:



Emoções

Pode suscitar emoções como: suspense, animação, competitividade e alegria.

Recompensas

A partir da pontuação obtida, entregam-se medalhas como recompensa.

Estados de vitória

A equipe que fizer mais pontos, vencerá o jogo.

MECÂNICA

Desafios

O(a) professor(a) faz a tradução e solicita que os estudantes produzam textos similares ao lido (*Familia pequeña*). Na sequência, o docente irá retirar palavras dos textos dos estudantes para colocar na caixa surpresa. A turma é dividida em dois grupos e os componentes são sorteados pelo(a) professor(a) para participar das etapas da atividade.

O educador leva para sala de aula uma caixa, previamente confeccionada com as seguintes especificações: na cor preta, com furo que caiba uma mão no centro da caixa. Dentro dela deve conter perguntas ou frases que foram retiradas das obras dos alunos no idioma espanhol.

Exemplos: ¿*Cómo es su nombre?* / ¿*Cómo te llamas?* (Qual é o seu nome? / Como você se chama?), – ¿*Cuántos años tienes?* (Quanto anos você tem?), – ¿*Qué te gusta hacer?* (O que você gosta de fazer?), – ¿*Qué haces?* / ¿*A qué te dedicas?* (O que você faz?).

Cada estudante tem que responder a sua respectiva pergunta, em voz alta, com vocabulário espanhol. No final dessa etapa, o(a) professor(a) coloca novas palavras em espanhol dentro da caixa para que os discentes recomencem o ciclo. Cada palavra traduzida vale 2 pontos. Durante a atividade, um dos participantes irá escrever as palavras e traduções no mural virtual, usando o aplicativo Canva. No final é calculado a pontuação de cada equipe.

Recompensas

Cada pergunta certa vale 1 ponto e cada erro aumenta a pontuação da equipe adversária. A cada acerto, os estudantes recebem medalhas, previamente confeccionadas.

COMPONENTES

Placar ou *leaderboard*

O placar do jogo pode ser exposto no mural virtual através do aplicativo Canva.

Níveis

A atividade possui dois níveis de dificuldade: o primeiro para responder as perguntas, e o segundo para traduzir as palavras.

Investigação ou exploração

Os estudantes têm permissão para explorar a opinião do grupo.

Bens virtuais

As medalhas obtidas são socializadas no mural virtual, permitindo que cada jogador veja sua pontuação e recompensas.

RECURSOS

- Caixa;
- Aplicativo Canva;
- Frases e palavras.

REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Língua Espanhola – Ensino Fundamental e Médio. Pernambuco: Secretaria de Educação, 2013. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_ESPAÑHOL_EFM.pdf Acesso em: 11 jun. 2022.

ETAPA DE ENSINO

Ensino Médio – 2ª e 3ª Série

HABILIDADES

(EA1) Inserir-se, significativamente, em práticas de oralidade que mobilizem tanto os saberes já construídos (sobre seu entorno social, sua prática de linguagem, sua língua, etc.) quanto aqueles advindos do contato intercultural com as produções em espanhol (PERNAMBUCO, 2013, p. 48).

(EA7) Inserir-se, significativamente, em situações comunicativas, reconhecendo suas características e recriando-as no espaço escolar (PERNAMBUCO, 2013, p. 49).

NECESSIDADE PEDAGÓGICA

Os estudantes precisam se sentir mais confiantes ao falar espanhol diante de outras pessoas e obter maior desenvoltura na oralidade, além da necessidade de desenvolver a capacidade para compreender a língua espanhola em uso.

META

Exercitar a prática da socialização entre os colegas de turma e o incentivo ao trabalho em equipe para uma aprendizagem compartilhada.

DINÂMICA

Emoções

Primeiramente, os estudantes podem sentir timidez ao falar em espanhol. No entanto, o jogo pode contribuir para o sentimento de superação quando o resultado da atividade for bem-sucedido.

Narrativa (*Storytelling*)

A atividade não serve somente para explicar conteúdos de forma mais fácil e dinâmica, mas também apresenta conceitos que podem ser desenvolvidos na vida pessoal de cada discente, ensinando-os a como superar medos e inseguranças com a prática oral.

Progressão

A cada rodada, a pilha de cartas é alterada para uma outra, na qual os desafios são mais complexos. Ao final de cada desafio, as equipes descobrem a pontuação alcançada e, dessa forma, acompanham a sua progressão.

Relacionamento

O jogo visa o trabalho cooperativo e a competição saudável.

MECÂNICA

Desafios

O jogo possui três rodadas, nas quais cada equipe deve pegar 3 cartas contendo os desafios. Na pilha, existem cartas de três tipos, sendo cada uma delas referentes a um tipo de desafio.

Acesso às cartas:



1º Desafio: nas cartas com o nome “*ESCENA*” os estudantes têm que improvisar um diálogo de acordo com a situação descrita na carta. Por exemplo: “*Estás en un café e encuentras a um amigo*”. O desafio é criar um diálogo a partir dessas informações.

2º Desafio: TRADUCCIÓN. O(a) professor(a) coloca um áudio em espanhol, que pode ser ouvido 3 vezes. Posteriormente, os jogadores traduzem o que foi dito no áudio.

3º Desafio: VOCABULO. A carta com essa indicação, que estiver escrito, por exemplo, “*partes de la casa*”, os estudantes citam 2 palavras que se incluam nesse vocabulário. Nesse caso, as palavras poderiam ser “*cuarto de baño*”, “*garaje*” e “*cocina*”.

Sorte

A sorte está presente na atividade, pois as cartas devem ser viradas para baixo e, assim, o jogador só saberá o desafio após escolher uma delas.

Cooperação e competição

A turma se divide em dois grupos. A cada carta retirada, as equipes têm autonomia para decidir quais participantes jogam. Eles trabalham em cooperação para resolver os desafios.

Feedback

Os estudantes receberão o *feedback* logo após cada jogada.

Turnos

Cada grupo tem sua vez para jogar alternadamente, através da dinâmica de ímpar ou par, definindo, assim, quem é o primeiro a retirar uma carta.

COMPONENTES

Placar ou *leaderboard*

O placar pode ser marcado por meio de uma tabela no próprio quadro.

Níveis

As cartas do jogo são divididas em 3 níveis: fácil, médio e difícil. A cada rodada, as cartas são trocadas por outras de nível superior.

Pontos

Cada desafio vale 1 ponto. Vence a rodada os que mais somarem pontos ao placar.

RECURSOS

- Cartas com os desafios;
- Quadro;
- Caixa de som.

REFERÊNCIAS

PERNAMBUCO, Governo do Estado de. **Parâmetros para a Educação Básica do Estado de Pernambuco**. Parâmetros Curriculares de Língua Espanhola – Ensino Fundamental e Médio. Pernambuco: Secretaria de Educação, 2013. Disponível em: http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_ESPAÑHOL_EF_M.pdf Acesso em: 11 jun. 2022.

AUTORES

Geam Karlo-Gomes (Org.)

Doutor em Literatura e Interculturalidade (UEPB). Coordenador do Núcleo de Letras da UPE — *Campus Petrolina*, no Programa Residência Pedagógica (2020-2022). Professor do Programa de Mestrado Profissional em Letras PROFLETRAS (UPE) e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos - PPGESA (UNEB). Líder do ITESI/CNPq. Entre outras publicações, autor de *A antinomia comunismo-cristianismo: leitura mitológico-arquetípica da obra Assunção de Salviano*, pela EDUPE; *A genealogia de uma conversão cristã em Assunção de Salviano: matrizes arquetípicas e simbólicas e antropologia do imaginário* e *Estudos do Imaginário e Literatura: Textos selecionados para a formação de novos pesquisadores*, ambas pela Editora CRV. Organizou, conjuntamente, as obras: *Saberes Necessários ao Cotidiano Escolar: Gestão Escolar, Inovação Pedagógica, Educação e Tecnologia, Leitura e Escrita*, pela Editora CRV, *O Diário de leituras na escola e na universidade: estudos do gênero e práxis pedagógica*; *Sequências didáticas na escola e na universidade: planejamento, práticas e reflexões sobre o ensino de gêneros textuais* e *Leitura literária na escola e na universidade*, ambas pela Mercado de Letras; e *Práticas docentes em Língua Portuguesa no ensino remoto emergencial*, pela Editora Bagai.

Adriana Lúcia Oliveira Ramos (Org.)

Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares – PPGFPPI (UPE). Professora na Secretaria Municipal de Educação de Petrolina. Integrante do grupo de pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, Linguagens e Culturas.

PARTE I – LÍNGUA PORTUGUESA

Arislândia Queiroz de Castro

Graduação plena em Língua Portuguesa e suas Literaturas pela Universidade de Pernambuco e Especialização em Metodologia do Ensino em Língua Portuguesa pela Faculdade Ieducare. Psicanalista em formação.

Herbet Mouze Rodrigues Neto

Integrante do ITESI/CNPq e do Programa de Extensão PROFIC_Letras/UPE. Bolsista de iniciação científica FACEPE. Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

João Pedro da Costa Cavalcante Silva

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

João Victor de Souza Pinheiro

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

José Alexandre Pereira dos Santos

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Júlia Lopes Bonfim

Bolsista da CAPES no Programa Residência Pedagógica. Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Ladjane Cavalcanti Ferraz

Graduada em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco - Campus Petrolina. Pós-Graduada em Língua Portuguesa pela FAP - Faculdade de Artes do Paraná.

Mariana de Souza Bertuzzi

Graduada em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Autarquia de Ensino Superior de Arcoverde - AESA/CESA. Pós-Graduada em Língua Inglesa pela FIP - Faculdade Integrada de Patos/PB.

Maurília Macedo de Souza

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Mirelly Savily da Costa Leite

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Rebeca Samara Rodrigues Nonato

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Vitor Castro Brito

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina. Extensionista no programa de extensão Lugar de Criação e integrante do Grupo de Estudo e Pesquisa em Ensino de Língua (GEPEL).

PARTE II – LÍNGUA INGLESA

Ágata Emanuella da Silva

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Beatriz Alves Neto

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Ingryd Juliana de Souza Nascimento

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Jeielí Ferreira dos Santos Sousa

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

José Wesley dos Santos Silva

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Lucas Fernando Nunes do Nascimento

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Maria Gerriane Gomes Passos

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Ramyres da Silva Araújo

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Yasmim de Souza Vieira

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Inglesa pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

PARTE III – LÍNGUA ESPANHOLA

Ana Beatriz Ferreira de Barboza

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Bárbara Milena de Souza Andrade

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Emanuella Karolyne de Souza Pinheiro

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Hemerson Brenner de Souza Silva

Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Juliana Oliveira dos Anjos

Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Larissa de Lima Santos

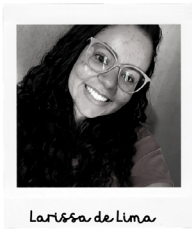
Graduanda em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Lucas Rodrigues Coelho

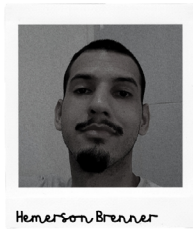
Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.

Miguel Willk Segundo

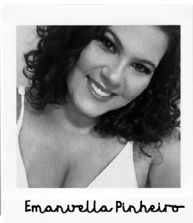
Graduando em Letras, com habilitação em Língua Portuguesa e Língua Espanhola pela Universidade de Pernambuco – Campus Petrolina.



Larissa de Lima



Hemerson Brenner



Emanuella Pinheiro



Mirelly Costa



Rebeca Rodrigues



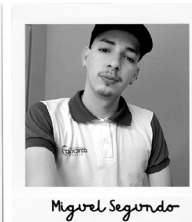
Yasmin Vieira



Jeilé Ferreira



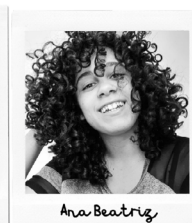
Lucas Coelho



Miguel Segundo



Arislândia Oliveira



Ana Beatriz



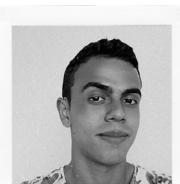
Geam K



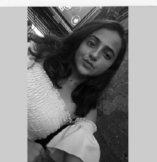
Ramyres Araújo



Beatriz Alves



José Silva



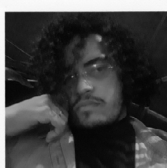
Gertiane Passos



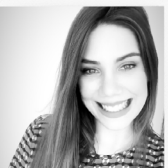
Ingrid Nascimento



Herbert Morze



Lucas Nascimento

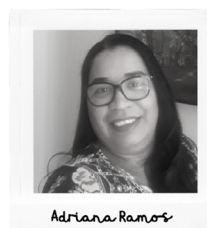
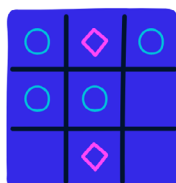
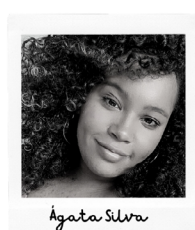
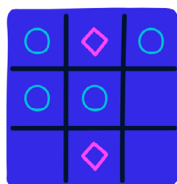
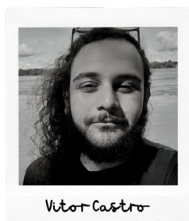


Mariana Bertozzi



Ladjane Ferraz





SOBRE OS ORGANIZADORES



GEAM KARLO-GOMES

Doutor em Literatura e Interculturalidade (UEPB). Professor do Programa de Mestrado Profissional em Letras PROFLETRAS (UPE) e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Territórios Semiáridos - PPGESA (UNEB). Líder do ITESI/CNPq. Entre outras publicações, autor de *A antinomia comunismo-cristianismo: leitura mitológico-arquetípica da obra Assunção de Salviano*, pela EDUPE; *A genealogia de uma conversão cristã em Assunção de Salviano: matrizes arquetípicas e simbólicas e antropologia do imaginário e Estudos do Imaginário e Literatura: Textos selecionados para a formação de novos pesquisadores*, ambas pela Editora CRV. Organizou, conjuntamente, as obras: *O Diário de leituras na escola e na universidade: estudos do gênero e práxis pedagógica*; *Sequências didáticas na escola e na universidade: planejamento, práticas e reflexões sobre o ensino de gêneros textuais e Leitura literária na escola e na universidade*, ambas pela Mercado de Letras; e *Práticas docentes em Língua Portuguesa no ensino remoto emergencial*, pela Editora Bagai, entre outros.



ADRIANA LÚCIA OLIVEIRA RAMOS

Mestra pelo Programa de Pós-Graduação em Formação de Professores e Práticas Interdisciplinares – PPGFPPI (UPE). Professora na Secretaria Municipal de Educação de Petrolina. Integrante do grupo de pesquisa Itinerários Interdisciplinares em Estudos sobre o Imaginário, Linguagens e Culturas.

Este livro foi composto pela Editora Bagai.



www.editorabagai.com.br



[/editorabagai](https://www.instagram.com/editorabagai)



[/editorabagai](https://www.facebook.com/editorabagai)



contato@editorabagai.com.br