



# BRINCAR E JOGAR COM A GRAMÁTICA DA LÍNGUA INGLESA



Caderno de Atividades  
Lúdicas e Motivadoras



Marianne Matos Magalhães  
Christine Sertã Costa

# **BRINCAR E JOGAR COM A GRAMÁTICA DA LÍNGUA INGLESA**

**Caderno de atividades lúdicas e motivadoras**

**Marianne Matos Magalhães**

**Christine Sertã Costa**

# **BRINCAR E JOGAR COM A GRAMÁTICA DA LÍNGUA INGLESA**

**Caderno de atividades lúdicas e motivadoras**

**1ª Edição**



**Rio de Janeiro, 2022**

**COLÉGIO PEDRO II**  
**PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO, PESQUISA, EXTENSÃO E CULTURA**  
**BIBLIOTECA PROFESSORA SILVIA BECHER**  
**CATALOGAÇÃO NA FONTE**

M189    Magalhães, Marianne Matos

Brincar e jogar com a gramática da língua inglesa /  
Marianne Matos Magalhães; Christine Sertã Costa. 1. ed. - Rio  
de Janeiro: Imperial Editora, 2021.

62 p.

Bibliografia: p. 62.

ISBN: 978-65-5930-035-8.

1. Leitura. 2. Atividades lúdicas. 3. Anos finais do Ensino  
Fundamental Estudo e ensino. 4. Gramática. I. Costa, Christine  
Sertã. II. Título.

CDD 428



## RESUMO

O presente produto educacional é fruto da pesquisa Brincar, Jogar e Aprender: A Gramática da Língua Inglesa na Perspectiva da Ludicidade realizada no Mestrado Profissional em Práticas da Educação Básica do Colégio Pedro II, no Rio de Janeiro. Ele se destina a professores de língua inglesa que atuam nos mais variados segmentos da educação básica e que tenham como objetivo diversificar suas aulas, trabalhando os conceitos gramaticais de forma lúdica e motivadora. O referido estudo, que se configura como qualitativo e de caráter experimental, trabalhou com o seguinte problema: Em que medida a ludicidade pode contribuir para aumentar o espectro do conhecimento gramatical e a motivação dos estudantes nas aulas de língua inglesa no ensino fundamental II? A fim de responder a essa questão, traçou-se como objetivo avaliar os efeitos do presente caderno de atividades lúdicas no aprendizado de questões relacionadas à gramática da disciplina em questão, bem como seu impacto no campo motivacional. Houve a aplicação de testes e questionários com o intuito de identificar as maiores dificuldades gramaticais dos estudantes, obter o *feedback* de alguns professores que lecionam língua inglesa na rede pública de ensino e aprimorar o produto educacional em construção, diversificando ao máximo o tipo de ludicidade de cada atividade e abrangendo conteúdos diversos. Acreditamos que assim aumentamos a aplicabilidade e o impacto deste produto possibilitando que docentes interessados possam aplicar, de modo integral ou parcial, essas atividades em suas salas de aula. Considerando que a falta de recursos é um problema que assola diversas unidades escolares e é uma queixa recorrente dos professores de língua inglesa de uma forma geral, esperamos que o presente produto educacional venha a somar nessa esfera, estimulando docentes a utilizá-lo e promovendo interesse e motivação no processo de aprendizagem dos discentes.

Palavras-chave: gramática; língua inglesa; ludicidade.

## SUMÁRIO

<b>1 – Apresentação.....</b>	<b>6</b>
<b>2 – Princípios Teóricos.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 – Ensino de Gramática da Língua Inglesa.....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 – A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem.....</b>	<b>14</b>
<b>3 – Atividades Lúdicas.....</b>	<b>16</b>
<b>4 – Considerações Finais.....</b>	<b>61</b>
<b>5 – Referências.....</b>	<b>62</b>



## 1 – APRESENTAÇÃO

Ao definirmos o produto educacional intitulado BRINCAR E JOGAR COM A GRAMÁTICA DA LÍNGUA INGLESA, nos pautamos em Rizzatti et al. (2020), que consideram um produto/processo educacional (PE) na área de ensino como o resultado advindo de uma atividade de pesquisa, que pode ser realizado de forma individual (discente ou docente *Stricto Sensu*) ou em grupo (caso do *Lato Sensu*, PIBID, Residência Pedagógica, PIBIC e outros). O produto aqui apresentado é um caderno de atividades lúdicas que foi criado a partir da realização de uma pesquisa que teve como um dos objetivos responder a um questionamento proveniente de uma prática profissional: Em que medida a ludicidade pode ampliar o conhecimento gramatical e a motivação dos estudantes nas aulas de língua inglesa no ensino fundamental II?

As atividades que compõem o caderno foram construídas com base na identificação de algumas dificuldades gramaticais em língua inglesa e tiveram como objetivo averiguar se a ludicidade contribuiu de forma significativa para a elucidação de conteúdos relacionados à referida disciplina, bem como se o processo de aprendizagem da língua inglesa se torna mais compreensível e eficaz quando aliado a tais atividades, defendendo o uso do caderno como instrumento motivador. O quadro a seguir resume as 21 atividades presentes no referido caderno explicitando seu título, o conteúdo base trabalhado e o procedimento da atividade lúdica construída em cada atividade.

Atividade	Conteúdo	Procedimento
<i>Articles Maze</i>	Artigos	Labirinto que liga os artigos em inglês ao seu uso
<i>Musical Activity</i>	Artigos	As lacunas da música <i>Glory</i> (John Legend) devem ser preenchidas com os artigos em inglês
<i>Jigsaw</i>	Pronomes de Sujeito e Verbo <i>to be</i>	As peças devem ser encaixadas como em um quebra-cabeça
<i>Connecting the Dots</i>	Pronomes de Sujeito e Verbo <i>to be</i>	Os pontos devem ser ligados formando frases em inglês e no final um objeto aparece ( <i>teddy bear</i> )
<i>Winding</i>	Pronomes Demonstrativos	Emaranhado – os pronomes demonstrativos em inglês <i>THIS</i> , <i>THESE</i> , <i>THAT</i> e <i>THOSE</i> devem ser formados ligando uma letra à outra
<i>Matching the Columns</i>	Pronomes Demonstrativos	As frases com os pronomes demonstrativos em inglês devem ser ligadas às respectivas imagens

<i>Matching Pairs</i>	Advérbios de Frequência	Os pares com os advérbios de frequência em inglês e a tradução para o Português devem ser formados, como no jogo da memória
<i>Unscrambling Words</i>	Advérbios de Frequência	As letras devem ser desembaralhadas para formar advérbios de frequência em inglês
<i>Odd One Out</i>	Preposições de Lugar	O “intruso” em cada linha é uma preposição de lugar em inglês, que deve ser identificada
<i>Fill in The Blanks Game</i>	Preposições de Tempo	As lacunas de um texto sobre o Nelson Mandela devem ser preenchidas com as preposições de tempo em inglês
<i>Tic-Tac-Toe</i>	Presente Simples	As lacunas devem ser preenchidas com o presente simples em inglês dos verbos indicados a cada jogada do jogo da velha
<i>Wordsearch</i>	Presente Simples	Os verbos no presente simples em inglês do texto sobre os Inuítes devem ser encontrados no caça-palavras
<i>Criptogram</i>	Presente Contínuo	Os verbos na horizontal devem ser colocados no gerúndio para formar, na vertical, uma frase no presente contínuo em inglês
<i>Crossword</i>	Presente Contínuo	Os verbos no gerúndio devem ser colocados na cruzadinha de acordo com as imagens
<i>Checkers</i>	Passado Simples – Verbos Regulares	A cada movimentação da peça no jogo de damas, o jogador deve mencionar o passado simples em inglês do verbo indicado
<i>Domino</i>	Passado Simples – Verbos Regulares	O jogo dominó é jogado da maneira tradicional, porém ao invés de números, as peças possuem verbos regulares no infinitivo em inglês que devem ser encaixadas ao seu passado correspondente
<i>Irregular Verbs Wheel</i>	Passado Simples – Verbos Irregulares	A seta é girada na roleta, parando em um verbo irregular no infinitivo em inglês. Haverá diversas cartas com o passado dos verbos presentes na roleta e o jogador deverá relacioná-los corretamente
<i>Crossword</i>	Passado Simples – Verbos Irregulares	Cartas com verbos irregulares no infinitivo em inglês deverão ser observadas e o passado de cada uma delas deverá ser encaixado na cruzadinha
<i>Bingo</i>	Verbos no Particípio Passado	O bingo tradicional é jogado, porém ao invés de números os jogadores devem marcar em suas cartelas o particípio passado do verbo em inglês que foi “cantado”
<i>Quiz</i>	Revisão de Conteúdos	Diversos conteúdos gramaticais são abordados em um quiz com dez perguntas

<i>Boarding Game</i>	Tempos verbais variados	Os jogadores devem completar as frases corretamente com o tempo verbal indicado em inglês e seguindo as instruções de cada casa do jogo à medida que vão avançando com seus carrinhos
----------------------	-------------------------	---

Quadro 01 – Atividades lúdicas presentes no produto educacional, conteúdo e procedimento de cada uma delas  
Fonte: A autora

No quadro abaixo veremos a quantidade de alunos que envolve cada atividade lúdica e seus objetivos:

<b>Atividade</b>	<b>Alunos envolvidos</b>	<b>Objetivo</b>
<i>Articles Maze</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Conhecer os artigos em inglês e identificar o que cada um significa em português
<i>Musical Activity</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Completar os espaços adequadamente com os artigos em inglês ou solicitar que os alunos identifiquem os artigos à medida que a música toca e ao final da atividade exibir o filme Selma, uma luta pela igualdade
<i>Jigsaw</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Encaixar as peças de maneira que formem frases corretas com o verbo <i>to be</i> . Os alunos podem ligar uma peça à outra na própria folha ou o professor pode recortar as peças e os alunos realizam o encaixe
<i>Connecting the Dots</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Formar frases ligando os pontos, escrever o que apareceu no final e, caso deseje, o professor pode pedir para os alunos colorirem
<i>Winding</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Seguir as direções indicadas pelas linhas para encontrar no emaranhado os pronomes demonstrativos <i>this, these, that e those</i>
<i>Matching the Columns</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Reconhecer os pronomes demonstrativos em Inglês observando as imagens que se relacionam à cada frase

<i>Matching Pairs</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo ou em duplas	Com a turma inteira realizando a atividade ao mesmo tempo, o objetivo é ligar os advérbios de frequência à tradução para o português. Também pode ser jogado em dupla, como um jogo da memória cujo objetivo é formar pares
<i>Unscrambling Words</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Formar advérbios de frequência ao colocar as letras na ordem correta
<i>Odd One Out</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Identificar as preposições de lugar, que são as “intrusas” nas fileiras
<i>Fill in the Blanks Game</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Conhecer um pouco da vida do Nelson Mandela e preencher os espaços com as preposições de tempo adequadas
<i>Tic-Tac-Toe</i>	Duplas ou a turma dividida em dois grupos	A cada jogada do jogo da velha, o aluno ou o grupo que estiver efetuando a jogada deverá completar as lacunas com o presente simples dos verbos indicados
<i>Wordsearch</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Ampliar a noção de diversidade cultural dos estudantes com a leitura de um texto sobre a rotina de uma mulher Inuíte. Em seguida, os verbos no presente simples deverão ser localizados no caça-palavras
<i>Criptogram</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Trabalhar o tempo verbal presente contínuo ao descobrir o que John está fazendo em seu quarto, colocando os verbos indicados no gerúndio
<i>Crossword</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Trabalhar o tempo verbal presente contínuo ao preencher a palavra-cruzada com os verbos adequados de acordo com as imagens
<i>Checkers</i>	Dois alunos por vez	Os mesmos objetivos do jogo de damas tradicional, porém a cada jogada o estudante deve mencionar o passado do verbo em questão

<i>Domino</i>	Dois a quatro alunos por vez	Os mesmos objetivos do dominó tradicional, porém ao invés de números, os jogadores devem encaixar os verbos que estão no infinitivo ao seu respectivo passado e vice-versa
<i>Irregular Verbs Wheel</i>	Dois alunos por vez	Identificar o passado do verbo irregular indicado ao girar a setinha. As cartas com os verbos devem estar viradas para baixo e o jogador que girar a setinha deve tentar descobrir o verbo correto. Também pode ser jogado em um nível mais fácil, com as cartas dos verbos viradas para cima
<i>Crossword</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Em um nível mais difícil do que a palavra-cruzada anterior, o objetivo é encaixar o passado dos verbos irregulares nos espaços adequados da cruzadinha
<i>Bingo</i>	O produto educacional dispõe de 15 cartelas, portanto pode ser jogado com 15 alunos por vez	Jogar o bingo tradicional, porém os números das cartelas estão substituídos por verbos no particípio passado. As pedras “cantadas” são os verbos no infinitivo e os jogadores deverão procurar o passado particípio deles em suas cartelas
<i>Quiz</i>	A turma inteira pode realizar a atividade ao mesmo tempo	Revisar diversos conteúdos relacionados à gramática através de um quiz com dez perguntas
<i>Boarding Game</i>	Sete alunos por vez	Fazer com que os alunos vivenciem situações da vida real através de um jogo de tabuleiro, bem como completar algumas lacunas do referido jogo com os tempos verbais indicados

Quadro 02 – Atividades lúdicas presentes no produto educacional, quantidade de alunos envolvidos e objetivo de cada uma delas  
Fonte: A autora



Este caderno está em consonância com a linha de pesquisa em que está inserido, Linguagens e Letramentos no Ensino Básico. Essa linha investiga estratégias e perspectivas pedagógicas que levem ao desenvolvimento de competências de apreensão, de produção e de comunicação por meio de diferentes linguagens. Além disso, analisa e produz materiais didáticos e implementa projetos inovadores que atendam às demandas do processo de ensino-aprendizagem, no ensino básico, no âmbito das linguagens verbal, digital e numérica, seus códigos e suas tecnologias. Assim, a referida linha tem por foco tanto a análise contextual das inter-relações de linguagens e letramentos no ensino básico como nas práticas docentes que propiciam ao discente apropriar-se de formas de conhecer, significar, construir e aplicar saberes. Considera que há linguagens específicas e transdisciplinares envolvendo as áreas de conhecimento e desenvolve competências através de diálogos interdisciplinares, integrando o ser aprendiz com a mediação das expressões socioculturais, afetivas e corporais na vivência escolar interligada ao seu contexto histórico-cultural.

Com relação à classificação, o produto educacional em questão se caracteriza como material didático instrucional e segundo Rizzatti et al. (2020),

Professores e professoras podem reusar (liberdade de usar), revisar (adaptar, modificar, traduzir), remixar (combinar dois ou mais materiais), redistribuir (compartilhar) e reter (ter a própria cópia) os diferentes produtos gerados nos mestrados profissionais de modo crítico, adaptando-os às necessidades de suas diferentes turmas de alunos e devolvendo à sociedade novos produtos educacionais *num continuum*. (...) O produto educacional deve apresentar em sua descrição as especificações técnicas, ser compartilhável, registrado em plataforma, apresentar aderência às linhas e aos projetos de pesquisa do programa de pós-graduação, apresentar potencial de replicabilidade por terceiros, além de ter sido desenvolvido e aplicado para fins de avaliação, prioritariamente, com o público-alvo a que se destina. (RIZZATTI et al., 2020, p. 2 e 4).

O caderno produzido é compartilhável, passível de ser replicado por outros docentes em suas aulas e foi aplicado com o intuito de avaliar o impacto da ludicidade na aprendizagem de gramática da língua inglesa em alguns discentes participantes do presente estudo. Conforme exposto no quadro acima, é composto por jogos e passatempos diversos além de atividades com textos que envolvem temáticas que possam promover debates, provocar reflexões e possibilitar a troca de ideias em sala de aula, estimulando os discentes a exercitarem a escuta e a aceitação de pontos de vista diversos. Podemos citar algumas atividades que carregam os valores acima citados:

- Um caça-palavras relacionado a um texto retirado da internet sobre os Inuítes (população indígena do Alasca, do Canadá e da Groenlândia), que pode auxiliar os docentes a explorar a diversidade cultural;
- Uma atividade com a música *Glory* de John Legend, onde os estudantes devem completar os espaços com as preposições de tempo adequadas. A referida música é tema do filme *Selma: Um Luta pela Igualdade*, que conta a história da luta do movimento negro nos Estados Unidos liderada por Martin Luther King e foi premiada com o Oscar de melhor canção original em 2015;
- Uma atividade cujo objetivo é preencher as lacunas de um texto sobre a vida do Nelson Mandela com as preposições de tempo previamente expostas (*Fill in the Blanks Game*), que, junto com a atividade musical descrita anteriormente, pode vir a contribuir para que professores trabalhem temas relacionados à educação antirracista em suas unidades escolares. Sugerimos que sejam feitas algumas perguntas antes e depois da leitura do referido texto com o objetivo de trabalhar também a interpretação.

De acordo com Caillois

O jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e de divertimento. Um jogo ao qual fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo: tornar-se-ia uma obrigação, um fardo que teríamos pressa em nos libertar. Obrigatório ou simplesmente recomendado, perderia uma de suas características fundamentais: o fato de o jogador dedicar-se espontaneamente, de boa vontade e para o seu prazer, tendo sempre a total liberdade de escolher a retirada, o silêncio, o recolhimento, a solidão ociosa ou uma atividade produtiva. (CAILLOIS, 2017, p. 17).

No presente estudo, as atividades lúdicas se configuraram como atividades livres e voluntárias, ou seja, os discentes participantes se dedicaram espontaneamente a elas e tiveram a possibilidade de desistir e encerrar sua participação no estudo a qualquer momento. Com essa proposta pretendeu-se minimizar ansiedades e gerar entretenimento. Já os docentes de língua inglesa participantes da pesquisa analisaram e avaliaram parte do produto educacional em um primeiro momento e o produto educacional completo posteriormente. Essa participação também foi realizada de forma livre e voluntária, contribuindo assim para o aprimoramento do caderno de atividades lúdicas.

Cada atividade proposta possui um cabeçalho para que qualquer docente possa utilizá-la de maneira independente em suas unidades escolares. O cabeçalho contempla o título da atividade, o conteúdo base de língua inglesa a que se refere e as instruções sugestivas para a aplicação em português, procurando assim facilitar compreensão e implementação. Tais

atividades são destinadas a diversos níveis de escolaridade e estão atreladas a conteúdos prioritariamente trabalhados no fundamental II podendo, algumas delas, ser usadas no ensino fundamental I.

## **2 – PRINCÍPIOS TEÓRICOS**

Nos pautamos em Ur (1988) no que diz respeito ao ensino de gramática da língua inglesa pois a autora foi fundamental para a elaboração do produto educacional na medida em que discorre sobre a gramática da língua em questão, seu ensino e sua aprendizagem.

Nos respaldamos também em Luckesi (2000, 2002, 2014) no que tange à ludicidade no processo educacional. A construção do caderno de atividades lúdicas e o desenvolvimento do estudo no campo metodológico teve forte fundamentação do autor a partir das suas contribuições a respeito de como jogos, brincadeiras e atividades em grupo podem impulsionar o aprendizado dos alunos.

### **2.1 – Ensino de Gramática da Língua Inglesa**

Ur (1988) declara que os alunos podem ser motivados por fatores extrínsecos a participar de um exercício de aprendizagem – por exemplo, eles podem precisar muito conhecer uma segunda língua ou precisam estudar para serem aprovados em uma determinada série. Mas a autora foca na motivação intrínseca, ou seja, as situações que aguçam o interesse dos alunos e chamam a atenção deles, as situações que fazem com que eles queiram participar das atividades propostas. Diversas situações são listadas e uma delas é o sentimento de tensão prazerosa (*pleasurable tension*). Esse sentimento é a razão pela qual muitos jogos são interessantes. Segundo ela, uma atividade relacionada à gramática pode ser apresentada à turma de uma maneira mais agradável através dessa tensão prazerosa associada, por exemplo, a um jogo, que faça com que eles se sintam motivados e desafiados. Há diversas atividades deste produto educacional em que os docentes podem aplicar tais estratégias em suas aulas, adaptando-as à sua realidade.

A autora também menciona o interesse no tópico da atividade e o foco visual como outros fatores que podem motivar os discentes no aprendizado de línguas. A respeito da questão visual, a autora afirma que, para grande parte das pessoas, é muito mais fácil se concentrar em algo que se você pode visualizar, ou seja, a visão é um sentido poderoso em questões educativas. Quando professores pedem aos alunos para que debatam ou escutem algo sem o foco visual, eles frequentemente não prestam atenção na mesma intensidade de quanto o visual está

presente. Sendo assim, momentos que utilizam recursos visuais na sala de aula tendem a ser mais interessantes do que momentos baseados apenas no discurso.

As atividades lúdicas que compõem o presente caderno podem vir a motivar os estudantes por conta do *layout* interessante, se configurando em um recurso visual atraente. Os jogos e os passatempos também são tópicos que vão de encontro ao interesse de muitos alunos, conforme constatado na prática da pesquisadora principal e corroborada por Tumolo (2014):

Para fins educativos, jogos podem contribuir muito, com suas características, em especial, com seus objetivos claros, sistema de adequação ao nível do aprendiz, *feedback* imediato e inteligente para fomentar a aprendizagem do jogador. (TUMOLO, 2014, p. 222).

Além do *layout* interessante, as atividades lúdicas e os jogos presentes no caderno de atividades possuem objetivos claros e são adequados ao nível de alunos que frequentam o fundamental II.

Ainda a respeito da motivação intrínseca, a autora menciona outras situações que despertam o interesse dos alunos, como por exemplo variar o tópico levado para a sala de aula com o intuito de trabalhar itens gramaticais (são citados tópicos de interesse geral, pontos de vista, contos, poesia, entretenimento e tópicos sobre pessoas famosas). Dessa forma, a probabilidade de agradar um maior número de alunos tende a aumentar, já que eles possuem gostos diversos. O presente produto educacional conta com atividades diversificadas, dando possibilidade para que os docentes possam trabalhar de acordo com suas realidades.

## **2.2 – A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem**

Segundo Huizinga (2019), o jogo é uma atividade voluntária, livre, dotada de encaminhamento e sentido próprios, com a funcionalidade da repetição e a capacidade de fascinar, de cativar e de investir em ritmo e harmonia. O nosso produto educacional coaduna com tais aspectos desde o momento da sua concepção até a sua aplicação uma vez que foi construído com este olhar de prezar a funcionalidade e a capacidade de cativar e fascinar e os discentes participantes da pesquisa o utilizaram de forma completamente espontânea. Além disso, as atividades e os jogos que compõem o caderno são atividades lúdicas que procuram trazer significado através de contextualizações sobre conteúdos gramaticais adequados à faixa etária a que se destinam. Por fim, as dinâmicas podem ser utilizadas de maneira repetida e os alunos participantes do estudo se mostraram envolvidos e interessados no momento da aplicação. Acreditamos e esperamos que o caderno possa conferir ao público para o qual for aplicado tanto relevância acadêmica quanto interesse por novas descobertas na língua inglesa.

Luckesi (2000) também retrata os benefícios da ludicidade. Segundo o autor, muitas são as experiências positivas que resultam dela e corroboramos com ele ao afirmar que a ludicidade, quando aliada ao processo de ensino-aprendizagem, exige entrega de corpo e mente do ser humano. Salta aos olhos a imersão da maioria dos estudantes nos momentos em que são propostas atividades lúdicas e o entusiasmo que advém da turma antes, durante e após suas realizações, mostrando a entrega dos discentes descrita por ele. Ainda de acordo com o autor,

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso queremos dizer que na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica. (LUCKESI, 2000, p. 2).

Concordando com tais ideias, ressaltamos o fato de a ludicidade levar à plenitude no momento da realização das tarefas, potencializando o processo de aprendizagem dos educandos.

Outro ponto importante também mencionado pelo autor é a afirmação de que a experiência lúdica deve ser levada em consideração de acordo com a experiência interna de quem a vivencia. Assim, a atividade lúdica poderá ser divertida ou não e o que irá caracterizar a ludicidade de fato é a vivência de quem está ali. Segundo Luckesi (2014) a ludicidade pode surgir não apenas das “brincadeiras” mas também de qualquer atividade, em qualquer idade, que nos traga brilho aos olhos. É esse brilho nos olhos que estamos buscando ao aliar o ensino da gramática com a ludicidade na busca de promover não só a aquisição de conteúdos como também motivar os discentes nas aulas de língua inglesa.

Ao nos referirmos à ludicidade no ensino de língua estrangeira, também nos pautamos em Ellis (2008), que pontua que educadores e pesquisadores têm exposto uma série de vantagens em se desenvolver trabalhos em pequenos grupos, especificamente para o aprendizado de línguas. O autor destaca que em grupos pequenos os alunos costumam falar durante mais tempo pelo fato de ficarem menos nervosos diante de seus pares, o que nem sempre acontecem quando falam para a turma inteira. Ele destaca também que pode haver aumento da motivação, pois pequenos grupos favorecem a cooperação, o aumento da interação e reforçam o trabalho em equipe.

Nota-se, portanto, os benefícios das atividades realizadas em pequenos grupos no que diz respeito ao aprendizado dos alunos, à redução da ansiedade ao falar uma segunda língua e ao aumento da motivação, da independência e da interação social. Tais atividades podem, inclusive, estar aliadas à ludicidade, proporcionando vivências ativas desse processo aos educandos, e o presente produto educacional traz jogos que podem envolver dois ou mais alunos, corroborando tais concepções.

### 3 – ATIVIDADES LÚDICAS

No presente capítulo iremos descrever as atividades lúdicas que fazem parte do caderno de acordo com a ordem em que aparecem. Cabe ressaltar que, em termos técnicos, com o propósito dar ao produto educacional um *design* interessante e convidativo para a faixa etária a que se destina, foram utilizados dois *softwares* gráficos: o *Adobe Illustrator* e o *Adobe Indesign*. Ambos têm como foco a edição de imagens vetoriais e podem ser utilizados para a criação de ilustrações, logotipos, tipografias, layout para mídias digitais e impressas, dentre outras. Os *softwares* mencionados não são gratuitos e houve também o trabalho junto à agência *Hábil Design*.

- *Articles Maze* mostra um labirinto onde o objetivo é levar os artigos ali expostos (definidos e indefinidos) à sua tradução para o português e ao seu uso. Ainda sobre o mesmo conteúdo, como já foi dito, o produto educacional dispõe de uma atividade com a música *Glory* de John Legend, descrita a seguir.
- *Glory* é uma música de John Legend e a atividade convida os discentes a completar os espaços com as preposições de tempo adequadas. Reiteramos que a referida música é tema do filme *Selma: Um Luta pela Igualdade*, que conta a história da luta do movimento negro nos Estados Unidos liderada por Martin Luther King e foi premiada com o Oscar de melhor canção original em 2015.
- *Jigsaw* apresenta um quebra-cabeça com frases em inglês compostas pelos pronomes de sujeito e pelo verbo *to be*. O intuito é ligar as peças, relacionando o início das frases com o final de cada uma delas, prestando atenção em como elas se encaixam. Essa atividade também pode ser feita de maneira mais dinâmica ao recortar previamente as peças para tentar encaixá-las em movimento.
- *Connecting the Dots* é um exemplo de atividade que também pode ser destinada a alunos do ensino fundamental I. Os alunos devem ligar os pontos, formar frases e escrever, em inglês, o que apareceu. Outras ideias para dar prosseguimento a esse momento é pedir para que os discentes façam anotações das frases que apareceram e colorir o *teddy bear*.

- *Winding* (Emaranhado) é uma atividade onde os alunos são convidados a ligar as letras para encontrar pronomes demonstrativos em inglês.
- *Matching the Columns* versa sobre o mesmo conteúdo da atividade anterior. Ela tem como objetivo ligar as frases com os pronomes demonstrativos em inglês às suas respectivas imagens, observando se os objetos estão longe ou perto.
- *Matching Pairs* consiste em formar pares, como no jogo da memória tradicional. Nesse caso, os alunos devem virar duas cartas por vez com o objetivo de relacionar o advérbio de frequência com sua tradução para o português.
- *Unscrambling words* é uma atividade que também contempla os advérbios de frequência. Nela, os discentes devem desembaralhar as letras para formar os advérbios em questão. Um possível desdobramento dessa atividade seria pedir aos alunos para que formem frases sobre si mesmos com os advérbios.
- *Odd One Out* tem como objetivo procurar o “intruso” de cada fileira. A diferença é que, ao contrário do que ocorre em passatempos similares, o “intruso” é o correto, ou seja, o aluno deve identificar a preposição de lugar em meio a outras palavras.
- *Fill in the Blanks Game* é uma atividade para preencher as lacunas de um texto sobre a vida do Nelson Mandela com as preposições de tempo previamente expostas que, junto com a atividade musical já descrita, pode vir a contribuir para que professores trabalhem temas relacionados à educação antirracista em suas unidades escolares.
- *Tic-tac-toe* é o tradicional jogo da velha, porém os alunos devem completar as lacunas com os verbos indicados no presente simples (o produto educacional dispõe de uma página com círculos de duas cores para os jogadores executarem suas jogadas).
- *Wordsearch* (caça-palavras) costuma agradar muitos estudantes e está presente no produto educacional atrelado ao conteúdo presente simples. Em um texto sobre os Inuítes (já mencionamos anteriormente), os alunos devem localizar os verbos no referido tempo verbal e encontrá-los no caça-palavras.
- *Criptogram* mostra um criptograma com alguns verbos em inglês ao lado esquerdo e os alunos devem colocá-los no gerúndio, no sentido horizontal. Ao completar essa etapa, uma frase no presente contínuo aparece no sentido vertical.
- *Crossword* (palavras-cruzada). Esse produto educacional consta de duas palavras-cruzadas. A primeira, que é vinculada ao presente contínuo, conta com imagens que mostram o que as pessoas estão fazendo e o aluno deve colocar o verbo correspondente no gerúndio (exemplo: *eating*, *singing*). Já a segunda, cujo tópico gramatical correspondente é

o passado dos verbos irregulares, tem outro objetivo: o estudante deve encaixar o passado dos verbos na cruzadinha.

Alguns docentes participantes do estudo sugeriram na primeira avaliação do produto educacional que fossem incluídas mais atividades onde os alunos pudessem jogar em duplas e os discentes participantes sugeriram dominó e jogo de damas como atividades que também poderiam constar no caderno. Sendo assim, decidimos contemplar tais sugestões com os dois jogos atrelados ao passado simples dos verbos regulares em inglês.

- No jogo de damas os estudantes devem, a cada jogada efetuada, mencionar o passado do verbo indicado (os verbos têm as mais variadas terminações, como y precedido de vogal, y precedido de consoante, letra e, para que sejam exploradas as diversas possibilidades). No produto educacional há uma página com círculos de duas cores para que o professor possa fornecer aos alunos as peças do jogo.
- O dominó deve ser jogado da forma tradicional. Contudo ao invés de encaixar números, os jogadores deverão encaixar o verbo no infinitivo com seu correspondente no passado ou vice-versa – assim como no jogo de damas, todos eles são regulares.
- *Irregular Verbs Wheel* lembra o clássico Roletando pois o discente deve girar a setinha em uma roleta, que irá parar em um verbo no infinitivo. Alguns verbos no passado simples devem ficar dispostos ao lado da roleta e o aluno terá que indicar o passado do verbo onde a setinha parou. Tal atividade pode ser realizada em dupla, alternando a vez dos alunos. O vencedor é o jogador que conseguir relacionar mais verbos.

Jogos que envolvem diversos alunos também foram contemplados no presente produto educacional, sendo um deles o tradicional bingo.

- Bingo: as cartelas devem ser distribuídas aos alunos com verbos no particípio passado e o docente deve “cantar” os verbos. Como no jogo do bingo, os estudantes devem marcar na cartela o particípio passado dos verbos que forem sendo sorteados e vence o participante que primeiro marcar todos os verbos. O caderno de atividades lúdicas dispõe de quinze cartelas diferentes para que os docentes possam utilizar da forma que desejarem, seja em turmas pequenas com todos os alunos jogando de uma só vez ou em turmas maiores, dividindo o jogo em dois ou três momentos.

O jogo mencionado pode ser utilizado, conforme consta na sugestão de aplicação, em aulas cujos conteúdos explorados sejam relacionados aos verbos no particípio, como por exemplo o *present perfect*. A respeito disso, julgamos relevante mencionar um possível



desdobramento dessa atividade na esteira de Ur (1988), que afirma que a personalização (*personalization*) é um dos fatores que contribuem para o interesse dos alunos. Segundo a autora, se os estudantes usarem o *present perfect* para falarem a respeito de coisas que eles fizeram ou têm feito, o interesse é maior do que, por exemplo, mostrar imagens e pedir a eles que relatem o que aconteceu ou tem acontecido.

- *Quiz* com dez perguntas dos mais variados tópicos gramaticais, que, de acordo com a sugestão de aplicação, pode ser destinado à revisão de conteúdos.

O produto educacional também dispõe, além dos vinte jogos e passatempos descritos, de um jogo de tabuleiro que foi sugestão de diversos discentes participantes no desenrolar do estudo. À guisa de Tumolo (2014) nos pautamos no desenvolvimento dos conhecimentos de gramática da língua estrangeira alvo, que pode ser um dos intuitos do uso dos jogos, levando a aprimorar a habilidade linguística e a competência comunicativa.

Assim como as atividades lúdicas presentes no produto educacional, o jogo de tabuleiro não possui fins comerciais e foi pensado de acordo com a realidade dos educandos.

Suas regras são:

- Sete alunos podem jogar por vez e é necessário um dado.
- No início do jogo, cada participante escolhe um carrinho de uma cor (que é o seu peão no jogo) e recebe do banco a quantia de \$50.
- Antes de iniciar o jogo, cada jogador pode optar por comprar, por \$1, um seguro de carro ou um seguro de casa
- Na sua vez de jogar, o participante joga o dado e anda no tabuleiro tantas casas quanto o número obtido no dado.
- As casas do tabuleiro indicam se o jogador deve pagar ou receber uma quantia indicada ou executar uma tarefa explicitada.
- As casas com uma lacuna indicam que o jogador deve completá-la com o tempo verbal indicado.
- Logo no início do jogo, cada participante deverá escolher se irá seguir o caminho da universidade ou o caminho do comércio. O dado irá indicar o salário do jogador no primeiro e nos negócios o salário será de \$15.

- Se o jogador parar em uma casa onde o filho ou a filha nasceu, ele deve fazer o desenho de um menino ou de uma menina no seu carrinho. No caso dos gêmeos, o jogador deve fazer o desenho de um casal.
- Se o jogador parar na casa *Lucky day* (dia de sorte), ele recebe \$20 ou escolhe um número e rola o dado – se o número escolhido sair no dado, o jogador recebe \$300.
- A cada vez que o jogador parar na casa *Payment Day* (dia do pagamento), ele recebe o valor do salário indicado no início da partida.
- Vence o jogador que possuir a maior quantia em dinheiro ao término do jogo.

O produto educacional disponibiliza, além do tabuleiro, folhas para impressão e recorte contendo sete carrinhos de cores diferentes, notas de 1, 10, 20 e 50, seguro de carro, seguro de casa e notas promissórias, que serão dadas aos jogadores que ficarem “devendo” ao banco.

A partir da página seguinte disponibilizamos as vinte atividades do caderno com suas respectivas sugestões de aplicação, instruções e o jogo de tabuleiro com seu material correspondente.

Escola:

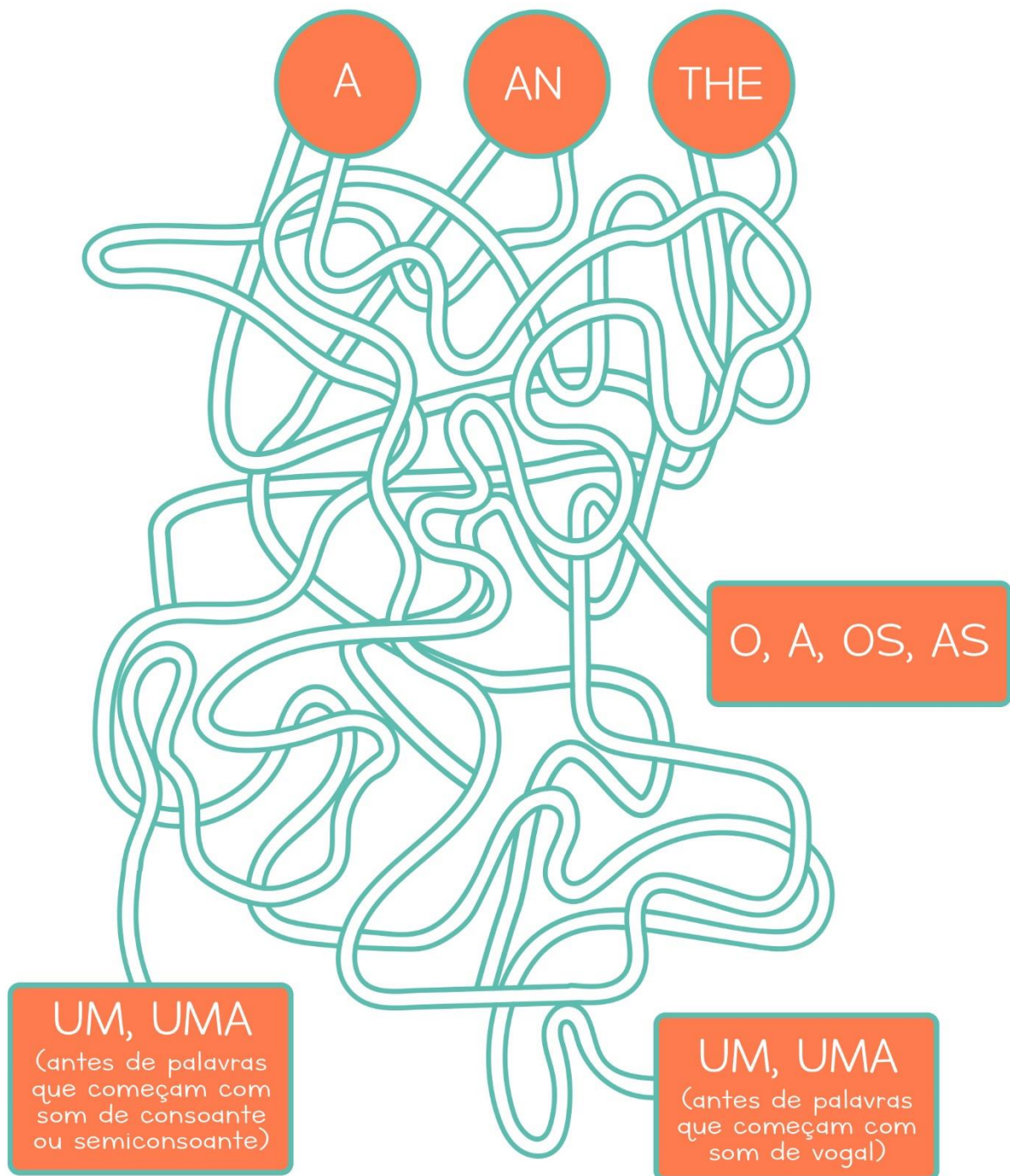
Turma:

Nome:

# Articles Maze (Artigos)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem os artigos em inglês.

Instrução: Ligue corretamente os artigos à sua tradução para o português:



Escola:

Turma:

Nome:

# Musical Activity (Artigos)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem os artigos em inglês.

Instrução: Leia a música e complete com os artigos indicados:

the

a

the

a

an

a

## Glory - John Legend

One day when the glory comes  
It will be ours, it will be ours  
Oh one day when the war is won  
We will be sure, we will be sure  
Oh glory (glory, glory)  
Oh (glory, glory)

CHORUS

Hands to the Heavens, no man, no weapon  
Formed against, yes glory is destined  
Every day women and men become legends  
Sins that go against our skin become blessings

The movement is  rhythm to us  
Freedom is like religion to us  
Justice is juxtaposition in' us  
Justice for all just ain't specific enough

One son died, his spirit is revisitin' us  
Truant livin' livin' in us, resistance is us  
That's why Rosa sat on the bus  
That's why we walk through Ferguson with our hands up

When it go down we woman and man up  
They say, "Stay down", and we stand up  
Shots, we on the ground, the camera panned up  
King pointed to the mountain top and we ran up

CHORUS

Now the war is not over, victory isn't won  
And we'll fight on to the finish, then when it's all done  
We'll cry glory, oh glory (glory, glory)  
Oh (glory, glory)  
We'll cry glory, oh glory (glory, glory)  
Oh (glory, glory)

Selma's now for every man, woman and child  
Even Jesus got his crown in front of  crowd  
They marched with the torch, we gon' run with it now  
Never look back, we done gone hundreds of miles

From dark roads he rose, to become a hero  
Facin' the league of justice, his power was the people  
Enemy is lethal,  king became regal  
Saw the face of Jim Crow under a bald eagle

The biggest weapon is to stay peaceful  
We sing, our music is the cuts that we bleed through

Somewhere in the dream we had  epiphany  
Now we right  wrongs in history  
No one can win the war individually  
It takes the wisdom of  elders and young people's energy

Welcome to the story we call victory  
The comin' of the Lord, my eyes have seen the glory

CHORUS



Escola:

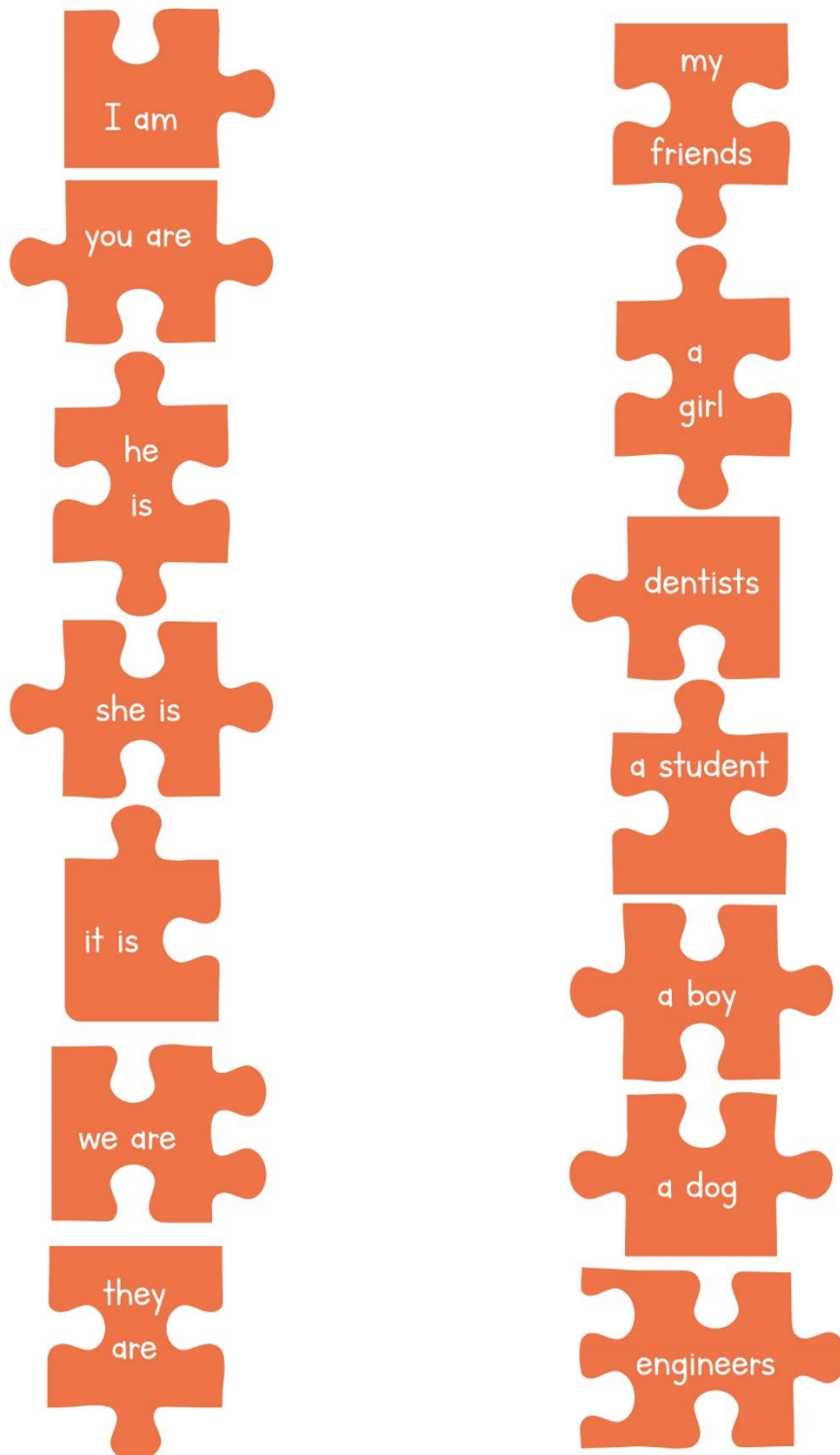
Turma:

Nome:

# Jigsaw (Pronomes)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem os pronomes de sujeito em inglês e o verbo to be.

Instrução: Encaixe as peças adequadamente para formar frases:



Escola:

Turma:

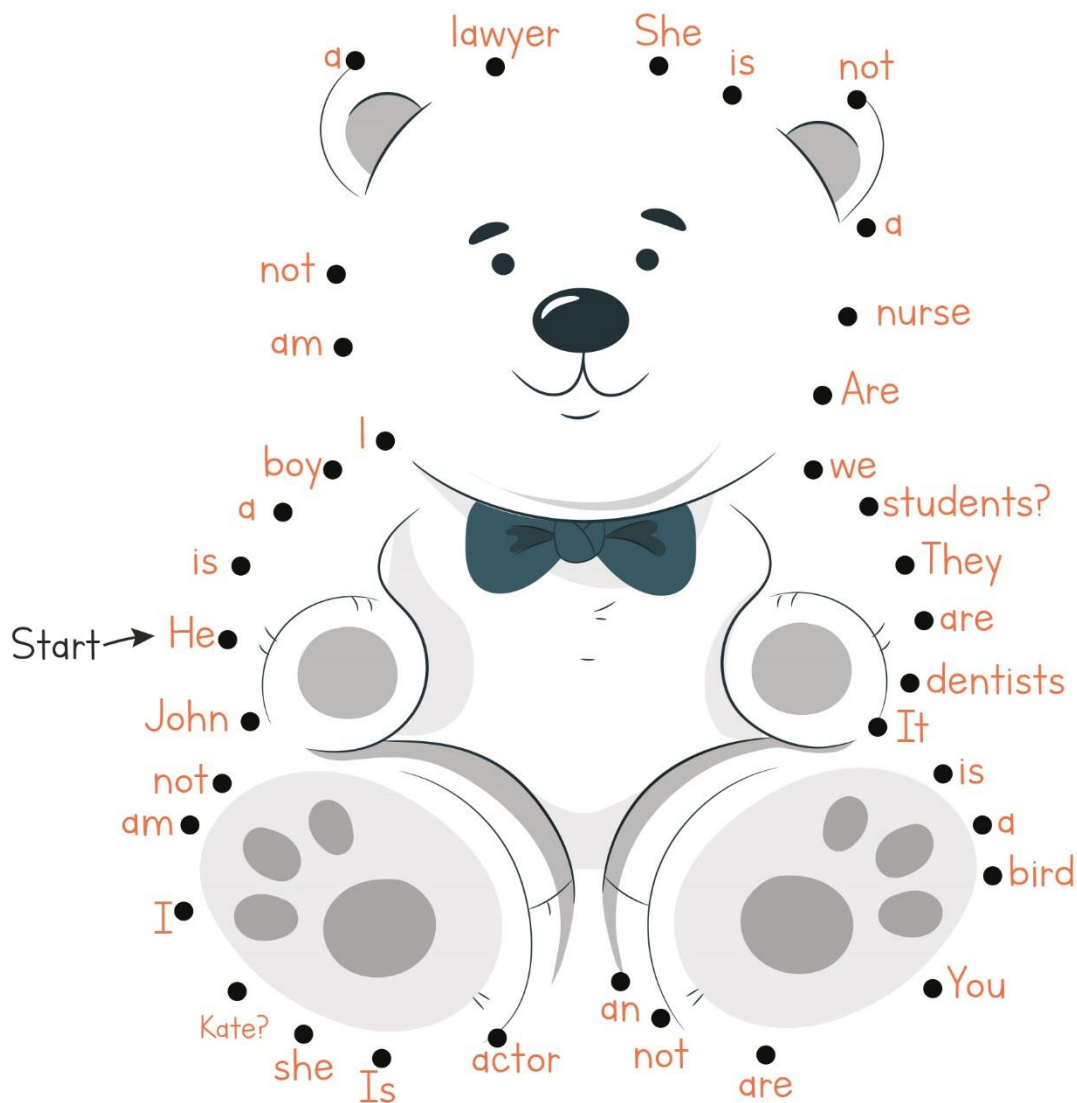
Nome:

# Connecting the dots

## (Pronomes de sujeito/Verbo to be)

**Sugestão de aplicação:** Aulas que abordem os pronomes de sujeito em inglês e o verbo to be.

**Instrução:** Ligue os pontos para formar frases com o verbo to be e escreva, em inglês, o que apareceu no final:



\_\_\_\_\_

Escola:

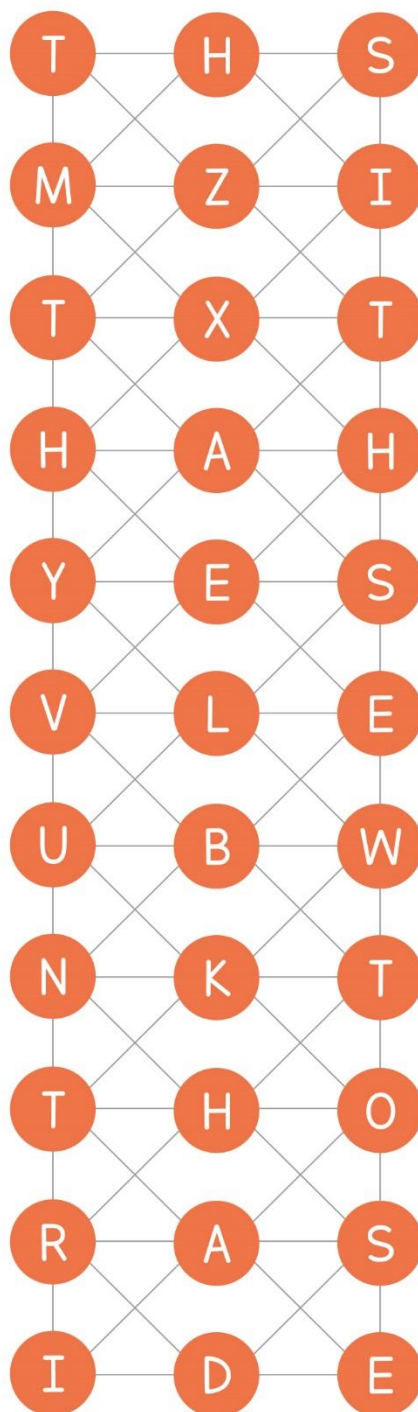
Turma:

Nome:

# winding (Pronomes Demonstrativos)

Sugestão de aplicação: Aulas que explorem os pronomes demonstrativos em inglês.

Instrução: Identifique os pronomes demonstrativos em inglês (as letras devem seguir as direções indicadas pelas linhas):



Escola:

Turma:

Nome:

# Matching the columns

## (Pronomes Demonstrativos)

Sugestão de aplicação: Aulas que explorem os pronomes demonstrativos em inglês (this, these, that e those).

Instrução: Ligue as frases da coluna da esquerda às figuras adequadas na coluna da direita:

That is an  
airplane.

These are  
books.

This is  
a ball.

Those  
are dolls.

Those  
are apples.

This is  
a car.

That is  
a dog.

These  
are cats.





Escola:

Turma:

Nome:

# Matching Pairs

## (Advérbios de Frequência)

**Sugestão de aplicação:** Aulas que abordem os advérbios de frequência em inglês.

**Instrução:** Relacione os advérbios de frequência à esquerda com a tradução para o português à direita. Pode ser aplicado como jogo da memória.

RARELY

NUNCA

ALWAYS

QUASE  
SEMPRE

NEVER

SEMPRE

SOMETIMES

RARAMENTE

USUALLY

ÀS VEZES

Escola:

Turma:

Nome:

# Unscrambling words

## (Advérbios de Frequência)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem os advérbios de frequência em inglês.

Instrução: Desembaralhe as letras para formar advérbios de frequência:

T I S M O E M S E

---

V E E N R

---

L S Y U A L U

---

Y R R A L E

---

A L S A W Y

---

Escola:

Turma:

Nome:

# Odd one out

## (Preposições de lugar)

Sugestão de aplicação: Aulas que explorem as preposições de lugar em inglês.

Instrução: As preposições de lugar são as "intrusas" nas fileiras abaixo. Identifique-as:

1ª

a

an

under

2ª

this

behind

that

3ª

never

always

in front  
of

4ª

between

are

is

5ª

in

door

window

6ª

she

he

on

Escola:

Turma:

Nome:

## Fill in the Blanks Game (Preposições de tempo)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem as preposições de tempo in, on e at.

Instrução: Leia o texto e preencha os espaços com as preposições de tempo abaixo:



### Nelson Mandela

Rolihlahla Mandela was born into the Madiba clan in Mvezo, Transkei,  18 July 1918.  
[...]

1943 he enrolled for an LLB at Wits University. He was a poor student and became more involved in politics from 1944 after he helped to start the ANC Youth League. He married in the same year and needed money to support his family.

By mid-1952 when the university asked him to pay the 27 pounds he owed or leave, he already had three children. He only started studying again  1962 in prison.  
[...]

Mandela called on the government not to turn South Africa into a republic  31 May 1961 but to discuss a non-racial constitution. He was ignored so he called for a strike  29, 30 and 31 March.

[...]

12 June 1964 he and seven others were sentenced to life imprisonment. While he was in prison his mother and his eldest son died. He was not allowed to attend their funerals.

[...]

He was released  Sunday 11 February 1990  
[...]

10 May 1994, he was inaugurated as South Africa's first democratically elected President and stepped down after one term. In his retirement he worked on building schools and clinics, highlighting HIV, children and leadership. He died  his home Johannesburg  5 December 2013.



Escola:

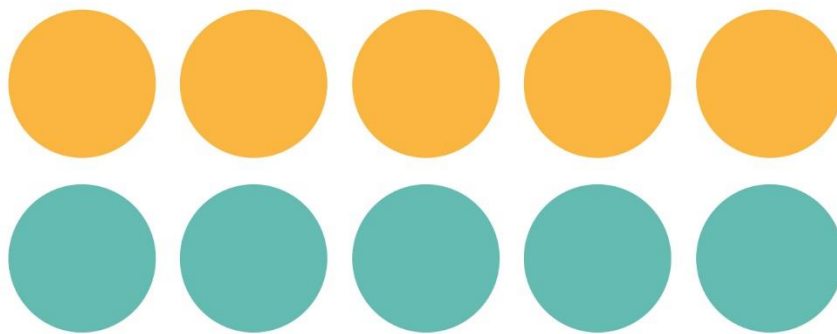
Turma:

Nome:

# Tic-Tac-Toe (Presente Simples)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o presente simples (forma positiva, forma negativa e forma interrogativa) .

**Instrução:** O objetivo do jogo da velha é fazer uma sequência de três símbolos iguais, seja em linha vertical, horizontal ou diagonal, enquanto tenta impedir que seu adversário faça o mesmo. Quando um dos participantes faz uma linha, ganha o jogo. Nesse caso, a cada jogada, o estudante deve completar com a forma indicada do presente simples para que ela se concretize. Se o jogador errar, ele não concretiza a jogada e é a vez de seu oponente.



Escola:

Turma:

Nome:

# Tic-Tac-Toe (Presente Simples)

She \_\_\_\_\_  
chocolate. (love)



\_\_\_\_\_ he \_\_\_\_\_  
comis? (do/read)



We \_\_\_\_\_  
meat. (do not/eat)



\_\_\_\_\_ you \_\_\_\_\_  
in Rio de Janeiro (do/live)?



They \_\_\_\_\_ soccer  
very well. (play)



It \_\_\_\_\_  
all day. (do not/bark)



He \_\_\_\_\_ to school in  
the morning. (go)



I \_\_\_\_\_  
coffee. (do not drink)



\_\_\_\_\_ she \_\_\_\_\_  
television every day? (do/watch)



Escola:

Turma:

Nome:

# Wordsearch

## (Presente Simple)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o presente simples.

**Instrução:** Leia o texto abaixo e procure no caça-palavras os verbos que estão no presente simples:

### A life in the day of an Inuit woman

At 7am I get up and have coffee, white bread and raspberry jam. At the weekend I make a batch of bannock, traditional Inuit bread, and white loaves [...] We live in a community of about 550 in Qikiqtarjuaq, Baffin Island, in the Arctic.

[...]

I work for the Qikiqtani Inuit Association as the community liaison officer and I'm at my desk by 8.30 am. It's my job to promote Inuit rights and assist with work programmes.

[...]

At 10am, we have a morning break for fresh coffee and bannocks from the Co-op. [...] At midday I go home for lunch. [...] I buy cheap food because i'm the only earner in the house. Juilie is a full-time hunter and away on the land a lot. He hunts for seal, caribou, narwhal, polar bear and fish.

[...]

When I have time in the evenings I like sewing and baking. [...] If my husband returns from hunting with some caribou or seal, we celebrate with family and friends. [...] I go to bed between 10:30 and midnight.



Escola:

Turma:

Nome:

# wordsearch

## (Presente Simples)

P	R	O	M	O	T	E	R	A	Z	O	I	U	B	U	Y	C	F
G	A	I	Q	L	E	X	Z	G	O	J	C	Y	Q	N	O	P	K
A	W	G	T	E	Z	F	S	Z	H	W	Z	M	A	H	H	Z	I
Y	S	J	A	Q	L	I	K	E	U	G	L	Z	I	K	A	E	X
E	N	G	Z	Z	D	T	Z	H	D	F	C	A	P	W	V	Z	D
R	P	E	V	Z	C	V	F	L	A	Z	P	Z	A	V	E	B	Z
A	O	T	D	K	E	S	A	Z	W	O	R	K	Z	J	Z	A	S
Z	B	U	Y	B	L	L	Z	A	Z	T	Z	G	Z	Z	B	U	A
A	I	P	A	M	E	R	L	I	V	E	Z	T	A	M	Z	Z	R
N	C	Z	W	Z	B	U	E	O	B	Z	P	Q	O	Z	F	V	E
R	O	A	F	U	R	H	Z	K	E	Q	I	S	T	R	Z	A	T
A	A	U	Z	M	A	K	E	Z	A	Z	B	G	B	E	Z	P	U
D	X	Z	Z	Y	T	X	I	A	Z	N	Z	J	P	V	Z	Z	R
C	H	A	M	Z	E	C	Z	S	Z	A	S	S	I	S	T	Z	N
V	R	O	S	D	F	G	S	I	F	C	S	Z	U	Z	Z	H	S
A	O	J	H	U	N	T	S	Z	Z	O	Z	H	V	X	S	I	Z
H	T	A	S	Q	F	J	R	Z	D	K	M	L	W	E	O	T	G



Escola:

Turma:

Nome:

# Criptogram (Presente Contínuo)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o presente contínuo pois na presente atividade lúdica os alunos deverão preencher os espaços com o gerúndio dos verbos indicados.

**Instrução:** Coloque os verbos abaixo no gerúndio e descubra o que John está fazendo em seu quarto:

CHANGE	7	10	3	18	2	11	18	2
BECOME	20	5	7	13	1	4	18	2
MISS		1	4	17	17	4	18	2
WASH	9	3	17	10	4	18	2	
WORK		9	13	19	15	4	18	2
OPEN		13	16	5	18	4	18	2
EAT			5	3	11	4	18	2
LEAD	6	5	3	21	4	18	2	
LOVE	6	13	22	4	18	2		
RUN	19	8	18	18	4	18	2	
GO				2	13	4	18	2

Escola:

Turma:

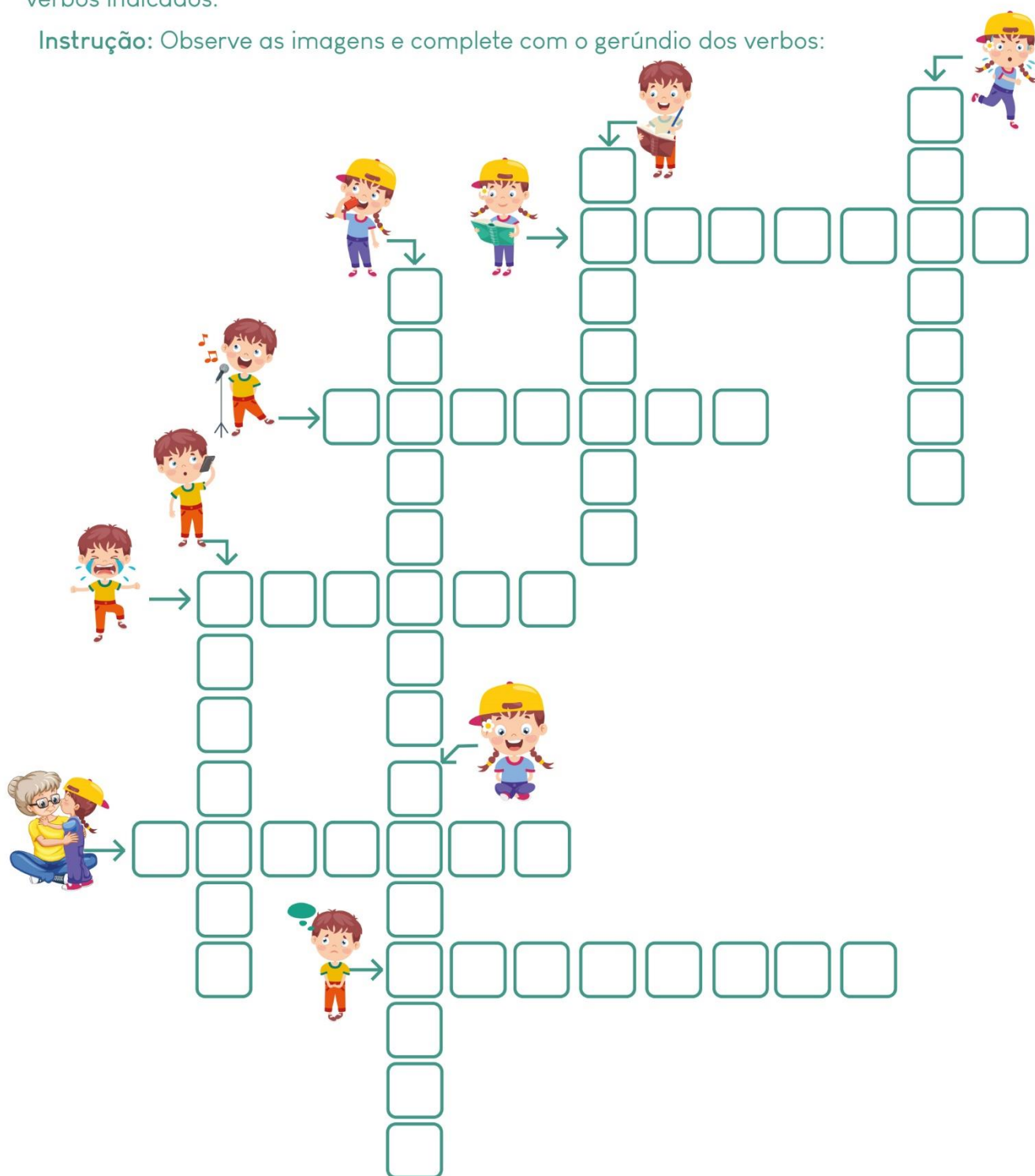
Nome:

# Crossword

## (Presente Contínuo)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o presente contínuo pois na presente atividade lúdica os alunos deverão completar a cruzadinha com o gerúndio dos verbos indicados.

**Instrução:** Observe as imagens e complete com o gerúndio dos verbos:



Escola:

Turma:

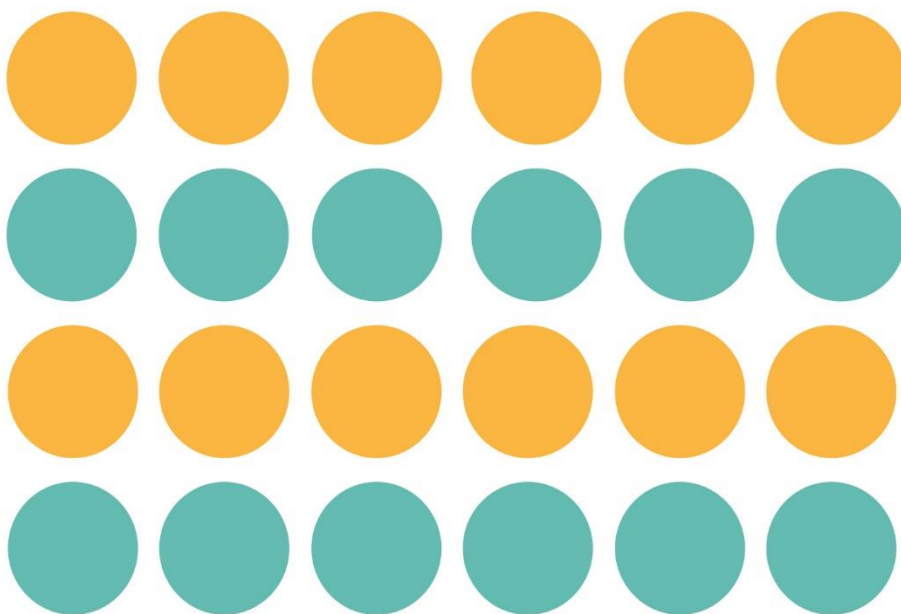
Nome:

# Checkers

## (Passado simples dos verbos regulares)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o passado simples dos verbos regulares.

**Instrução:** O jogo de damas é praticado entre dois jogadores, em um tabuleiro quadrado com 64 casas alternadamente claras e escuras, dispondo de 12 peças de uma cor e 12 peças de outra. O objetivo é capturar ou imobilizar as peças do adversário e o jogador que conseguir capturar todas as peças do seu oponente ganha a partida. A peça movimenta-se em diagonal, sobre as casas escuras, para frente, e uma casa de cada vez. O único movimento em que a peça pode se mover para trás é quando na casa vizinha a uma peça houver uma peça adversária com uma casa imediata vaga na mesma diagonal. A peça que atingir a oitava casa adversária, parando ali, será promovida a "dama". A dama pode se movimentar para trás e para frente, quantas casas quiser, não podendo saltar uma peça da mesma cor. Na presente atividade o jogador deverá mencionar o passado do verbo em questão cada vez que ele movimentar uma peça.





Escola:

Turma:

Nome:

# Checkers

(Passado simples dos verbos regulares)

Carry Carry	Achieve Achieve	Worry Worry	Imagine Imagine	Stop Stop	Clear Clear	Save Save	Like Like
Need Need	Look Look	Exchange Exchange	Care Care	Invite Invite	Arrive Arrive	Cross Cross	Join Join
Dislike Dislike	Stay Stay	Guess Guess	Listen Listen	Enjoy Enjoy	Fail Fail	Follow Follow	Live Live
Mention Mention	Deliver Deliver	Clean Clean	Believe Believe	Fry Fry	Apologize Apologize	Kiss Kiss	Help Help
Ask Ask	Close Close	Desire Desire	Hate Hate	Answer Answer	Cook Cook	Blame Blame	Kill Kill
Decide Decide	Miss Miss	Brush Brush	Agree Agree	Disappear Disappear	Apply Apply	Fill Fill	Call Call
Cry Cry	Avoid Avoid	Describe Describe	Want Want	Breathe Breathe	Change Change	Walk Walk	Move Move
Add Add	Dance Dance	Grab Grab	Study Study	Talk Talk	Work Work	Play Play	Start Start

Escola:

Turma:

Nome:

# Domino

## (Passado Simples dos Verbos regulares)

**Sugestão de Aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o passado simples dos verbos regulares.

**Instrução:** O dominó é um jogo de 28 peças que pode ser jogado por duas, três ou quatro pessoas. No caso de haver quatro jogadores, cada um recebe sete peças e inicia a partida o jogador que tiver a peça com o mesmo verbo, sendo um no infinitivo e outro no passado. O jogador seguinte deve jogar uma peça encaixando o verbo adequadamente. Se o verbo estiver no infinitivo, ele deverá encaixar uma peça com o verbo em questão no passado e se o verbo estiver no passado, ele deverá encaixar uma peça desse verbo no infinitivo. Se o jogador não tiver a peça com o verbo adequado, ele passa a vez para o jogador seguinte. Vence o jogo quem já tiver jogado todas as suas peças.

Se duas ou três pessoas estiverem jogando, o procedimento é o mesmo, porém se o jogador não tiver a peça adequada conforme exposto acima, ele deverá retirar as peças que estão sobrando, uma por uma, até encontrar o verbo que se encaixe adequadamente.

Play — Played	Play — Walk	Played — Cry	Play — Dance	Played — Open	Play — Like	Played — Fry
Walked — Walk	Walked — Cried	Walk — Danced	Walked — Opened	Walk — Liked	Walked — Fried	Cry — Cried
Cry — Dance	Cried — Open	Cry — Like	Cried — Fry	Danced — Dance	Danced — Opened	Danced — Liked
Danced — Fried	Open — Opened	Open — Like	Opened — Fry	Liked — Like	Liked — Fried	Fry — Fried



Escola:

Turma:

Nome:

# Irregular Verbs wheel

## (Passado Simples dos Verbos Irregulares)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujo tópico gramatical estudado seja o passado simples dos verbos irregulares.

**Instrução:** Gire a seta para apontar um verbo. Em seguida, vire uma carta para tentar encontrar o passado desse verbo. Se você acertar, fique com o verbo para você e se você errar, vire a carta para baixo novamente e deixe seu adversário jogar. Se a seta apontar para "miss a turn", passe a vez. Ganha o jogo quem terminar com a maior quantidade de verbos.



forgot

went

felt

sold

had

swam

fell

wrote

drank

was/were

ate

spoke

Escola:

Turma:

Nome:

# Crossword

## (Passado simples dos verbos irregulares)

Sugestão de aplicação: Aulas que abordem o passado simples dos verbos irregulares.

Instrução: Preencha a cruzadinha com o passado simples dos verbos irregulares abaixo:

throw

do

become

shake

say

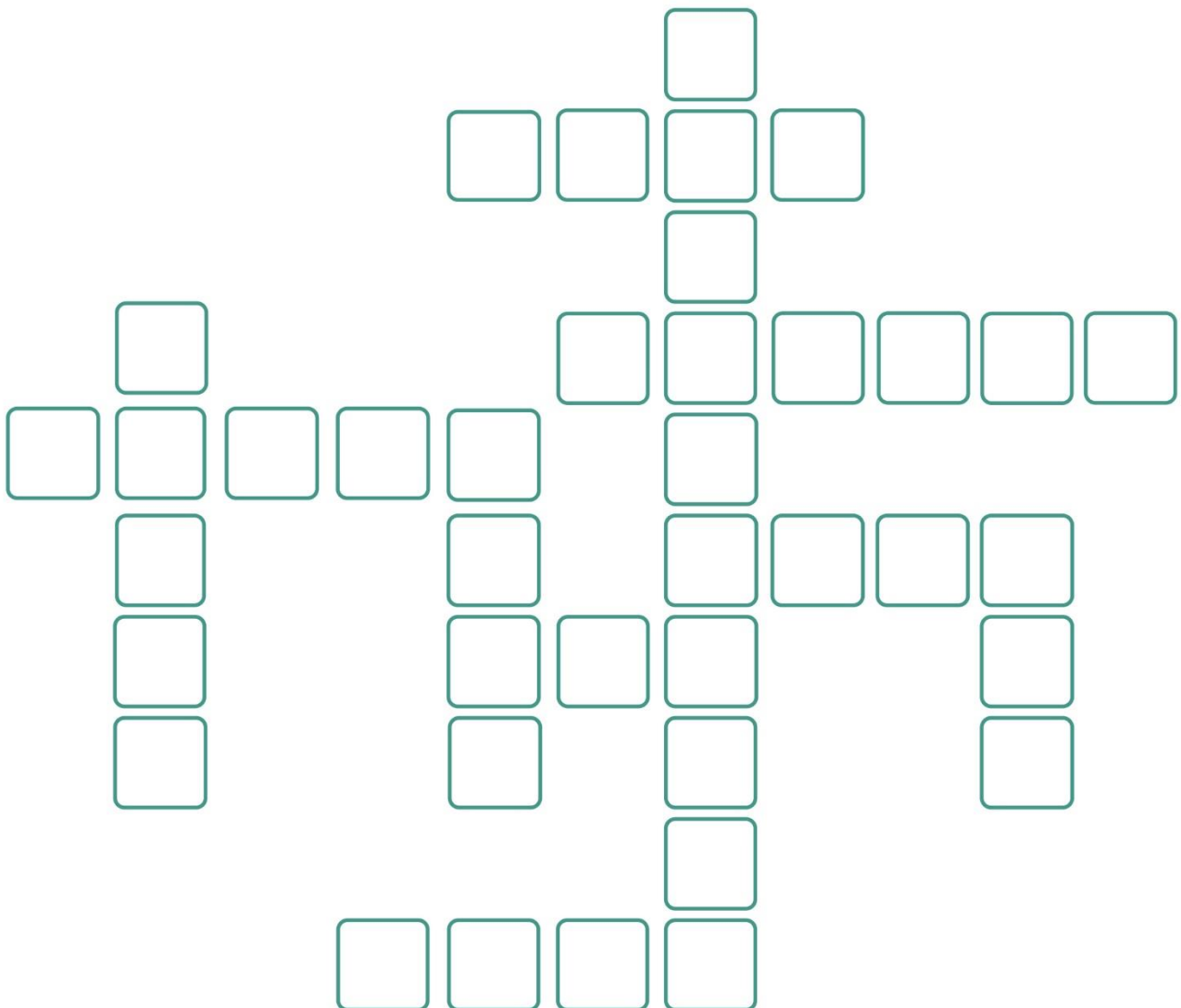
tell

understand

keep

sing

put



Escola:

Turma:

Nome:

# Bingo

## (Verbos no Particípio passado)

**Sugestão de aplicação:** Aulas cujos conteúdos explorados tenham os verbos no particípio, como por exemplo o present perfect.

**Instrução:** Assim como no bingo tradicional, cada jogador recebe uma cartela. Porém, nesse caso, ao invés de números, as cartelas dispõem de verbos em inglês no particípio passado. À medida em que o professor sortear os verbos no infinitivo, os alunos observam em suas cartelas se possuem o particípio deles. Vence a partida o jogador que marcar todos os verbos da cartela.

Obs: Após o primeiro vencedor, o jogo poderá prosseguir com os alunos restantes.

begin	break	bring	buy	choose	do
drink	drive	eat	fall	feel	give
know	keep	leave	lose	make	pay
ring	rise	say	see	sing	speak
steal	swim	take	teach	win	write



Escola:

Turma:

Nome:

# Bingo

(Verbos no Particípio passado)

B	I	N	G	O
broken		given		
	drunk		made	
done		kept		spoken

B	I	N	G	O
broken	chosen	felt		
			paid	spoken
	driven			swum

B	I	N	G	O
begun		kept		said
	eaten		driven	
chosen				sung

B	I	N	G	O
taken		stolen		won
	taught		done	
drunk		written		

B	I	N	G	O
sung		known		rung
stolen		seen		
	risen			taken

B	I	N	G	O
	taught			chosen
		broken		done
spoken		won		bought

B	I	N	G	O
written		eaten		kept
			drunk	
fallen		paid		lost

B	I	N	G	O
risen			taken	felt
	written		begun	
given				made

Escola:

Turma:

Nome:

# Bingo

(Verbos no Particípio passado)

B	I	N	G	O
begun		left		sung
	chosen		paid	
bought			risen	

B	I	N	G	O
broken		felt		said
brought			lost	
	fallen			swum

B	I	N	G	O
begun		known		risen
	driven		made	
done				seen

B	I	N	G	O
	drunk		paid	
bought				seen
	eaten	given	rung	

B	I	N	G	O
	driven			said
bought			risen	
done		known		sung

B	I	N	G	O
broken		felt	lost	
	chosen			said
bought				swum

B	I	N	G	O
		known	made	
brought			rung	spoken
	fallen	left		

Escola:

Turma:

Nome:

# Quiz

## (Revisão de Conteúdos)

**Sugestão de aplicação:** Aulas onde a revisão de conteúdos gramaticais seja pertinente, por exemplo no nono ano do ensino fundamental.

**Instrução:** Quiz é um jogo no qual os jogadores têm como objetivo responder corretamente as questões que lhes são colocadas. Leia cada questão e faça o que se pede:

### 1 Assinale o verbo adequado:

Lisa \_\_\_\_\_ eaten a lot these days!

a) have

c) is

b) has

d) are

### 2 I saw \_\_\_\_\_ actor in the restaurant yesterday.

a) the

c) a

b) am

d) an

### 3 A frase a seguir está no presente simples na forma negativa. Escolha a opção para completar o espaço corretamente:

He \_\_\_\_\_ in Niterói.

a) don't live

c) am living

b) doesn't live

d) are living

Escola:

Turma:

Nome:

# Quiz

## (Revisão de Conteúdo)

- 4 O tempo verbal usado na frase abaixo é o presente contínuo. Assinale a opção correta:

We \_\_\_\_\_ Science now.

- a) is studying      c) am studying  
b) studying      d) are studying

- 5 Marque a opção correta para completar a frase abaixo com um verbo regular no passado:

You \_\_\_\_\_ the door quickly.

- a) is opening      c) opening  
b) opened      d) opens

- 6 Agora complete a frase com um verbo irregular no passado:

The students \_\_\_\_\_ a letter to the principal.

- a) writing      c) writes  
b) wrote      d) has written



Escola:

Turma:

Nome:

# Quiz

## (Revisão de Conteúdo)

7 Annie sempre joga futebol aos finais de semana. Marque o advérbio de frequência, em inglês, que seria utilizado na afirmação acima:

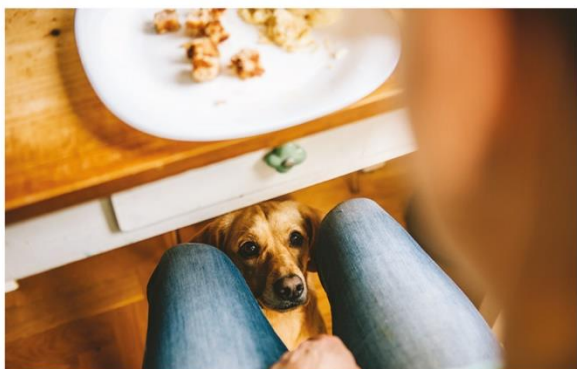
- a) rarely
- b) never
- c) always
- d) sometimes

8 Qual frase se adequa à figura abaixo?



- a) Those are doors.
- b) This is a door.
- c) That is a door.
- d) These are doors.

9 E a essa?



- a) The dog is under the table.
- b) The dog is on the table.
- c) The dog is behind the table.
- d) The dog is in front of the table.

Escola:

Turma:

Nome:

# QUIZ

## (Revisão de Conteúdo)

- 10 Leia um trecho sobre a vida de Michelle Bachelet e escolha a opção que contém as preposições de tempo adequadas para completar os espaços:

Michelle Bachelet, President of the Republic of Chile, was born \_\_\_\_ Santiago \_\_\_\_ September 29 th, 1951.

She is the daughter of Alberto Bachelet, a general in the Chilean Air Force and anthropologist. Angela Jeria; she is mother to Sebastián, Francisca and Sofia. [...]

\_\_\_\_ 1970 she began studying in the Medical School \_\_\_\_ the University of Chile and became an active member of the youth Socialist group.

Disponível em <http://cgt.columbia.edu/cgt-events/wlf-michelle-bachelet>. Acesso em 11 de fevereiro de 2022.

a) at - on - At - in

c) on - in - In - at

b) in - on - In - at

d) at - at - On - in







Medical exam:  
miss a turn.

STOP  
Salesperson.  
Salary \$15.  
Go to payment day.

**Payment Day**

Your car \_\_\_\_\_  
Pay \$5 if you don't  
have insurance.

(crash - present  
perfect)

You \_\_\_\_\_  
out at the gym.  
Miss one turn  
(work - present  
continuous)

Today  
birthd  
Receive

Go on a  
to Arrai  
Cabo.  
Pay \$20

Haircut -  
Pay \$2.

Payment Day

**STOP**  
Play again and  
decide if you  
are going to get  
married or not.

Wedding Day.  
Receive \$1  
from each  
player.

Honeymoon  
in Natal.  
Pay \$20.

Psychologist.  
Pay \$5.

You have  
received a grant  
to study abroad.  
Miss a turn.

Buy a house.  
Pay \$30.

Your brother-in-law  
needs some help.  
Pay \$5.

You \_\_\_\_\_  
a successful app.  
Receive \$300.  
(make - present  
perfect)









Lucky day:  
Receive \$20 or  
try to win \$300.

You \_\_\_\_\_ the  
Nobel Prize.  
Receive \$200.  
(win - present perfect)

Payment  
Day

Your  
daughter  
was born.  
Receive \$1  
from each  
player.



Go to the  
doctor.  
Miss a turn.



Your dog  
needs some  
medicines.  
Pay \$5.

You need some  
glasses.  
Pay \$5.



Payment  
Day

You \_\_\_\_\_  
yoga lessons.  
Miss a turn.  
(take - present  
continuous)

Receive  
\$150.

Someone who  
lent you money  
to you has paid  
you back.  
Receive

Lucky day:  
Receive \$20  
or try to  
win \$300.

Buy a  
walking  
stick.  
Pay \$5.



STOP  
wait for the  
other players

**FINISH**

Your son  
was born.  
Receive  
\$1 from  
each  
player.



Lucky day:  
receive \$20  
or try to win  
\$300.

You have won  
the lottery.  
Receive \$500.



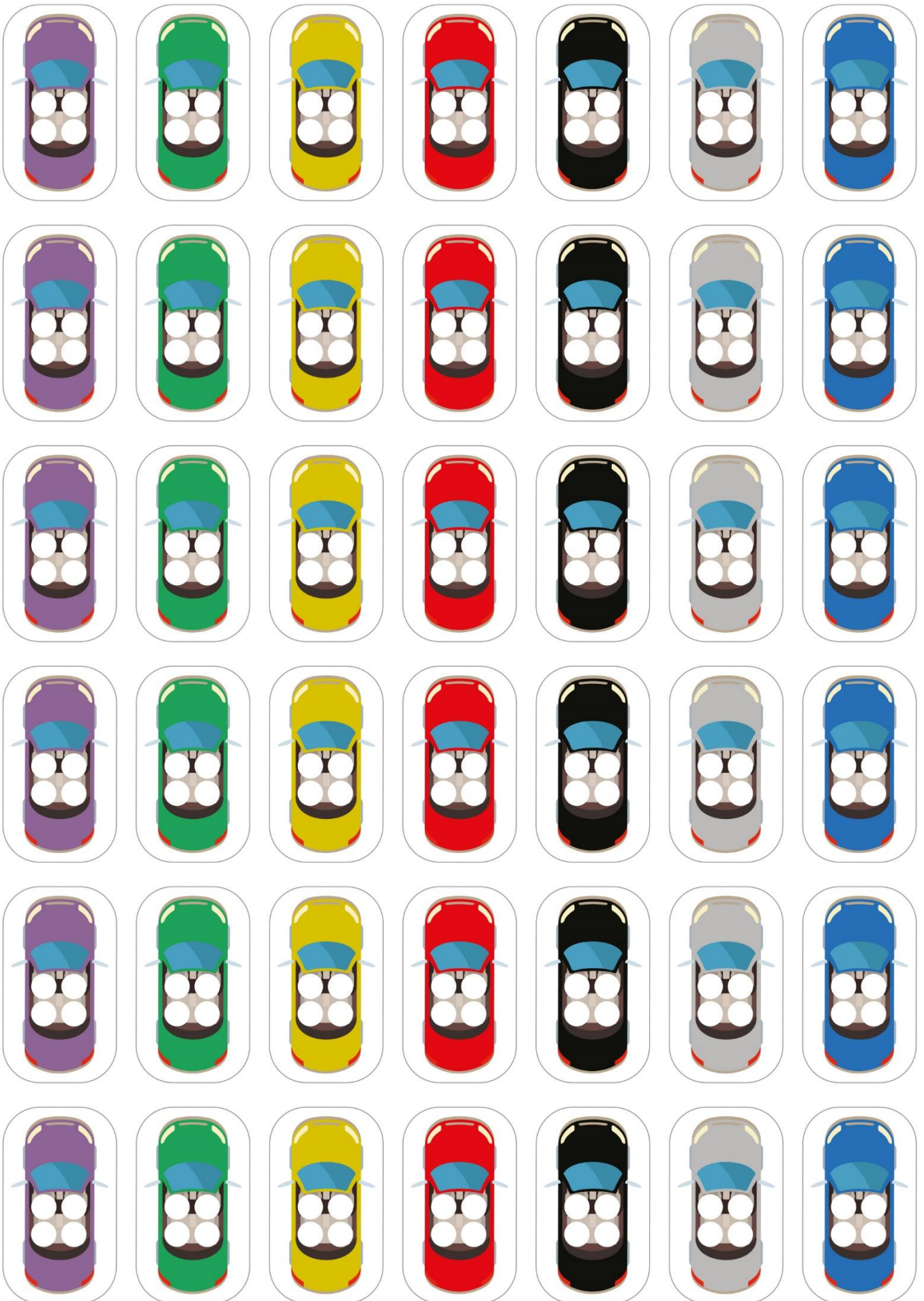
You \_\_\_\_\_  
one child.  
Receive \$1 from  
each player.  
(adopt - present  
perfect)

You \_\_\_\_\_  
a best-seller.  
Receive \$100.  
(write - present  
perfect)

Payment



# Cars



# Money



# Money





# Money



# Money



# Car Insurance



# CAR INSURANCE



# CAR INSURANCE



# CAR INSURANCE



# CAR INSURANCE



## CAR INSURANCE



## CAR INSURANCE



# CAR INSURANCE



# CAR INSURANCE



## CAR INSURANCE



## CAR INSURANCE



# House Insurance

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

★  
★  
★  
★  
★



**HOUSE**  
INSURANCE

★  
★  
★  
★  
★

# Promissory Note



#### **4 – CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É relevante destacar que fundamentamos a concepção do produto educacional com as ideias de Sacristán (2013). O autor sustenta que a educação tem a capacidade de agir no desenvolvimento do ser humano como indivíduo e como cidadão de sua mente, de seu corpo e de sua sensibilidade. Afirma também que é importante evitar a retórica de fazer do ensino de conteúdos a única meta das escolas, bem como a relevância de buscar que os docentes se vejam tanto como profissionais quanto como docentes-educadores de um texto curricular, reconhecendo que a escola é mais que uma lista de temas a serem trabalhados. Dessa forma, é primordial mencionar que currículo abrange muito mais do que apenas os conteúdos escolares.

Tal percepção fundamentou as atividades que compõem o presente produto educacional que é fruto da nossa pesquisa, cujo intuito também é o desenvolvimento do ser humano como indivíduo e cidadão, como já foi dito, de sua mente, de seu corpo e de sua sensibilidade, provocando reflexões pertinentes para que isso ocorra. Cada atividade aqui presente foi cuidadosamente pensada e construída com o intuito de contribuir tanto com a formação acadêmica quanto com a formação social daqueles que tiverem a oportunidade de experimentá-las.

Convidamos você, docente de língua inglesa, a conhecer e utilizar este material. Esperamos estar contribuindo no aprimoramento de algumas de suas aulas, viabilizando momentos amistosos e desafiantes no processo de aprendizagem dos discentes e promovendo a plenitude que a ludicidade pode proporcionar em momentos acadêmicos.

## 5 - REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2017.
- ELLIS, R. *The study of second language acquisition*. UK: Oxford University Press, 2008.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- LUCKESI, C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da biossíntese. In: *Educação e ludicidade, coletânea ludopedagogia ensaios 01*. Bahia: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2000.
- LUCKESI, C. *Ludicidade e atividades lúdicas – uma abordagem a partir da experiência interna*. Educação e Ludicidade, Ensaios 02; ludicidade, o que é mesmo isso?, publicada pelo GEPEL, FAGED/UFBA, 2002, páginas 22 a 60.
- LUCKESI, C. *Ludicidade e formação do educador*. Revista Entreideias – volume 3, número 2, páginas 13 – 23, jul./dez. Bahia: FAGED/UFBA, 2014.
- RIZZATTI, I. et al. *Os produtos e processos educacionais dos programas de pós-graduação profissionais: proposições de um grupo de colaboradores*. Actio: Docência em Ciências. Curitiba, volume 5, número 2, páginas 1 – 17, maio/agosto. 2020.
- SACRISTÁN, J. O que significa o currículo? In: *Saberes e incertezas sobre o currículo*. SACRISTÁN, J. (org.). São Paulo: Penso Editora, 2013.
- TUMOLO, C. *Recursos digitais e aprendizagem de inglês como língua estrangeira*. Ilha do Desterro número 66, páginas 203 – 238, Florianópolis, jan/jun 2014.
- UR, P. *Grammar Practice Activities – a practical guide for teachers*. UK: Cambridge University Press, 1988.