

GAMIFICANDO SABERES:

UMA PRODUÇÃO DE
MATERIAIS VISUAIS

Aprender brincando,
construir juntos,
transformar saberes!



METODOLOGIAS
ATIVAS



APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA



ENGAJAMENTO
E DIVERSÃO



INCLUSÃO E
COLABORAÇÃO



1ª Edição
Niterói - 2026

ORGANIZADORA
Tatiane Militão



Pedagogia
Faculdade de Educação

Tatiane Militão
Organizadora

Gamificando Saberes: Uma Produção de Materiais Visuais

1ª Edição

Niterói - 2026

Tatiane Militão
Organizadora

Gamificando Saberes: Uma Produção de Materiais Visuais

Autoras

Ana Clara Rocha Souza

Andreza Leal Alves

Bruna Fernandes Ferreira Geraldo Santos

Carolina Cantuaria Nobre Andrade

Karin Souza Mesquita dos Santos

Leticia Antunes Palagar

Maria Clara Alves Ferreira

Maria Eduarda de Souza Paula Araújo

Miria Santos do Nascimento

Nathalia Almeida de Laia Mercadante

Noemi da Silva Rodrigues

Shellen de Oliveira Andrade

Tatiane Militão
Organizadora

Gamificando Saberes: Uma Produção de Materiais Visuais

Equipe pedagogia UFF

Coordenador de graduação

Reginaldo Scheuermann Costa

vice-Coordenador de graduação

Robson Pereira Calça

Coordenadora de estágio

Viviane Merlim de Moraes

Assistentes administrativos

Bruno Pereira

Érica Bagattini

Técnicos em assuntos educacionais

Juliana Nascimento

Marcela Braga

Nathalia Gomes

Regis Telis



Atribuição-Compartilha Igual CC BY-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que atribuem o devido crédito sob termos idênticos.

Gamificando Saberes: Uma Produção de Materiais Visuais

Tatiane Militão de Sá

1ª Edição
Junho 2026

ISBN 978-65-02-21876-1

UFF - Pedagogia
Faculdade de Educação
Centro, Niterói, Rio de Janeiro, Brasil - CEP 24.020-141

<http://feuff.sites.uff.br/>

Nota sobre a produção visual: Parte das ilustrações desta obra foi produzida com apoio de ferramentas de inteligência artificial generativa (ChatGPT), sendo a concepção pedagógica, a autoria dos jogos e a organização dos conteúdos de responsabilidade das autoras e da organizadora.

SUMÁRIO

Nº	JOGO	AUTORIA	PÁG.
01	 Além das Palavras	Ana Clara Rocha Souza Carolina Cantuaria Nobre Andrade Karin Souza Mesquita dos Santos	07
02	 Caça aos Gêneros: Clãs NEON	Andreza Leal Alves	10
03	 Curiosidades: Mundo Animal	Bruna Fernandes Ferreira Geraldo Santos	13
04	 Math Quest: A Matemática no Dia a Dia	Leticia Antunes Palagar	16
05	 Memória em Ação: Conectando Ideias	Maria Clara Alves Ferreira	19
06	 Caminhos da Inclusão	Maria Eduarda de Souza Paula Araújo	24
07	 Descobrindo a Libras	Miria Santos do Nascimento	27
08	 Missão Argumentar	Nathalia Almeida de Laia Mercadante	30
09	 Corrida dos Sinais	Noemi da Silva Rodrigues	35
10	 Jogo da Memória: Gentileza	Shellen de Oliveira Andrade	38

Aprender, criar e
compartilhar saberes!

APRESENTAÇÃO



EDUCAÇÃO



COLABORAÇÃO



GAMIFICAÇÃO



APRENDIZAGEM
ATIVA

► Esta cartilha foi desenvolvida no âmbito da disciplina **Atividade Cultural II – Produção de Materiais Didáticos para Libras**, da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF), reunindo propostas pedagógicas elaboradas por estudantes a partir dos princípios da gamificação e das metodologias ativas.

► Os materiais apresentados contemplam jogos digitais, analógicos e híbridos, concebidos como objetos de aprendizagem em licença aberta, visando promover experiências educativas mais interativas, inclusivas e significativas.

► As propostas dialogam com competências da **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)** e valorizam a criatividade, a colaboração, a comunicação e o protagonismo dos estudantes na construção do conhecimento.



Desejamos uma excelente experiência de aprendizagem e muita inspiração para novas práticas pedagógicas!



JOGO 1

JOGO ALÉM DAS PALAVRAS

COMUNIQUE, INTERPRETE E CONECTE IDEIAS!



INTERPRETE
as pistas

OBSERVE
os detalhes

COLABORE
com seu time

CONQUISTE
pontos



ESTIMULA A
COMUNICAÇÃO



DESENVOLVE A
INTERPRETAÇÃO



FORTALECE O
TRABALHO EM
EQUIPE



PROMOVE EMPATIA
E COMPREENSÃO

AUTORAS:

Ana Clara Rocha Souza
Carolina Cantuaria Nobre Andrade
Karin Souza Mesquita Dos Santos

Objetivo

Promover o conhecimento sobre a Libras, a acessibilidade, a cultura surda e a inclusão social de forma lúdica e interativa, estimulando a aprendizagem, a empatia e a reflexão por meio de desafios gamificados.

Regras do jogo

O jogo **Além das palavras** é destinado a estudantes de 11 anos, matriculados no 5º ano do Ensino Fundamental, e está organizado em três fases progressivas: anagrama, questionário e associação. O participante deve resolver os desafios propostos em cada etapa, identificando palavras, respondendo perguntas e relacionando conceitos corretamente. O jogo apresenta características como sistema de pontuação, cronômetro, feedback imediato, mecânica de arrastar e soltar e progressão por fases, sendo que o jogador acumula pontos a cada acerto até concluir a atividade.

Reutilização: A proposta pedagógica do jogo foi desenvolvida como um objeto de aprendizagem em licença aberta, permitindo sua reutilização, adaptação e compartilhamento para fins educacionais, desde que preservados os créditos de autoria. Para ampliar o acesso e a aplicação prática da atividade, o jogo foi implementado e disponibilizado na plataforma *Wordwall*, possibilitando sua utilização em diferentes contextos de ensino e aprendizagem. Segue os links do jogo aplicado nas fases:

<https://wordwall.net/pt/resource/113984050> (FASE 1)

<https://wordwall.net/pt/resource/113983983> (FASE 2)

<https://wordwall.net/pt/resource/113984306> (FASE 3)

s a l b i r

O que significa a sigla Libras?

Linguagem
Brasileira
de Sinais

Língua
Brasileira
de Sinais

Língua Básica
de Sons

Linguagem
Bilateral de
Símbolos

Intérprete	Surdez	Comunidade Surda	Inclusão	Comunicação	Igualdade
Libras	Implante coclear	Acessibilidade	Aparelho auditivo	Leitura labial	

- | | | | |
|--------------------------|--|--------------------------|---|
| ☐ | Língua Brasileira de Sinais utilizada pela comunidade surda. | ☐ | recursos que facilitam a comunicação e participação de todos. |
| ☐ | garantia de oportunidades para todas as pessoas. | ☐ | participação de todas as pessoas nos mesmos espaços com acessibilidade. |
| ☐ | equipamento eletrônico que auxilia na percepção sonora. | ☐ | compreensão da fala pelos movimentos da boca. |
| ☐ | pessoa que traduz Libras para português e vice-versa. | ☐ | troca de informações por fala, sinais, expressões ou gestos. |
| ☐ | condição de perda parcial ou total da audição. | ☐ | grupo social que compartilha língua, cultura e experiências surdas. |
| ☐ | dispositivo que auxilia algumas pessoas com deficiência auditiva | | |

JOGO 2

JOGO CAÇA AOS GÊNEROS:

CLÃS NEON



MISSÃO
Encontre!



COMO JOGAR
Responda e
avance!



**GÊNEROS
EM AÇÃO**
Diversos
textos!



**PENSE, LEIA
E VENÇA!**
Estratégia e
equipe!



ENCONTRE



IDENTIFIQUE



CONQUISTE



LEITURA
CRÍTICA



TRABALHO
EM EQUIPE



APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA



DIVERSÃO
GARANTIDA

Andreza Leal Alves

Objetivo

Desenvolver a identificação e a diferenciação dos gêneros textuais, estimulando a produção escrita, a colaboração, a argumentação e a tomada de decisões por meio de desafios gamificados.

Regras do jogo

No jogo **Caça aos Gêneros: Clãs NEON**, os participantes são organizados em equipes e distribuídos em clãs. Em cada rodada, dois grupos sorteiam cartas de desafio relacionadas aos gêneros textuais e dispõem de tempo para planejar, produzir e apresentar seus textos. O jogo possui sistema de pontuação, desafios por sorteio, trabalho colaborativo, votação entre equipes, bônus por desempenho e classificação final por clãs, sendo vencedora a equipe que obtiver a maior pontuação.

Reutilização: A proposta pedagógica foi desenvolvida como um Objeto de Aprendizagem em licença aberta, permitindo sua reutilização, adaptação e compartilhamento para fins educacionais, desde que sejam preservados os créditos de autoria. O jogo foi disponibilizado em ambiente digital, possibilitando sua aplicação e adaptação em diferentes contextos de ensino e aprendizagem. Disponível em: <https://gjucbqkj0h.youware.app/>



CAÇA AOS GÊNEROS

Clãs NEON — A batalha épica dos gêneros textuais



Scriptores

Conto



Chronos

Crônica



Lyra

Poesia

Conto

Crônica

Poesia

Lista

Regulamento

Relato



INICIAR JOGO

JOGO 3



JOGO



CURIOSIDADES:

MUNDO ANIMAL

DESCUBRA, APRENDA E SE DIVIRTA
COM O FANTÁSTICO MUNDO DOS ANIMAIS!



RESPONDA,
AVANCE E
GANHE
PONTOS!

ANIMAIS
TERRESTRES

ANIMAIS
AQUÁTICOS

ANIMAIS
AÉREOS

VOCÊ SABIA?

DESAFIOS
ESPECIAIS

Qual é o maior
animal terrestre
do mundo?
A) Elefante
B) Girafa
C) Rinoceronte

Qual animal
vive na água e
tem oito braços?
A) Lula
B) Polvo
C) Ostra

Qual desses
animais voa?
A) Tubarão
B) Pinguim
C) Morcego

CURIOSIDADES:
MUNDO ANIMAL



ESTIMULA A
CURIOSIDADE



AMPLIA O
CONHECIMENTO



DIVERSÃO
EM GRUPO



APRENDER
NUNCA FOI TÃO
DIVERTIDO!

Bruna Fernandes Ferreira Geraldo Santos

Objetivo

Ampliar os conhecimentos dos estudantes sobre o modo de vida dos animais, promovendo a aprendizagem de forma lúdica, interativa e participativa por meio de desafios gamificados.

Regras do jogo

O jogo **Curiosidades: Mundo animal** é realizado por meio de uma roleta interativa que sorteia perguntas de múltipla escolha sobre o mundo animal. O participante dispõe de 30 segundos para responder cada questão, acumulando pontos e bônus por tempo. O jogo apresenta características como sistema de pontuação, ranking de classificação, cronômetro, feedback imediato e recursos visuais atrativos, favorecendo o engajamento e a aprendizagem ativa. Destinado a crianças de 7 a 10 anos.

Reutilização: A proposta pedagógica foi desenvolvida como objeto de aprendizagem em licença aberta, disponibilizado sob licença Creative Commons CC BY-NC-SA, permitindo sua reutilização, adaptação e compartilhamento para fins educacionais, desde que sejam preservados os créditos de autoria e respeitado o uso não comercial. Para ampliar o acesso e a aplicação pedagógica, o jogo foi implementado na plataforma *Wordwall*, possibilitando sua utilização e adaptação em diferentes contextos de ensino, conforme link de acesso: <https://wordwall.net/resource/113983281>



Qual animal não bebe
água pela boca, mas a
absorve através da pele?

A



Sapo

B



Camelo

JOGO 4

JOGO MATH QUEST:

A MATEMÁTICA NO DIA A DIA

Resolva desafios, some ideias e descubra
como a matemática está em tudo!

DESAFIOS DO
DIA A DIA!



COMPRAS

Calcule o troco
e faça boas
escolhas!



TEMPO

Organize sua
rotina e ganhe
tempo!



RECEITAS

Meça, some e
prepare delícias!



GRÁFICOS

Analise dados e
tome decisões!

DESAFIO



PENSE,
CALCULE E
VENÇA ESTA
MISSÃO!



42

$\frac{5}{8}$



RACIOCÍNIO
LÓGICO



RESOLUÇÃO DE
PROBLEMAS



TRABALHO
EM EQUIPE



APLICAÇÃO NO
COTIDIANO

Leticia Antunes Palagar

Objetivo

Desenvolver habilidades matemáticas por meio da resolução de problemas contextualizados em situações do cotidiano, promovendo a aprendizagem de forma interativa e lúdica.

Regras do jogo

O **Math Quest: A Matemática no Dia a Dia** é destinado a estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental. O participante deve observar as imagens, ler atentamente as perguntas e selecionar a única alternativa correta entre as quatro opções apresentadas. Este jogo possui sistema de pontuação por acertos, feedback imediato e visualização da pontuação total ao final da atividade, favorecendo a aprendizagem interativa.

Reutilização: A proposta pedagógica foi desenvolvida como um objeto de aprendizagem em licença aberta, permitindo sua reutilização, adaptação e compartilhamento para fins educacionais, desde que sejam preservados os créditos de autoria. Para ampliar o acesso e a aplicação pedagógica, o jogo foi publicado na plataforma *Wordwall*, possibilitando sua utilização e adaptação em diferentes contextos de ensino e aprendizagem.

Disponível

em:

<https://wordwall.net/pt/resource/113721371>

0:04 ✓ 0

Qual fração representa a parte da pizza que foi comida?



3/4

2/4

1/4

4/4



◀ 1 de 15 ▶ 🔊 🔔

0:15 ✓ 1

Os desenhos pretos presentes na bola possuem qual formato geométrico?



triângulo

pentágono

hexágono

círculo



◀ 2 de 15 ▶ 🔊 🔔

0:47 ✓ 2

Os cupcakes foram divididos igualmente. Quantos cupcakes ficaram em cada prato?



4

2

3

6



◀ 12 de 15 ▶ 🔊 🔔

1:02 ✓ 3

O tênis custa R\$20. Qual será o valor dele após o desconto?

PROMOÇÃO!



R\$5

R\$10

R\$15

R\$20



◀ 15 de 15 ▶ 🔊 🔔

0:56 ✓ 3

Qual unidade representa o peso da mochila?



metro

litro

minuto

quilograma



◀ 13 de 15 ▶ 🔊 🔔

JOGO 5

JOGO MEMÓRIA EM AÇÃO:

CONECTANDO IDEIAS

LEMBRE,
CONECTE E
APRENDA
DE VERDADE!



MEMÓRIA
EM AÇÃO
CONECTANDO
IDEIAS

TEMAS:

- IDEIAS
- RELAÇÕES
- EMOÇÕES
- AÇÕES
- CONHECIMENTO



ESTIMULA A
MEMÓRIA



DESENVOLVE O
PENSAMENTO



FORTALECE A
COMUNICAÇÃO

APRENDER
JUNTOS É
MELHOR!

Maria Clara Alves Ferreira

Objetivo

Desenvolver competências de leitura, interpretação, comunicação oral e pensamento crítico por meio da associação de ideias, da resolução de desafios e da aprendizagem colaborativa.

Regras do jogo

O jogo **Memória em Ação: Conectando Ideias** é destinado a estudantes de 11 a 14 anos, do 6º ao 8º ano do Ensino Fundamental, e pode ser realizado individualmente ou em duplas. Em cada rodada, os participantes viram duas cartas e devem identificar a relação entre estas, justificando oralmente sua escolha para validar a pontuação. O jogo apresenta sistema de pontuação, desafios extras, recompensas simbólicas e estratégias de aprendizagem colaborativa e resolução de problemas, sendo vencedor o participante que obtiver a maior pontuação ao final da atividade.

Reutilização: A proposta pedagógica foi desenvolvida como um objeto de aprendizagem em licença aberta, permitindo sua reutilização, adaptação e compartilhamento para fins educacionais, desde que sejam preservados os créditos de autoria. O jogo pode ser facilmente adaptado para diferentes áreas do conhecimento e níveis de ensino, tornando-se um recurso versátil para revisão de conteúdos, consolidação de aprendizagens e promoção da construção colaborativa do conhecimento.



**POLUIÇÃO
DO AR**



**PROBLEMAS
RESPIRATÓRIOS**



**FALTA
DE ÁGUA**



DIREÇÃO



BÚSSOLA



SEDE



ALAGAMENTO



CALOR



DERRETIMENTO



CRESCIMENTO



POLUIÇÃO



HIDRATAÇÃO



QUEIMADAS



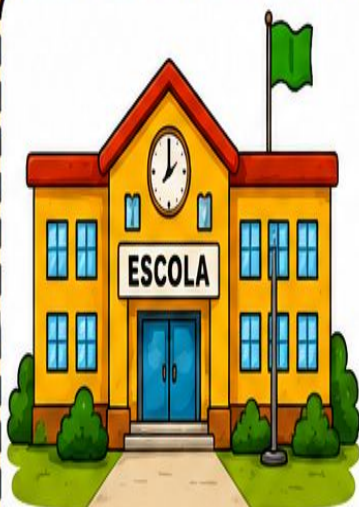
RECICLAGEM



HIGIENE



**PRESERVAÇÃO
AMBIENTAL**



EDUCAÇÃO



**ALIMENTAÇÃO
SAUDÁVEL**



JOGO 6

CAMINHOS DA INCLUSÃO

JOGO DE DESAFIOS E ESCOLHAS
POR UMA ESCOLA PARA TODOS!



Maria Eduarda
Souza Paula Araújo

Objetivo

Identificar barreiras à aprendizagem, reconhecer atitudes inclusivas e excludentes, interpretar situações-problema, desenvolver a empatia, estimular o respeito às diferenças, propor estratégias de inclusão e promover a reflexão crítica sobre a convivência escolar.

Regras do jogo

O jogo **Caminhos da inclusão** é realizado individualmente. Este jogo é composto por 4 Cartas de Situação; 4 Cartas de Desafio; 5 Cartas de Solução. As cartas apresentam situações que podem ocorrer no ambiente escolar e incentivam o estudante a refletir sobre atitudes inclusivas. Em cada rodada, o participante recebe uma carta de situação e uma carta de desafio, analisa o problema apresentado e escolhe a solução que considera mais adequada, justificando sua resposta ao professor. O estudante acumula pontos ao demonstrar compreensão sobre atitudes inclusivas, respeito e resolução adequada dos desafios. Ao final, recebe uma pontuação total e poderá ser contemplado com recompensas simbólicas, como certificado de participação e selo de "Amigo da Inclusão". Destinado a estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental, com faixa etária entre 7 e 8 anos.

Reutilização: O jogo Caminhos da Inclusão é disponibilizado sob licença aberta de compartilhamento para fins educacionais, permitindo sua utilização, reprodução, adaptação e compartilhamento por professores, pesquisadores e instituições de ensino, desde que os créditos de autoria sejam preservados. O recurso pode ser reutilizado em atividades pedagógicas, formação docente, projetos de extensão e ações de promoção da educação inclusiva, favorecendo a disseminação de práticas educacionais colaborativas e acessíveis.

SITUAÇÃO**1**

João usa cadeira de rodas e não consegue subir a escada da escola.

**SITUAÇÃO****2**

Ana se comunica usando Libras e alguns colegas não entendem ela.

**SITUAÇÃO****3**

Pedro tem dificuldade para ler textos muito grandes.

**SITUAÇÃO****4**

Uma colega ficou sozinha no recreio porque ninguém chamou ela para brincar.

**DESAFIO****1**

O que a turma pode fazer para ajudar?

**DESAFIO****2**

Essa atitude foi inclusiva ou não?

**DESAFIO****3**

Como deixar a brincadeira mais justa para todos?

**DESAFIO****4**

Qual seria uma atitude respeitosa?

**SOLUÇÃO****1**

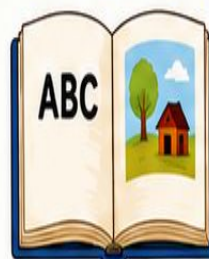
Construir uma rampa.

**SOLUÇÃO****2**

Chamar a colega para brincar.

**SOLUÇÃO****3**

Falar devagar e ajudar com paciência.

**SOLUÇÃO****4**

Usar imagens e letras maiores.

**SOLUÇÃO****5**

Aprender alguns sinais em Libras.



JOGO 7

DESCOBRINDO A LIBRAS

JOGAR, APRENDER E SE COMUNICAR
EM LIBRAS!

SINAL



ALFABETO
MANUAL



VOCABULÁRIO



FRASES



Miria Santos do
Nascimento

Objetivo

Promover o conhecimento sobre a Libras de maneira dinâmica, interativa e inclusiva, estimulando a aprendizagem por meio da gamificação.

Regras do jogo

O jogo **Descobrimos a Libras** é destinado a estudantes de 12 a 17 anos, do 6º ano do Ensino Fundamental ao Ensino Médio. Cada participante responde individualmente às perguntas, que possuem apenas uma resposta correta, recebendo pontos a cada acerto. O jogo utiliza sistema de pontuação, ranking de classificação, recompensas simbólicas e recursos visuais, como imagens e desafios interativos, sendo vencedor o participante que obtiver a maior pontuação ao final da atividade.

Reutilização: O jogo “Curiosidades sobre a Libras (Língua Brasileira de Sinais), inclusão e comunicação” foi desenvolvido como objeto de aprendizagem em licença aberta, permitindo compartilhamento, reutilização e adaptação por outros(as) professores(as), sendo posteriormente disponibilizado na plataforma *Wordwall* em formato de jogo online interativo para ampliar seu acesso e uso pedagógico. Link do jogo disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/113876462>

Alfabeto Manual: Qual é a letra T ?



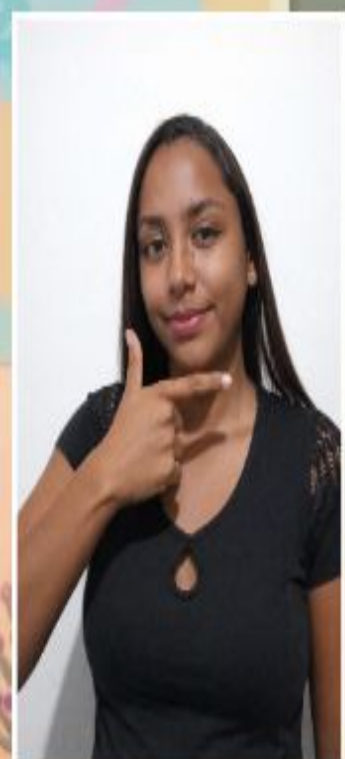
Qual o significado desse sinal?

Banheiro

Desculpa

Queijo

Água



JOGO 8

JOGO MISSÃO ARGUMENTAR

PENSE, DEBATA E DEFENDA SUAS IDEIAS!



Nathalia Almeida de Laia Mercadante

Objetivo

Desenvolver argumentação, pensamento crítico, oralidade, escuta ativa e letramento digital por meio de debates gamificados sobre temas contemporâneos.

Regras do Jogo

No jogo **Missão Argumentar**, os participantes são divididos em 3 ou mais grupos, com 4 a 6 integrantes cada, e um professor mediador. Em cada rodada, um grupo sorteia uma carta Trending, escolhe defender uma posição a favor ou contra e, em seguida, retira uma carta Debate, que apresenta um desafio para a argumentação. Durante a apresentação, o professor pode utilizar uma carta Plot Twist, exigindo que o grupo adapte rapidamente seus argumentos. Os demais grupos podem usar uma carta Fake News por rodada para questionar a equipe que está debatendo. Os grupos recebem pontos pela participação, qualidade dos argumentos, trabalho em equipe e cumprimento dos desafios. Ao final, vence a equipe que obtiver a maior pontuação. Este foi desenvolvido O jogo foi desenvolvido para estudantes de 15 a 18 anos, matriculados entre o 1º e o 3º ano do Ensino Médio.

Reutilização: Este objeto de aprendizagem em licença aberta foi desenvolvido sob princípios de compartilhamento aberto, permitindo sua reprodução, reutilização, adaptação e redistribuição em diferentes contextos pedagógicos. Assim, para favorecer a autoria docente e a adequação às especificidades de cada grupo, além dos temas originalmente propostos, são disponibilizados modelos de cartas em branco para inserção de novos conteúdos, desafios e percursos didáticos.

JOGO: MISSÃO ARGUMENTAR

Variações de cartas que contém no jogo.



TRENDING Celulares deveriam ser proibidos nas escolas?	TRENDING Usar IA para fazer trabalhos é errado?	TRENDING A cultura do cancelamento faz mais mal do que bem?	TRENDING Influenciadores digitais são bons exemplos?	TRENDING As redes sociais diminuiriam o hábito de leitura?
TRENDING A internet aproxima ou afasta as pessoas?	TRENDING As redes sociais aumentam a pressão estética?	TRENDING A escola prepara os jovens para a vida real?	TRENDING Jogos online ajudam ou atrapalham os adolescentes?	TRENDING As pessoas expõem demais a vida na internet?



DEBATE

Defenda o lado oposto da sua opinião.



DEBATE

Use referências culturais.



DEBATE

Todos do grupo devem falar.



DEBATE

Use um exemplo da vida real.



DEBATE

Convença outro grupo.



DEBATE

Crie um slogan sobre o tema.



DEBATE

Faça uma dramatização rápida.



DEBATE

Use um dado ou pesquisa.



DEBATE

Não repita argumentos anteriores.



DEBATE

Improviso: responda em 30 segundos.



PLOT TWIST

SEU ARGUMENTO FICOU VIRAL!
Dobre os pontos da rodada se convencer outro grupo.



PLOT TWIST

TROCA DE LADO
Agora defendam a opinião oposta.



PLOT TWIST

ADVOGADO DO DIABO
Encontre um ponto positivo na ideia rival.



PLOT TWIST

SILÊNCIO DIGITAL
Seu grupo não pode usar internet ou redes sociais como argumento.



PLOT TWIST

COMENTÁRIO CANCELADO
Um integrante perde direito à fala nesta rodada.



PLOT TWIST

ALGORITMO ENVIESADO
Seu grupo só pode usar argumentos emocionais.



PLOT TWIST

INTERNET CAIU!
Argunte sem usar tecnologia como exemplo.



PLOT TWIST

COMENTÁRIO HATE
Outro grupo pode interromper uma vez.



PLOT TWIST

MONETIZAÇÃO
Transforme seu argumento em propaganda ou slogan.



PLOT TWIST

TREND DO MOMENTO
Use memes, gírias ou referências atuais no argumento.

BÔNUS CULTURAL

PROBLEMA SOCIAL
 Relacione o debate a um problema social atual.

BÔNUS CULTURAL

CINEMA E SÉRIES
 Use um filme ou série como argumento.

BÔNUS CULTURAL

MÚSICA
 Relacione o tema a uma música.

BÔNUS CULTURAL

LITERATURA
 Use um livro, autor ou personagem literário.

BÔNUS CULTURAL

ATUALIDADES
 Use um acontecimento recente.

BÔNUS CULTURAL

HISTÓRIA
 Relacione com um fato histórico.

BÔNUS CULTURAL

CULTURA DIGITAL
 Use memes, trends ou redes sociais como repertório.

BÔNUS CULTURAL

FILOSOFIA OU SOCIOLOGIA
 Use uma ideia filosófica ou social.

BÔNUS CULTURAL

CULTURA POP
 Use games, animes ou influenciadores como argumento.

BÔNUS CULTURAL

REFERÊNCIA SURPRESA
 Crie uma conexão criativa e inesperada.

FAKE NEWS

FATO OU OPINIÃO?
 O grupo deve explicar se o argumento é dado real ou interpretação pessoal.

FAKE NEWS

CADÊ A FONTE?
 Peça comprovação da informação apresentada.

FAKE NEWS

GENERALIZAÇÃO
 Questione falas absolutas.
 Palavras-chave: todo mundo, ninguém, sempre, nunca, etc.

FAKE NEWS

CLICKBAIT
 Identifique exagero ou sensacionalismo.

FAKE NEWS

FORA DE CONTEXTO
 Mostre que a informação pode estar incompleta.

FAKE NEWS

MANIPULAÇÃO EMOCIONAL
 Questione argumentos baseados apenas em medo, choque, pena ou indignação.

FAKE NEWS

DADO SUSPEITO
 Questione números, pesquisas ou estatísticas citadas sem explicação.

FAKE NEWS

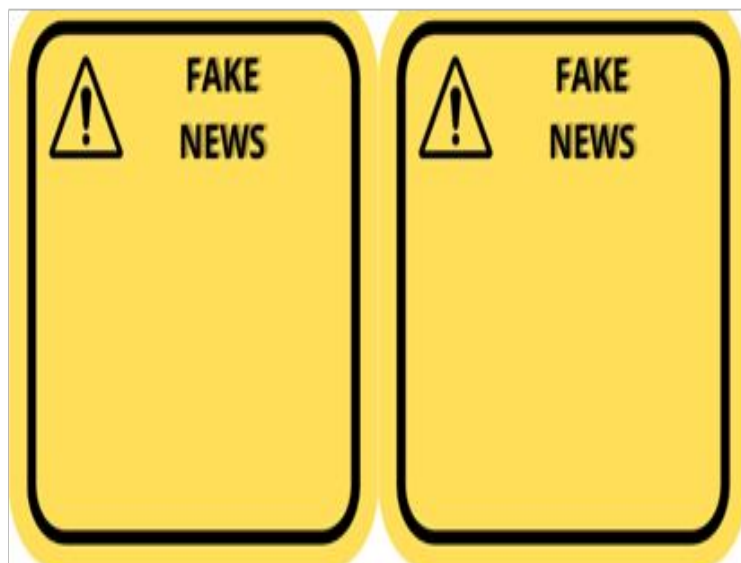
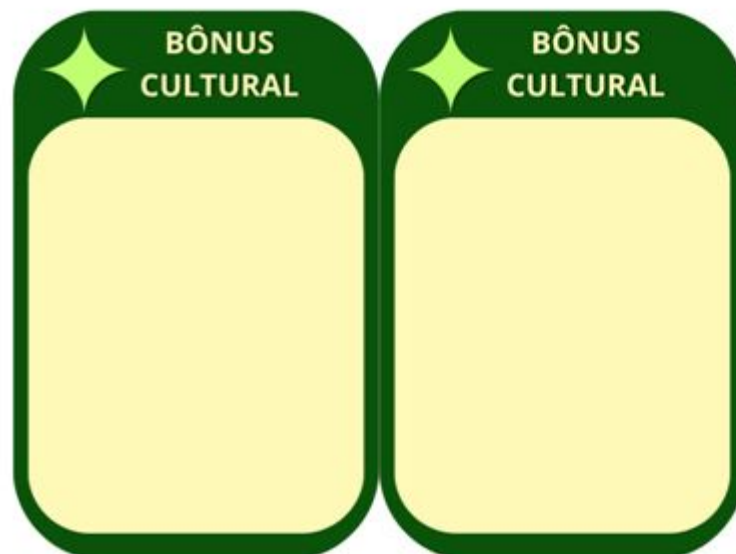
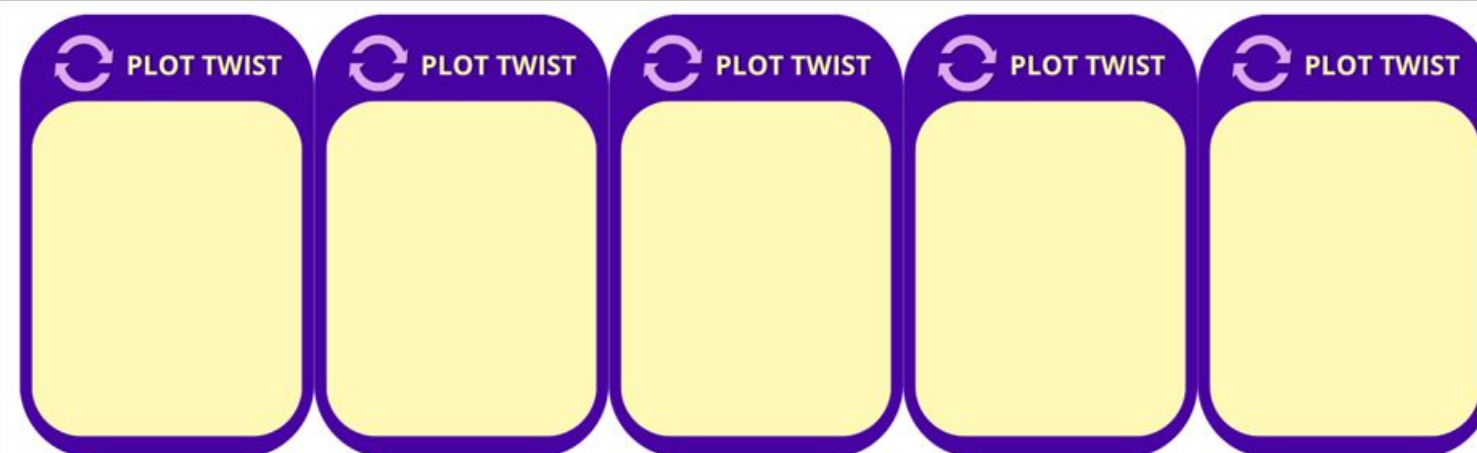
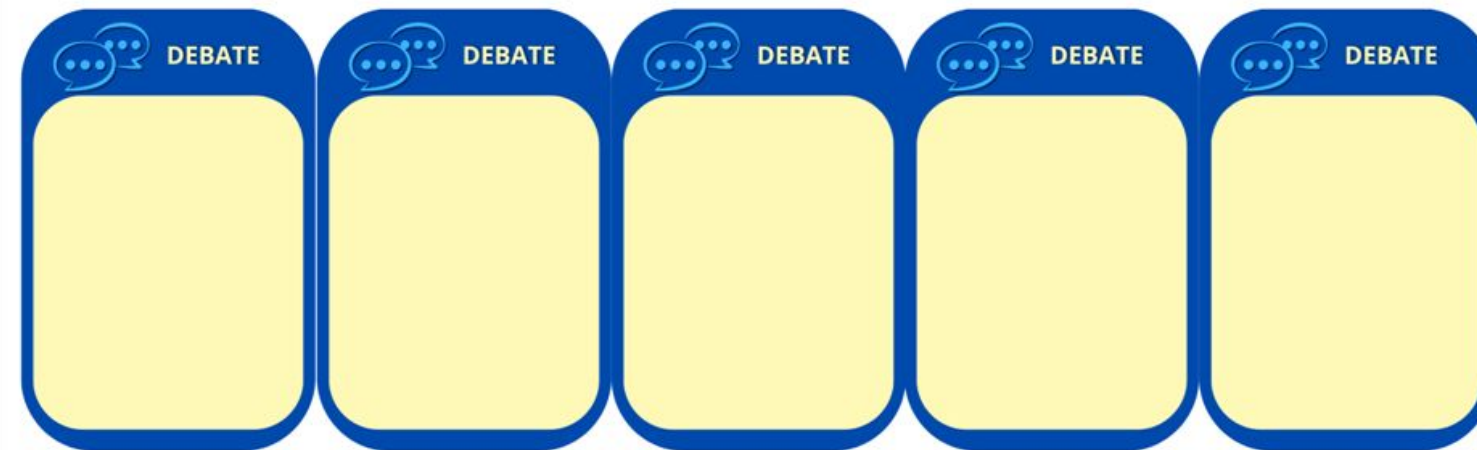
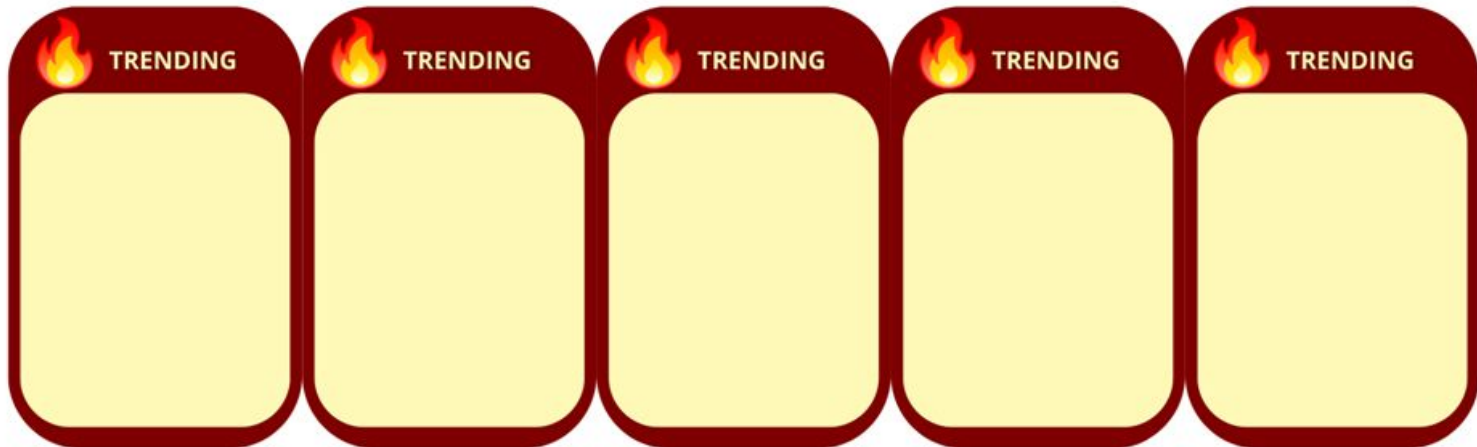
CONTRADIÇÃO
 Aponte incoerências entre argumentos apresentados pelo grupo.

FAKE NEWS

ESTEREÓTIPO
 Questione generalizações sobre grupos sociais.

FAKE NEWS

VIÉS DO ALGORITMO
 Questione se a opinião está baseada apenas no que aparece nas redes sociais.



JOGO 9

CORRIDA DOS SINAIS

APRENDA, COMPITA E COMUNIQUE-SE
EM LIBRAS!



Noemi da Silva Rodrigues

Objetivo

Promover a aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (Libras) de forma lúdica e interativa, estimulando a comunicação, a cultura digital e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

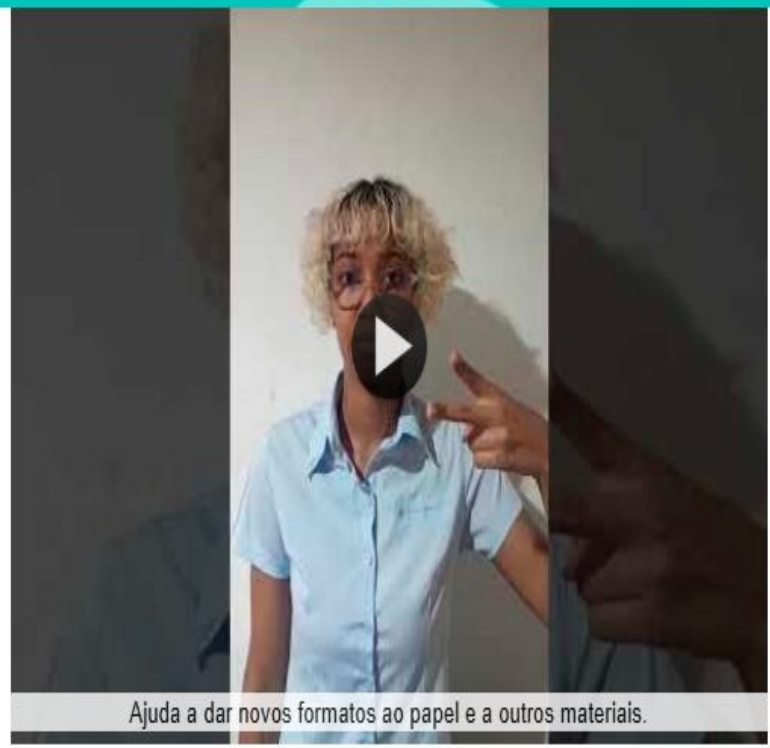
Regras

O jogo **Corrida dos Sinais** é destinado a estudantes do Ensino Fundamental I e II, com faixa etária de 9 a 14 anos. Pode ser jogado individualmente ou em dupla, e os participantes devem identificar corretamente os sinais em Libras para acumular pontos e avançar na corrida. O jogo apresenta sistema de pontuação, progressão por desempenho, aprendizagem interativa e uso de recursos digitais, sendo vencedor o participante que obtiver o maior número de acertos.

Reutilização: A proposta pedagógica foi concebida como um objeto de aprendizagem em licença aberta. Os vídeos utilizados no jogo foram produzidos pelos autores e publicados na plataforma *YouTube* sob licença aberta, possibilitando seu reuso educacional. Posteriormente, esses materiais audiovisuais foram implementados na plataforma *LearningApps*, ampliando as possibilidades de acesso, interatividade e utilização em diferentes contextos de ensino e aprendizagem.

Disponível em:

<https://learningapps.org/watch?v=p19uk4nv326>



Régua.



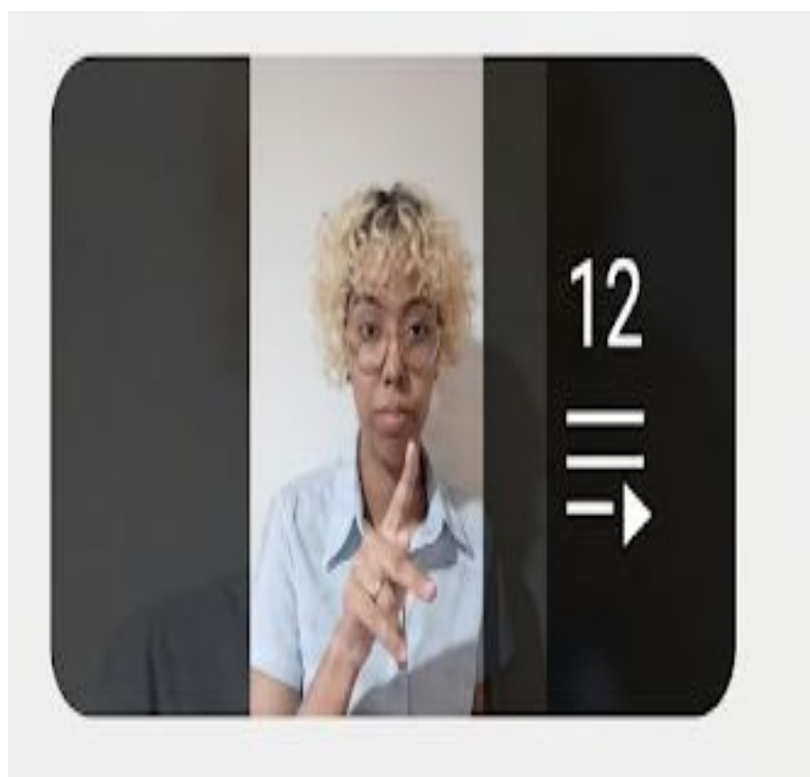
Tesoura.



Compasso.



Lápis de cor.



JOGO 9

CORRIDA DOS SINAIS

APRENDA, COMPITA E COMUNIQUE-SE
EM LIBRAS!



Noemi da Silva Rodrigues

Objetivo

Compreender a linguagem como prática comunicativa, utilizando a fala para promover interações sociais, como unir pessoas e expressar elogios, conforme proposto por Leffa.

Regras do Jogo

O jogo da **Memória Gentileza** possui cartas que devem ser dispostas viradas para baixo. Em cada rodada, o participante vira duas cartas; caso formem um par correspondente, ele marca os pontos. Como regra adicional, ao formar um par, o participante deverá utilizar a palavra ou realizar a ação representada na carta com um colega para validar a pontuação, como, por exemplo, fazer um elogio verdadeiro. Caso não encontre o par, as cartas retornam à posição inicial, e o erro é entendido como parte do processo de aprendizagem e incentivo para novas tentativas nas rodadas seguintes. A pontuação ocorre por meio dos “Pontos de Amizade”, com atribuição de 10 pontos para cada par encontrado. A recompensa associada à carta bônus (“Palavra Mágica”) poderá ser substituída por incentivo simbólico, pedagógico ou material definido pelo(a) aplicador(a). Este foi desenvolvido para Idade: 6 a 8 anos em ano escolar: 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais).

Reutilização: Este jogo pode ser utilizado, reproduzido, adaptado e compartilhado livremente para fins educacionais, desde que seja mantida a atribuição de autoria. Os elementos da dinâmica, incluindo sistema de pontuação, nomenclaturas e recompensas, poderão ser modificados pelos(as) professores(as) conforme o contexto pedagógico, faixa etária dos participantes e disponibilidade de recursos.

JOGO DA MEMÓRIA



ELOGIAR



AÇÃO NO JOGO: AO ENCONTRAR O PAR, O ALUNO DEVE OLHAR PARA O COLEGA AO LADO E DIZER ALGO BONITO/ELOGIAR



VALE 1 BIS

CUMPRIMENTAR



AÇÃO NO JOGO: O ALUNO DEVE CONVIDAR UM COLEGA QUE ESTÁ FORA DO JOGO PARA DAR UM "HIGH-FIVE".

RELATAR



AÇÃO NO JOGO: O ALUNO DEVE RELATAR BREVEMENTE ALGO BOM QUE ACONTECEU NO SEU FINAL DE SEMANA PARA OS COLEGAS.

SORRIR



AÇÃO NO JOGO: O DESAFIO É FAZER UM COLEGA QUE ESTÁ SÉRIO DAR UM SORRISO USANDO APENAS PALAVRAS OU UMA CARETA ENGRAÇADA.

PROCURAR

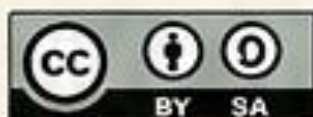


AÇÃO NO JOGO: O DESAFIO É PROCURAR ALGO DA COR **VERMELHA**.

Imprima 2 vezes, recorte e divirta-se



Metodologias ativas
Protagonismo estudantil
Aprendizagem significativa



Atribuição-Compartilhagual CC BY-SA

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito e que licenciam as novas criações sob termos idênticos.