



Loading...

TO TALK

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DOCÊNCIA PARA A EDUCAÇÃO  
BÁSICA

**Nome do autor:** Eduardo Rodrigues Goes

**Título do Produto:** Dare me to talk

**Campus:** Bauru

**Programa de Pós-Graduação:** Programa de Pós-Graduação em Docência para a Educação Básica.

**Área de Concentração:** Educação

**Linha de Pesquisa:** Conceitos específicos para o Ensino e suas metodologias

**Orientador:** Profa. Dra. Regiane Aparecida Santos Zacarias

# Dare Me To Talk

O jogo DARE ME TO TALK foi desenvolvido para proporcionar diversão e aprendizagem. Durante as jogadas você poderá criar diálogos em inglês, aprender novos vocabulários, realizar leituras de textos em inglês e em português e aprender sobre a cultura brasileira e também sobre a cultura de países estrangeiros que utilizam o inglês como meio de comunicação.

# Acesso ao jogo Dare me to talk

O jogo Dare me to Talk esta disponibilizado no link abaixo:

<https://gabrielebf.github.io/Site/index.html>

## Estrutura

- ▀ 1 tabuleiro composto por ponto de partida (start point) e ponto de chegada (Finish), casas de cores azuis que são consideradas neutras, e as “casas especiais” que são subdivididas em casas chamadas “Talk”, “Picture”, “Brazilian Culture” e “English Culture”
- ▀ 1 dado diferenciado composto por 6 botões coloridos que de forma randômica apresentam números de 1 a 5.
- ▀ 6 peões coloridos

## Objetivo

Chegar na casa FINISH realizando os desafios apresentados nas casas especiais durante o trajeto. Esses desafios envolvem atividades que buscam proporcionar situações comunicativas em inglês e aprendizagem de cultura e vocabulário. Portanto, os jogadores devem falar em inglês com os demais jogadores, iniciar conversas sobre diferentes temas, realizar leituras em inglês em voz alta, responder perguntas culturais, entre muitas outras ações.

Figura 01. Imagem do tabuleiro



Fonte: Dare me to talk

<https://gabrielebf.github.io/Site/index.html>

# Preparação

## Forma presencial:

O jogador deve acessar o site, abrir o jogo e chamar os demais jogadores. Assim, ambos jogadores, um do lado do outro poderão ver o jogo no mesmo aparelho digital e seguir jogando.

**Dica:** O uso da lousa digital pode dar ampla visibilidade e ainda deixará o jogo bem interativo, uma vez que os alunos poderão tocar na lousa para mover os peões e para realizar os desafios propostos.

## Forma online:

Nesse caso o jogador deverá abrir uma videochamada por meio da plataforma Google Meet ou alguma outra plataforma similar e enviar o convite para os demais jogadores. Quando todos os colegas estiverem presentes um dos jogadores deverá acessar o site do jogo “Dare me to Talk” e abrir o tabuleiro. Logo após, esse mesmo jogador deverá compartilhar a tela para que todos os demais jogadores possam visualizar o jogo.

**Observação:** O jogador que realizou o compartilhamento será o único a conseguir mover os peões e selecionar as alternativas, sendo assim ele irá conduzir o jogo realizando diversas perguntas. Nesse caso, os demais jogadores deverão expressar em inglês qual ação o jogador que está conduzindo o jogo deve realizar. Portanto, será necessário manter intensa comunicação entre os jogadores.

## ***Modo de Jogar***

- ♟ O jogo contém 6 peões numerados de 1 a 6. Portanto, cada jogador deve escolher um número e seguir a ordem do menor para o maior.
- ♟ Para movimentar os peões basta que o jogador escolha uma das cores referente ao dado:
- ♟ Quando o jogo estiver sendo jogado de forma online a pessoa que compartilhou a tela pode fazer a seguinte pergunta:

**Which color do you want?**

Qual cor você quer?

- ♟ E o primeiro jogador poderá responder:

**I want \_\_\_\_\_ (say a color)**

Eu quero \_\_\_\_\_ (dizer uma cor)

♟ Assim, a pessoa que está controlando o jogo vai clicar na opção escolhida para acionar o dado para verificar a quantidade de casas que o peão do jogador deverá andar.

♟ No trajeto existem 4 casas especiais e ao parar nelas o jogador deve dar um click para que o desafio seja mostrado no centro do tabuleiro. O jogador deve ler em voz alta as instruções e realizar todos os comandos requisitados.

♟ **TALK:** Ao parar nessa casa o jogador deve iniciar uma conversa em inglês com o próximo jogador da rodada de acordo com o tema ou situação apresentada. Caso o jogador não queira iniciar um diálogo usando o seu próprio conhecimento, ele poderá acessar a opção “Legend” e assim será mostrado um diálogo entre duas pessoas. O jogador da vez deverá ler as falas **A** e o próximo jogador da rodada deverá ler o **B**. O diálogo será apresentado em inglês e em português. A leitura em inglês é obrigatória, já a leitura em português é opcional.

Após realizar a conversa de forma autônoma ou realizar a leitura do diálogo é necessário clicar no botão OK. Assim, aparecerá uma mensagem inglês informando que apenas o jogador da vez deverá andar três casas.

♟ **BRAZILIAN CULTURE:** No caso da casa BRAZILIAN CULTURE, após ler as instruções em inglês em voz alta o jogador da vez também deve ler em voz alta o enunciado da pergunta em inglês e suas respectivas alternativas e por fim escolher a resposta correta. Quando é escolhida a opção correta o jogador deverá andar uma casa para frente. No entanto, se escolher a opção errada o jogador deverá voltar uma casa. Nesse caso ele poderá falar frases como “I think the correct alternative is \_\_\_\_\_” (Eu acho que a resposta correta é \_\_\_\_\_”), entre muitas outras possibilidades.

♟ **ENGLISH CULTURE:** Segue as mesmas regras referente a casa BRAZILIAN CULTURE. Além dessas casas especiais existe também a casa NO JUDGING, ao parar nessa casa o jogador deve ler quantos casas o peão terá que voltar.

♟ Ganha o jogo aqueles que conseguem chegar na casa **FINISH**.

# Acesse os vídeos explicativos

- Apresentação do jogo Dare me to talk:

[https://youtu.be/vMDqlu\\_X1Wc](https://youtu.be/vMDqlu_X1Wc)

- Regras do jogo:

<https://youtu.be/ZXY-K6vMXEw>

# Now, let's play!

<https://gabrielebf.github.io/Site/index.html>

