

PRODUTO EDUCACIONAL



GUIA PRÁTICO SOBRE O USO DE JOGOS PARA O ENSINO DE INGLÊS



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

ELIZETE OLIVEIRA ALVES E ISADORA VALENCISE GREGOLIN



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS- CECH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM EDUCAÇÃO-
PPGPE



2026



SUMÁRIO

Apresentação do guia	2
Descrição do produto educacional	3
Introdução	4
O jogo como elo para uma aprendizagem inclusiva	5
Estrutura pedagógica	6
Vocabulary Quiz.....	7
Word strips	9
Instruções detalhadas de aplicação	12
Dinâmica de sorteio e materiais	13
Estrutura das rodadas (Progressão de habilidades).....	14
Crerios de Análise para o Professor	15
<i>Guess the word</i>	16
<i>Prefixes and suffixes puzzle</i>	19
Adaptação do jogo <i>Prefixes and Suffixes Puzzle</i>	22
Adaptação do jogo <i>Vocabulary Quiz</i>	26
Adaptação do jogo <i>Word Strips</i>	27
Adaptação do jogo <i>Guess the word</i>	30
Dicas de acessibilidade	32
O sistema Braille	33
Alfabeto Braille (leitura)	35
Estratégias de implementação em sala de aula.....	37
Desafios a serem superados	39
Considerações finais.....	40
Perguntas frequentes	41
Referências	43





Apresentação do guia



Caro(a) colega docente,

Este guia é o resultado de uma trajetória de mais de 20 anos dedicada à educação pública. Como professora que vivencia os desafios da sala de aula regular tanto na rede estadual quanto na municipal, compreendo que a inclusão de alunos com deficiência visual muitas vezes esbarra na escassez de materiais didáticos acessíveis e prontos para o uso imediato.

A proposta que você tem em mãos não é apenas um conjunto de instruções técnicas, mas um convite ao protagonismo docente. Este material foi pensado para a realidade das nossas escolas, onde o tempo é escasso e a diversidade de aprendizagem é a regra. Aqui, apresentamos jogos que unem a tradição do sistema braille à inovação dos recursos sonoros digitais.

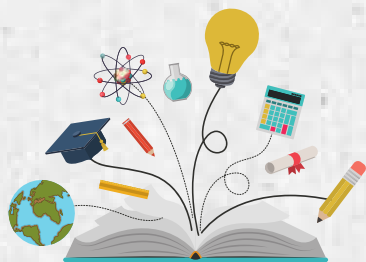
Meu objetivo com este manual é oferecer a você ferramentas práticas para que o ensino da Língua Inglesa seja um espaço de interação real. Ao utilizar os jogos com as adaptações aqui descritas, você não estará apenas ensinando vocabulário; promoverá um ambiente onde o aluno com deficiência visual pode liderar, colaborar e aprender de forma equitativa com seus pares.

Desejo que estas páginas sirvam de inspiração para que suas aulas se tornem cada vez mais inclusivas, lúdicas e transformadoras.

Bom trabalho!



Elizete Oliveira Alves
Professora e Pesquisadora



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Apresentamos um guia prático para utilização de quatro jogos desenvolvidos para estimular a participação dos estudantes do ensino fundamental II nas aulas de Língua Inglesa e elevar a motivação e seu engajamento.



ELIZETE OLIVEIRA ALVES É PROFESSORA DE ENSINO FUNDAMENTAL II NAS DISCIPLINAS DE LÍNGUA PORTUGUESA E INGLESA. LECIONA HÁ MAIS DE 20 ANOS BUSCANDO MOTIVAR SEUS ALUNOS A APRENDEREM CADA VEZ MAIS.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Este roteiro foi cuidadosamente pensado para auxiliar professores de língua inglesa a utilizarem o lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem, através de jogos que podem aumentar o envolvimento de seus estudantes.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Aqui você vai encontrar a descrição e as características de quatro jogos desenvolvidos para auxiliar na ampliação de vocabulário e na assimilação de conteúdo gramatical, bem como a apresentação de três jogos adaptados para alunos com deficiência visual, utilizando o braille, e um protótipo de aplicativo que utiliza a tecnologia assistiva para trabalhar com alunos videntes e não videntes, seguindo os critérios do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA).



INTRODUÇÃO

Fonte: Gerado por Canva (2026)

Em minha prática cotidiana como professora de língua inglesa, percebi uma certa dificuldade em manter o engajamento dos alunos através de abordagens puramente expositivas. A partir dessa constatação, veio a ideia de tornar as aulas mais dinâmicas e motivadoras, então pensei em criar jogos que pudessem despertar nos estudantes um maior interesse pela disciplina.

Como lecionava numa escola sem acesso à internet ou com acesso muito limitado, comecei a criar e a utilizar jogos analógicos, que não dependessem de conexão com a internet.

O uso desses jogos acontece de forma estratégica, pelo menos uma vez por bimestre, durante minhas aulas de inglês, estimulando o engajamento e a participação dos estudantes, tornando o seu aprendizado mais significativo.



"A linguagem acadêmica não é realmente lúcida ou significativa se não houver experiências incorporadas nas quais situar seus significados de maneiras específicas."
(GEE, 2003, p. 106).

O JOGO COMO ELO PARA UMA APRENDIZAGEM INCLUSIVA

Este Produto Educacional é o resultado de uma pesquisa de mestrado focada no desenvolvimento de estratégias lúdicas para o ensino de língua inglesa, fundamentadas no Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) e nos princípios de aprendizagem situada. A proposta nasce da percepção de que a sala de aula é um espaço de diversidade, onde o material didático deve atuar como uma ponte, e não como uma barreira.



Fonte: Gerado por Canva (2026)



Os jogos aqui apresentados — *Vocabulary Quiz*, *Word Strips*, *Guess the Word* e *Prefixes and Suffixes Puzzle* — foram concebidos e adaptados para garantir que estudantes com deficiência visual (cegueira e baixa visão) participem das atividades junto a seus pares videntes. Para isso, foram integrados recursos de tecnologia assistiva, como o Sistema Braille, alto contraste (fundo amarelo com caixa alta) e texturas táteis.



ESTRUTURA PEDAGÓGICA

A estrutura pedagógica deste guia baseia-se em três pilares.

Engajamento e Motivação:

Seguindo a perspectiva de James Paul Gee, os jogos criam "espaços de afinidade" onde o erro é parte do aprendizado e o desafio crescente mantém o aluno motivado.

Amparado nas diretrizes do DUA, o material utiliza múltiplos canais de percepção. Enquanto o contraste atende ao resíduo visual, o relevo e o Braille garantem o acesso tátil à informação.



Fonte: Gerado por Canva (2026)



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Acessibilidade Multissensorial:



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Flexibilidade e Autoria Docente:

Esses recursos não são rígidos. Eles foram criados para oferecer infinitas possibilidades de adaptação, incentivando que você, professor, assuma o papel de designer e ajuste as mecânicas conforme as necessidades específicas de sua turma.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

VOCABULARY QUIZ

Esse jogo é composto por 200 (duzentas) palavras para ampliar o vocabulário em inglês. Elas são de classes variadas como adjetivos, verbos, pronomes, preposições etc. O professor deve dividir a sala em grupos compostos por quatro ou cinco estudantes.

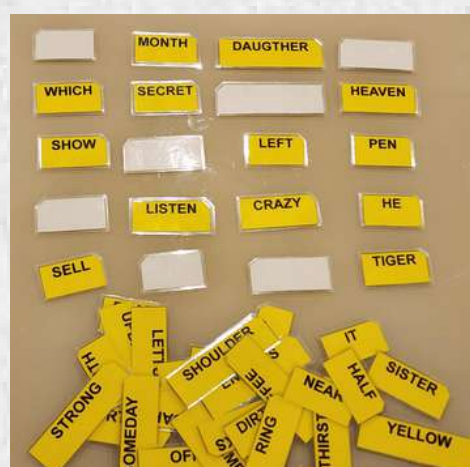


Fonte: Gerado por Canva (2026)



Nas primeiras cinco rodadas, um aluno de cada grupo sorteia cinco palavras. Eles precisam ir até a lousa, um por vez, e colocar cada palavra sorteada com a sua respectiva tradução. Ao final da rodada, o professor corrige as palavras, juntamente com os alunos, fazendo com que haja a participação deles na correção. Para cada acerto, o grupo ganha um ponto e o professor vai anotando na lousa a pontuação de cada grupo.

Na sexta rodada, os alunos precisam pronunciar corretamente as palavras que sortearem; na sétima rodada, eles precisam ouvir a pronúncia das palavras pelo (a) professor(a) e traduzi-las. Já na oitava (e última rodada), eles devem criar uma frase com cada palavra sorteada.



Ao final, são somados os pontos e o grupo com maior pontuação vence o jogo. O(A) professor(a) decide como premiar os alunos, seja com pontos extras na nota ou com prêmios diversos, não se esquecendo de dar um ponto de participação para todos os alunos.



VOCABULARY QUIZ

PALAVRAS UTILIZADAS



Fonte: Gerado por Canva (2026)

BALL	CAR	SCHOOL	APPLE	WINDOW	DOOR	TIME	FUN	GOOD MORNING	IT			
NAME	MOTHER	FATHER	BROTHER	SISTER	STUDENT	UNCLE	AUNT	TEA	SEA			
SUN	SUNDAY	SOMEDAY	STAR	START	SELL	EAR	ARM	HAND	HEAD	SHOULDER		
LEG	WEAR	WHEN	WHAT	WHICH	WHERE	HOW	DEAR	DAY	DAILY	SON	SAND	
YEAR	MONTH	WEEK	WEEKEND	FAMILY	ACCESS	GRANDMOTHER	GRANDFATHER					
SOCCER PLAYER	TEACHER	BAKER	SINGER	DAUGHTER	FIVE	END	HEAVEN	BICYCLE				
AIRPLANE	MOUTH	NOSE	BELLY	FINGER	EYE	FOOT	TOE	BODY	PURPLE	RIVER		
ROOM	BEAR	SIZE	COUCH	LANGUAGE	BLACK	BLUE	WHITE	YELLOW	RED	GRAY		
GREEN	ORANGE	SHIP	POTATO	LETTUCE	TOMATO	CHICKEN	STEAK	RICE	COFFEE			
MILK	BUTTER	BREAD	PEACE	BOOK	NOTEBOOK	PEN	PENCIL	ERASER	SHARPENER			
ICECREAM	MOTORCYCLE	READ	WRITE	LISTEN	BACKPACK	RULER	SPEAK	DO	BUY			
GO	DEAD	ALIVE	LIFE	WIND	BOY	GIRL	BABY	STOLE	REACH	TELL	SAY	OPEN
CLOSE	HEART	GOOD	BAD	BED	BEDROOM	BATHROOM	LIVING	NOT	SAVE	FEED	NAIL	
RING	CLOCK	WATER	JUICE	SECRET	MY	YOU	YOUR	HER	HIM	TALL	SHORT	SIX
DOUBT	DOWN	HERE	DRAFT	DRESS	GLAD	GLASS	CLASS	CLASSROOM	HELLO	IN		
HELP	HELMET	MONEY	MANY	ON	OFF	OFFER	OFFICE	KIND	LAMP	LOYAL		
LUCKY	LUGGAGE	CRAZY	MAID	MAILMAN	LAST	LATE	JUMP	JULY	HALF			
ENVOIOUS	RIGHT	LEFT	WARDROBE	WASH	DRY	DIRTY	UPDATE	UNDER	BETWEEN			
NO	DOG	SOCIETY	THEY	LOVE	BEAUTIFUL	UMBRELLA	TOMORROW	TODAY	NOW			
LATER	TIGER	CAT	THIRSTY	WORD	WORLD	STRONG	WEAK	STATE	SICK	SHOE		
SHIRT	SHINE	SHOW	SCREEN	TELEVISION	CHAIR	FORK	KNIFE	SPOON	STREET	SHE		
HE	WE	PLEASE	HURT	SMALL	BIG	IMPOSSIBLE	IMPORTANT	CITY	SUNGLASSES	MAP		
LIKE	BUS	PLACE	NIGHT	AIRPORT	GAS STATION	BEACH	NEAR	FAR	DESK	COLD		
RAIN	THANKS	HOT	SUNNY	CLOUD	GOOD NIGHT	EAT	FORGIVE	HAPPY	FUNNY			



As palavras foram selecionadas de acordo com o vocabulário estudado em sala, mesclando todos os anos do ensino fundamental (6º ao 9º ano), porém podem ser adaptadas por ano, de acordo com a necessidade do professor.

Fonte: Gerado por Canva (2026)



Fonte: Gerado por Canva (2026)

WORD STRIPS

Esse jogo é composto por quarenta tiras com cinco palavras cada, que são dispostas em forma de um círculo, viradas para baixo. São formados grupos de 5 alunos em média, de modo que se obtenha cinco grupos no total.



Fonte: Gerado por Canva (2026)



A sugestão é de que apenas um aluno por grupo vá até a lousa para colocar as respostas. Eles podem revesar.

São oito rodadas no total. As cinco primeiras são apenas para tradução das palavras.

A sexta rodada é de *speaking*: os alunos precisam pronunciar corretamente as palavras da tira que sortearam; na sétima, é trabalhado o *listening*: eles ouvem a pronúncia do(a) professor(a) e fazem a tradução.



Na oitava, e última rodada, eles devem criar uma frase com cada palavra sorteada, basicamente como no jogo anterior. Ao final, são somados os pontos e o grupo com maior pontuação vence o jogo. A premiação fica a critério do(a) professor(a).

PALAVRAS DIGITADAS NAS TIRAS



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Word Strips

IF	BECAUSE	FOR	SO	ALTHOUGH
SATURDAY	MONDAY	SUNDAY	WEDNESDAY	THURSDAY
WHILE	UNTIL	AFTER	BEFORE	WHEN
UNLESS	TODAY	HOW	SINCE	NEXT
THEY	WE	HE	SHE	YOU
SISTER-IN-LAW	BROTHER-IN-LAW	STEPMOTHER	STEPFATHER	STEPSON
BROTHER	STEPDAUGHTER	FATHER	DAUGHTER	SON
WIFE	HUSBAND	GRANDMOTHER	GRANDFATHER	UNCLE
GRAPE	COCONUT	ORANGE	PEAR	APPLE
TEACHER	STUDENT	COORDINATOR	PRINCIPAL	INSPECTOR
TIME	PICTURE	PLACE	THING	NUMBER
NAME	END	HOME	SOUND	MAN
WORD	WORLD	WAY	WIZARD	WITCH
CITY	COUNTRY	NATION	STATE	CONTINENT
NIGHTMARE	DREAM	WATER	FOOD	FIRE
MORNING	EVENING	AFTERNOON	NOW	AFTER
ALWAYS	NEVER	OFTEN	SOMETIMES	RARELY
ABOVE	BELOW	ON	UNDER	NEXT TO
GET UP	WAKE UP	WALK	WATCH	READ
RESTAURANT	BAKERY	GAS STATION	CHURCH	SCHOOL



PALAVRAS DIGITADAS NAS TIRAS



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Word Strips

BEANS	BREAD	ONION	TEA	RICE
AIRPORT	POST OFFICE	SUPERMARKET	LIBRARY	BOOK STORE
CENTURY	YEAR	DAY	WEEK	MONTH
FRIDGE	COOK	BED	COUCH	CHAIR
BREAKFAST	LUNCH	DINNER	GET SNACKS	FAST
TEA	COFFEE	JUICE	SODA	MILK
SAD	WEAK	SICK	ANGRY	CALM
EAGLE	BIRD	CAMEL	DUCK	OSTRICH
ERASER	DESK	PEN	PENCIL	BACKPACK
GLUE	SHARPENER	SCISSORS	RULER	PENCIL CASE
HAM	CHEESE	TOMATO	HAMBURGER	LETTUCE
RABBIT	TURTLE	TURKEY	COW	BEAR
DAUGHTER-IN-LAW	SON-IN-LAW	GRANDDAUGHTER	GRANDSON	SISTER
WIDOW	PARENTS	MARRIED	SINGLE	DIVORCED
BORED	HAPPY	HUNGRY	ANXIOUS	CONFUSED
NAPKIN	SPOON	KNIFE	PLATE	FORK
REACH	TELL	STOLE	OPEN	CLOSE
NECK	SHOULDER	WAIST	EYES	HEAD
TOE	FINGER	NAIL	HAIR	FOOT
BEDROOM	BATHROOM	LIVING ROOM	KITCHEN	GARAGE



As palavras foram escritas em forma de tabela, colocando cinco palavras por linha. Depois de impressas foram recortadas em formato de tiras e plastificadas para maior durabilidade.

INSTRUÇÕES DETALHADAS DE APLICAÇÃO

Organização e formação de grupos

Composição:

Divida a sala em grupos equilibrados formados por 4 ou 5 estudantes.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Inclusão no Grupo:

Certifique-se de que os alunos com deficiência visual estejam distribuídos de forma a participarem ativamente. No caso de um aluno com cegueira, ele pode ser o "líder de leitura" do grupo se o material estiver em Braille, ou o "relator" nas rodadas de speaking.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Espaço Físico:

Organize as mesas de modo que haja um corredor livre para o deslocamento até a lousa, garantindo a segurança e autonomia dos alunos com baixa visão ou cegueira.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Dinâmica de sorteio e materiais

As palavras, fichas ou tiras devem ser preparadas em papel cartão, escritas em caixa alta (Arial 20+), fundo amarelo e células Braille logo abaixo.

O Sorteio:

Utilize uma urna, envelope ou caixa tátil.

Um representante de cada grupo sorteia o material para a rodada.

Observação:

Para estudantes com cegueira, o sorteio é uma oportunidade de exploração tátil imediata para identificar a palavra antes de anunciá-la ao grupo.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

O papel do professor na mediação

- ➔ O professor atua como o mediador:
Fornece dicas conceituais, quando possível (ex: "é um sentimento", "é algo que usamos na cozinha", "são partes do corpo" etc.).
- ➔ Controla o tempo pedagógico, garantindo que o aluno com deficiência visual tenha o tempo necessário para a leitura tátil sem pressão excessiva.
- ➔ Estimula a cooperação dentro dos grupos, onde os alunos videntes e com deficiência visual trocam percepções sobre o material.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

ESTRUTURA DAS RODADAS (PROGRESSÃO DE HABILIDADES)

VOCABULARY QUIZ E WORD STRIPS

Os dois jogos são compostos por 8 rodadas, criadas para elevar gradualmente o desafio cognitivo e linguístico:

Rodadas 1 a 5 (Reconhecimento e Escrita):

Um aluno por vez sorteia uma palavra, totalizando 5 palavras por rodada.

Ele deve se deslocar até a lousa para escrever cada uma das palavras sorteadas e sua respectiva tradução.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Correção Colaborativa:

Ao final de cada rodada, a professora faz a correção junto com a sala, incentivando a participação de todos na validação dos acertos. Cada acerto vale 1 ponto. A professora faz a marcação dos pontos na lousa para que cada grupo acompanhe seu progresso.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Rodada 6 (Speaking - Produção Oral):

Nesta etapa, o desafio deixa de ser apenas escrito. Os alunos devem pronunciar corretamente as palavras que sortearam. O foco aqui é a fonética e a desinibição.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Rodada 7 (Listening-Compreensão Auditiva):

A professora pronuncia uma palavra em inglês. Os grupos devem identificar qual palavra foi dita e fornecer a tradução correta. Esta rodada inverte a lógica de busca, exigindo atenção auditiva aguçada.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Rodada 8 (Writing - Produção de Frases):

O desafio final exige que o grupo crie uma frase completa utilizando a palavra sorteadas. Isso demonstra a transição do vocabulário isolado para a aplicação prática no "domínio semiótico" da língua, como defende James Paul Gee.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

CRITÉRIOS DE ANÁLISE PARA O PROFESSOR



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Critério	Indicador de desempenho
Precisão Lexical	O aluno identifica corretamente o significado da palavra?
Domínio Fonético	A pronúncia na 6ª rodada foi clara e compreensível?
Sintaxe e Contexto	Na 8ª rodada, a frase criada faz sentido gramatical e contextual?
Colaboração	O aluno ajudou os colegas de grupo e respeitou o tempo dos pares com deficiência visual?
Uso de Recursos	O aluno com deficiência visual utilizou o Braille ou o contraste de forma autônoma.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

GUESS THE WORD

Nesse jogo há vinte e quatro (24) fichas com oito (8) palavras cada. A sala é dividida em grupos de 5 ou 6 alunos.



Cada ficha possui uma dica que é passada para a sala, como por exemplo: Palavras que começam com D, palavras que se referem à natureza, palavras relacionadas à escola etc.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Os estudantes são incentivados a tentar adivinhar, por meio das dicas do colega representante do grupo, quais são as palavras que ele sorteou, usando o máximo de vocabulário em inglês possível.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Um aluno de cada grupo é chamado à frente da sala, um grupo por vez, e ele precisa fazer com que os colegas de seu grupo adivinhem quais são as palavras da ficha dele, em menor tempo possível, pois o cronômetro está ligado.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Ao final, é colocado o tempo de cada grupo na lousa e aquele que finalizou em menor tempo é o grupo vencedor.

FICHAS DO JOGO



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Guess the Word Game

THINGS RELATED TO SPORT

1. SOCCER
2. BALL
3. HELMET
4. CHEERLEADER
5. REFEREE
6. FIELD
7. FIELD
8. NET

WORDS THAT START WITH "B"

1. BLOND
2. BENCH
3. BLANK
4. BREAD
5. BORED
6. BLACK
7. BEARD
8. BIRD

WORDS THAT START WITH "C"

1. CREAM
2. BALL
3. CHURCH
4. CAREER
5. CALL
6. CLOSE
7. CLEVER
8. CAMEL

THINGS FOUND IN A KITCHEN

1. STOVE
2. SINK
3. PLATE
4. TOASTER
5. SPOON
6. REFRIGERATOR
7. KNIFE
8. BOWL

WORDS THAT START WITH "M"

1. MOUNTAIN
2. MILLION
3. MOTHER
4. MOUSE
5. MIND
6. MAP
7. MUCH
8. MOUTH

THINGS RELATED TO MEDIA

1. WEBSITE
2. NEWSPAPER
3. PODCAST
4. MAGAZINE
5. LAPTOP
6. TIKTOK
7. REPORTER
8. CAMERA

THINGS RELATED TO WEATHER

1. SNOW
2. FLOOD
3. WIND
4. CLIMATE
5. UMBRELLA
6. HURRICANE
7. HEAT
8. RAIN

THINGS RELATED TO LAND

1. DESERT
2. RIVER
3. LAKE
4. MOUNTAIN
5. VALLEY
6. ISLAND
7. SOIL
8. IRRIGATION

WORDS THAT START WITH "W"

1. WORD
2. WONDERFUL
3. WHITE
4. WOLF
5. WALK
6. WHEN
7. WINDOW
8. WINTER

WORDS THAT START WITH "L"

1. LIFE
2. LOVE
3. LIPS
4. LOCK
5. LAMP
6. LUCK
7. LAZY
8. LADY

THINGS RELATED TO HOLIDAYS

1. FIREWORKS
2. CELEBRATE
3. FLAG
4. FOOD
5. MUSIC
6. PARADE
7. VACATION
8. FESTIVAL

WORDS THAT START WITH "D"

1. DONKEY
2. DIRT
3. DRUG
4. DOOR
5. DEER
6. DAY
7. DOLL
8. DRIVE

FICHAS DO JOGO



Fonte: Gerado por Canva (2026)

WORDS THAT START WITH "A"

1. AGAIN
2. ALL
3. AVERAGE
4. AGE
5. AGO
6. AVOCADO
7. ANGRY
8. ACTOR

WORDS THAT START WITH "S"

1. SMALL
2. SITE
3. SOUND
4. SELL
5. STOVE
6. STILL
7. STAR
8. SECRET

THINGS RELATED TO SCHOOL

1. TEACHER
2. BOARD
3. STUDENT
4. PRINCIPAL
5. BOOK
6. NOTEBOOK
7. COORDINATOR
8. SECRETARY

WORDS THAT START WITH "P"

1. PEN
2. PAINT
3. PAYMENT
4. PEOPLE
5. PENCIL
6. PLASTIC
7. PEAR
8. PLEASE

THINGS RELATED TO BUILDING/ HOUSE

1. ROOF
2. GARDEN
3. BEDROOM
4. KITCHEN
5. BATHROOM
6. LIVING ROOM
7. LAUNDRY
8. BASEMENT

WORDS THAT START WITH "E"

1. EGG
2. EAT
3. EAGLE
4. ENGINEER
5. EASTER
6. ECONOMY
7. EIGHT
8. EMPTY

WORDS THAT START WITH "F"

1. FAKE
2. FALL
3. FIND
4. FROG
5. FIGHT
6. FUNNY
7. FIRE
8. FAN

WORDS THAT START WITH "T"

1. TALL
2. THANK
3. THINK
4. TAKE
5. TURTLE
6. TRUCK
7. TRY
8. TANGERINE

WORDS THAT START WITH "H"

1. HOT
2. HOPE
3. HIP
4. HUNGRY
5. HAM
6. HORSE
7. HAMBURGER
8. HAT

WORDS THAT START WITH "G"

1. GARDEN
2. GAME
3. GATE
4. GIFT
5. GARAGE
6. GRAPE
7. GLASS
8. GREEN

WORDS THAT START WITH "I"

1. ICE
2. ISLAND
3. ICE CREAM
4. INSECT
5. INSTRUMENT
6. INSIDE
7. IT
8. IRON

WORDS THAT START WITH "Y"

1. YEAR
2. YELLOW
3. YET
4. YESTERDAY
5. YOGURT
6. YES
7. YOU
8. YOUNG

PREFIXES AND SUFFIXES PUZZLE

O jogo é composto por 42 palavras formadas por prefixos e outras 42 palavras formadas por sufixos. A classe é dividida em 4 grupos.



Ao finalizar, o professor corrige e se houver algum prefixo ou sufixo com o radical errado, os estudantes precisam corrigi-los até que todos estejam corretamente ligados.



São três rodadas para o encaixe dos prefixos e três rodadas para o encaixe dos sufixos.



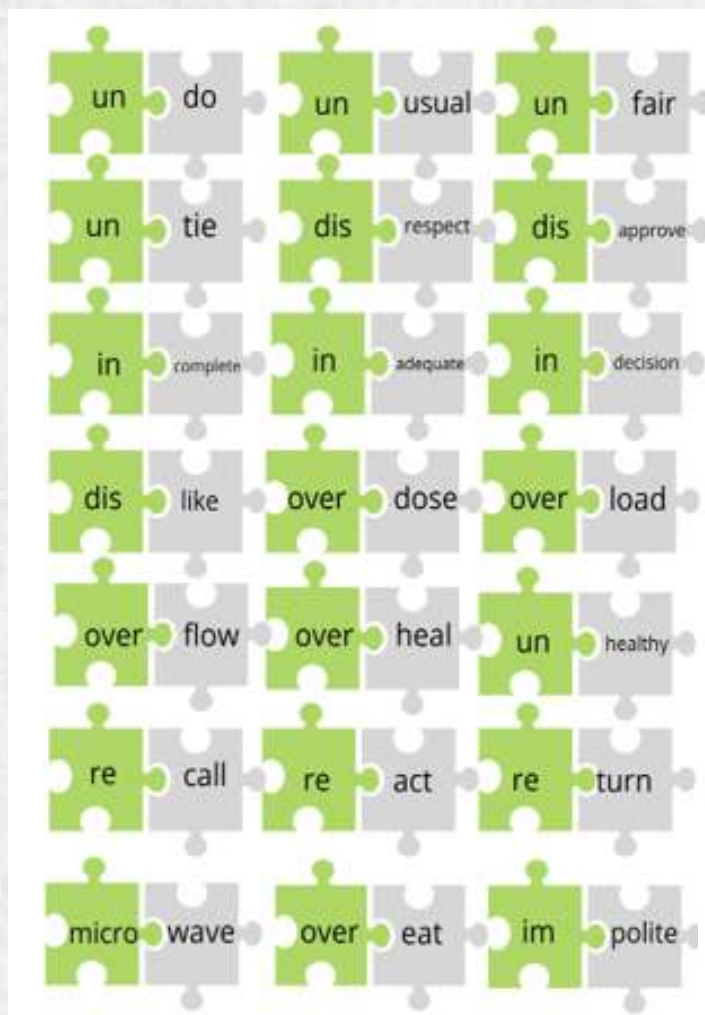
Fonte: Gerado por Canva (2026)

Cada grupo recebe dois conjuntos de 7 peças de prefixos e dois conjuntos de 7 peças de sufixos. Eles precisam encaixar cada radical no prefixo ou sufixo correto.

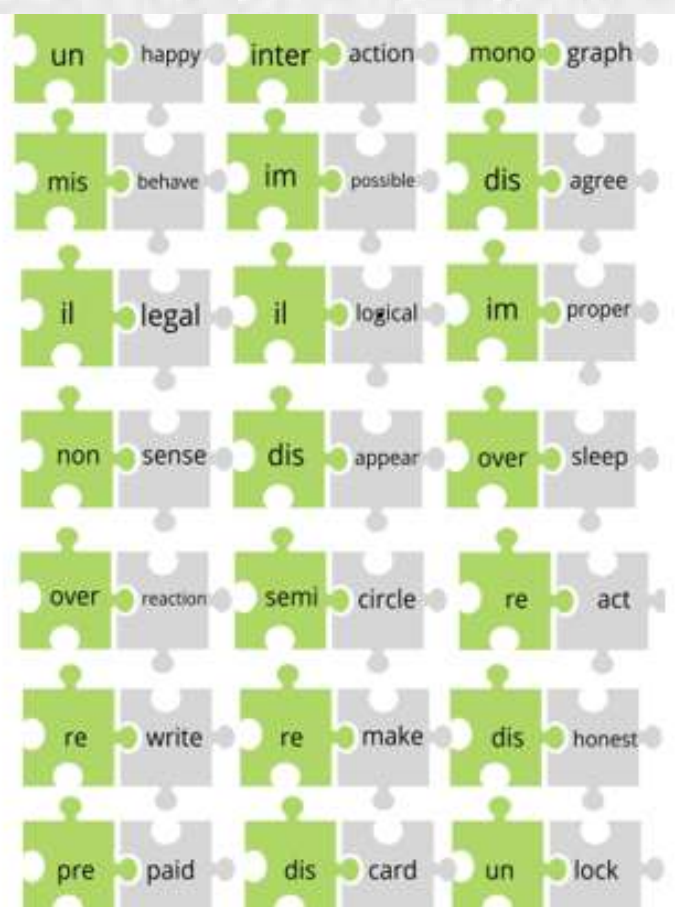


Os pontos são marcados de acordo com os acertos, cada prefixo ou sufixo encaixado corretamente vale um ponto. E as rodadas têm diferentes tempos de duração, sendo cinco minutos a primeira, três minutos a segunda e um minuto a terceira. Vence quem tiver a maior pontuação ao final das seis rodadas.

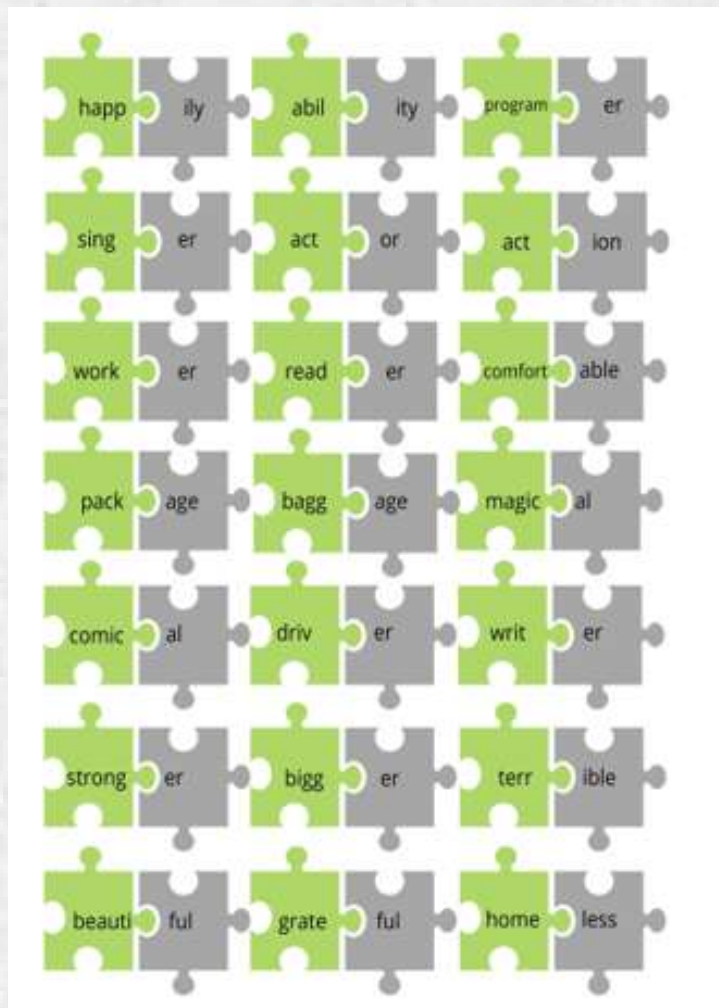
PREFIXOS



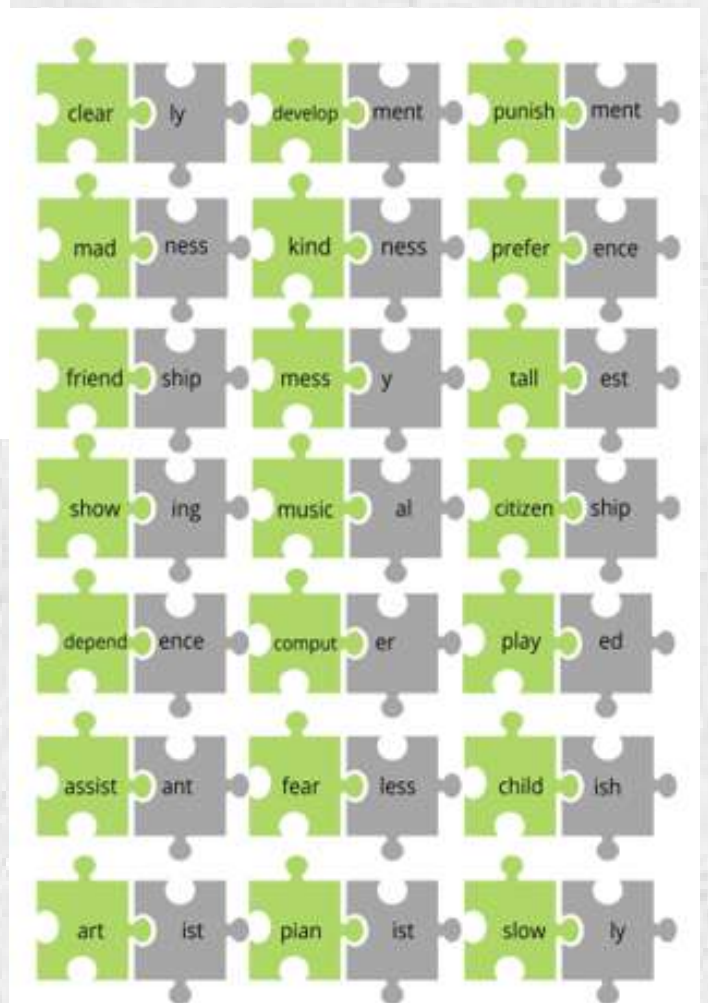
Fonte: Gerado por Canva (2026)



SUFIXOS



Fonte: Gerado por Canva (2026)



ADAPTAÇÃO DO JOGO

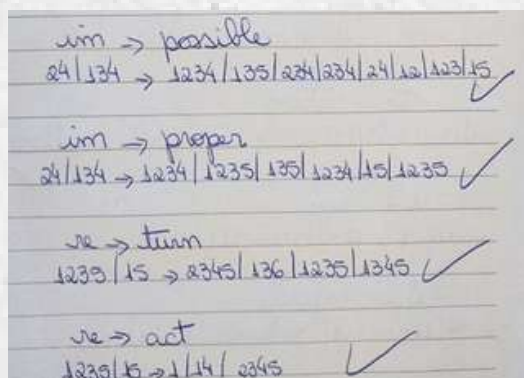
PREFIXES AND SUFFIXES PUZZLE

O jogo é composto por 20 palavras formadas por prefixos e outras 20 palavras formadas por sufixos.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Para adaptação desse jogo para estudantes com cegueira, foi usada uma tabela com o alfabeto Braille, com a qual foi possível se preparar para a escrita, colocando os pontos (de 1 a 6) que eram precisos para digitar na máquina Braille, escrevendo os prefixos, radicais e sufixos. O processo foi feito manualmente, mas pode ser feito com auxílio de sites que fazem a digitação dos pontos para impressoras braille.



Ao fazer o processo manualmente, é possível ir memorizando os pontos correspondentes às letras.

Em seguida, foram digitados os pontos em Braille numa folha transparente, para que eles pudessem ser sobrepostos às palavras digitadas.



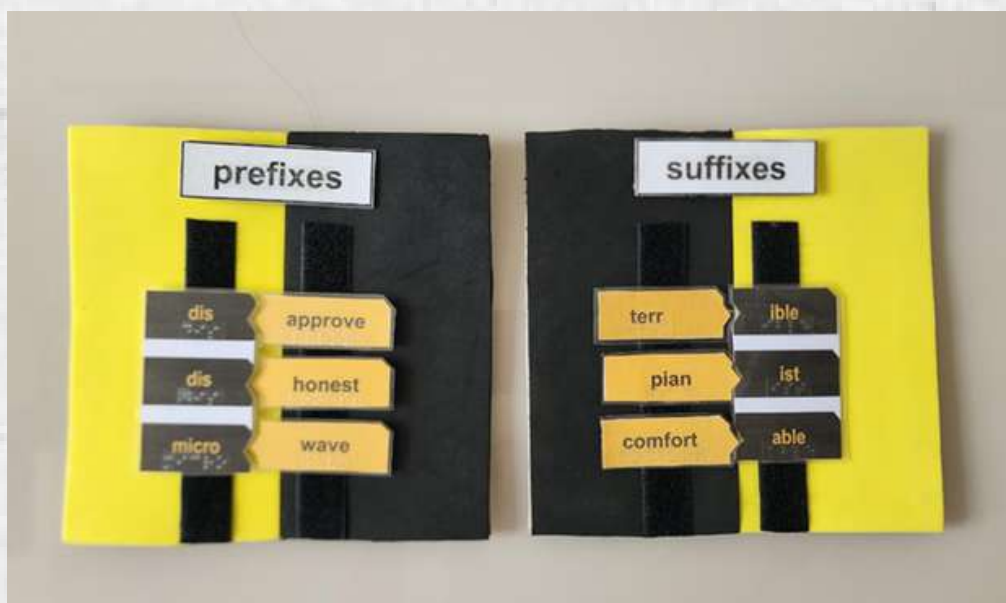
Fonte: Gerado por Canva (2026)

JOGO ADAPTADO: *PREFIXES AND SUFFIXES PUZZLE*

Foram confeccionadas as bases em cores contrastantes e inseridas nelas duas tiras com velcro para que os prefixos, sufixos e radicais fossem colados e retirados com facilidade.



A cada rodada, as peças são colocadas, conferidas e retiradas.



As adaptações devem visar a participação ativa e o sentimento de inclusão do aluno, permitindo que ele jogue e interaja com os colegas, priorizando assim a inclusão ativa.

JOGO ADAPTADO: PREFIXES AND SUFFIXES PUZZLE

Prefixos

re	act	inter	action	re	im	un
im	proper	il	legal	write	possible	happy
dis	honest	il	logical			
dis	appear	re	make			
		un	lock			

un	do	micro	dis	dis
un	fair	wave	like	approve
in	complete			
in	decision			
re	turn			

JOGO ADAPTADO: *PREFIXES AND SUFFIXES PUZZLE*

Sufixos



Essas são as formas como foram impressas. Fica a critério do professor definir o formato que melhor se adapte.

JOGO ADAPTADO: *VOCABULARY QUIZ*

Para a adaptação desse jogo, foram transcritas para o Braille todas as 200 palavras do jogo original.



As transcrições em braille foram coladas com fita dupla-face logo abaixo da palavra à tinta.



O jogo adaptado segue as mesmas instruções do jogo original. Após a adaptação, seguindo as diretrizes do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA), esse jogo pode ser usado por todos, não havendo a necessidade de utilizar o outro jogo que havia sido criado para os alunos videntes. Dessa forma, alunos videntes e com deficiência visual podem utilizar o mesmo jogo.

JOGO ADAPTADO: *WORD STRIPS*

A adaptação do jogo Word Strips foi feita de acordo com as Diretrizes do DUA, utilizando a sobreposição da escrita em braille logo abaixo da escrita à tinta. Para composição das etiquetas adesivas foi enviado o arquivo com as 200 palavras que formam as quarenta tiras com 5 palavras cada para uma empresa em São Paulo, a 3D Sign, que ficou responsável pelo processo de transcrição. O material foi enviado, via Sedex, o que facilitou muito o processo, contudo as palavras foram escritas de forma totalmente aleatória, o que demandou um trabalho maior para encontrar cada palavra que fazia parte da tira, como pode ser visto na figura abaixo.

Imagem de uma das folhas enviadas pela empresa



Fonte: Autoria própria (2026)

Não foi possível colocar as palavras no formato original do jogo, em tiras, visto que a escrita em braille demanda um espaço bem maior que a escrita à tinta, de forma que não havia espaço para colocar as 5 (cinco) palavras numa única tira. Algumas tiras precisariam de um espaço de quase 50 centímetros. Diante disso, o formato do jogo foi reformulado, colocando-o em *cards* (cartas), como pode ser visto na figura a seguir.

JOGO ADAPTADO: *WORD STRIPS*

Imagem dos cards após modificação do formato



Após digitar novamente as palavras em *cards* (cartas), colocando a fonte Arial 20, na cor preta, e o fundo na cor amarela, respeitando o contraste de cores indicado para pessoas com baixa visão, foram recortadas as pontinhas superiores do lado direito para indicar a posição de leitura para os deficientes visuais. As cartas foram plastificadas e depois os adesivos autocolantes foram colocados logo abaixo de cada palavra à tinta.

Imagem dos cards plastificados e finalizados com a escrita Braille



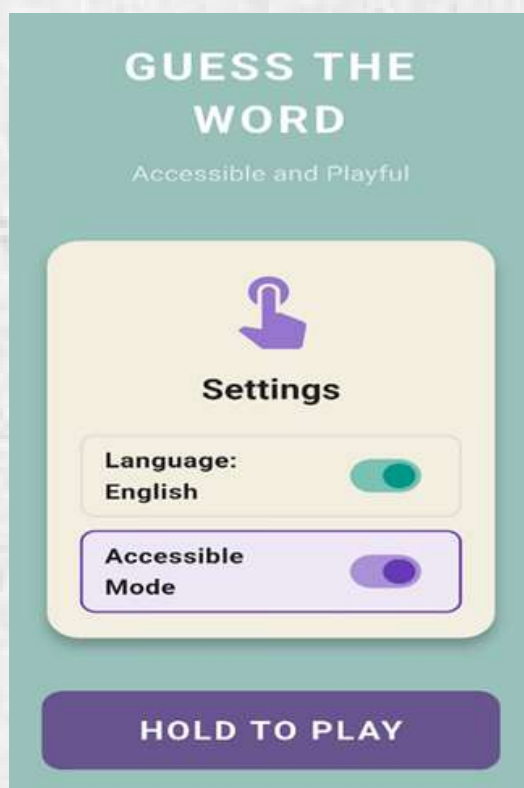
JOGO ADAPTADO: *GUESS THE WORD*

A adaptação desse jogo foi feita de forma diferente, priorizando a tecnologia assistiva, por meio de um aplicativo, oferecendo para o público com deficiência visual uma alternativa sensorial imediata por meio do áudio e do tato.

Imagem do ícone do aplicativo



Imagem da tela de configuração do aplicativo



Nas configurações do aplicativo, o jogador define o idioma da interface (Portuguese-PT/ English-EN) e pode ativar o Modo Acessível.

JOGO ADAPTADO: *GUESS THE WORD*

O jogador escolhe uma categoria, navegando pelas cartas e sorteando uma aleatoriamente, como exemplo “Palavras que começam com P”.

Imagem de uma das telas do aplicativo



A acessibilidade (Dual-Layer Design) é o grande diferencial tecnológico do aplicativo que possui interface mutável, desenhada para atender diferentes necessidades sem segregar usuários. Ele é ativado por padrão na inicialização e os elementos visuais desaparecem para evitar toques acidentais, tornando a tela um painel invisível de gestos. Há o *feedback* multissensorial com vibração e narração por voz.

MAPEAMENTO DOS GESTOS

A interação baseada no gesto de pressão longa (long press), com duração de 3 a 4 segundos, é mediada por um sistema de vibração progressiva, que atua como o principal indicador de progresso para o aluno com deficiência visual.

Mapeamento dos gestos	
Gesto	Ação
Um toque	Falar a palavra/ alterar configurações
Dois toques	Soletrar a palavra/Trocar o idioma
Arrastar para cima/ baixo	Alterar entre cartas/ listas ou navegar no menu
Arrastar para direita/ baixo	Ouvir dica
Arrastar para a esquerda	Voltar
Segurar (<i>long press</i>)	Entrar no jogo ou voltar (Segurar a tela durante 3 ou 4

O jogador recebe uma dica textual/ auditiva para saber qual é a palavra em inglês. Em seguida, ouve a pronúncia correta da palavra e/ou aciona o aplicativo para soletrá-la letra por letra. Ele passa as dicas para que os demais membros de seu grupo adivinhem a palavra. E quando a palavra é descoberta, ele desliza para a próxima palavra da categoria e repete o ciclo, até terminar as oito (8) palavras de cada categoria.

A acessibilidade do jogo permite que alunos videntes e deficientes visuais possam utilizar o mesmo aplicativo, fazendo-se apenas uma modificação no modo de entrada, para ativar o modo acessível.

DICAS DE ACESSIBILIDADE (GUIA VISUAL E TÁTIL)

Estas orientações garantem que os princípios do Desenho Universal para Aprendizagem (DUA) sejam aplicados de forma prática durante a partida::

→ Iluminação e Contraste:

Certifique-se de que o aluno com baixa visão esteja posicionado onde a luz não incida diretamente sobre o material, evitando reflexos que possam ofuscar o fundo amarelo das cartas.

→ Exploração Tátil Prévia:

Antes de iniciar o cronômetro ou a competição, permita que o aluno cego toque as peças, as células braille e sinta a textura do velcro para que ele se familiarize com a "interface" do jogo.

→ Tempo Pedagógico:

O DUA prevê flexibilidade; portanto, ofereça tempos diferenciados para a leitura tátil em braille, garantindo que o estudante processe a informação sem a pressão da agilidade dos colegas videntes.

→ Pistas Auditivas:

Ao mediar os jogos, descreva em voz alta o que está acontecendo na lousa ou as jogadas dos outros grupos, transformando a dinâmica visual em uma experiência sonora inclusiva.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

O SISTEMA BRAILLE

O sistema Braille foi criado por Louis Braille em 1825, na França. É uma forma de leitura e escrita em relevo, com base em 63 (sessenta e três) sinais resultantes da combinação de 6 (seis) pontos, dispostos em duas colunas de 3 (três) pontos cada. Esse sistema auxilia pessoas com deficiência visual em todo o mundo. (Brasil, 2018)

Leitura em Braille

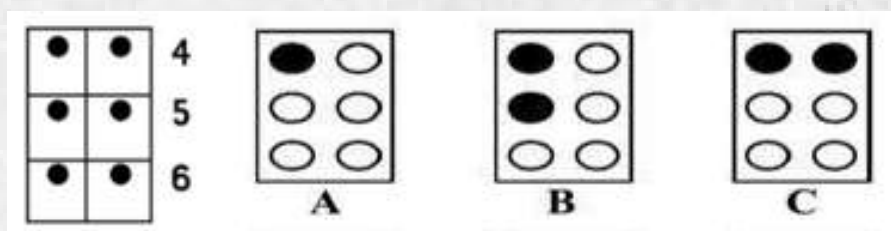


Fonte: Gerado por Canva (2026)

Segundo A grafia Braille para Língua Portuguesa, (Brasil, 2018), no sistema Braille, a unidade básica de escrita é a cela: um espaço retangular que abriga seis pontos em relevo. Para facilitar a identificação técnica, esses pontos são numerados de 1 a 3 (coluna à esquerda, de cima para baixo) e de 4 a 6 (coluna à direita).

A configuração dos sinais baseia-se na combinação desses pontos, onde cada letra possui uma disposição única. Por exemplo, a letra "a" é representada apenas pelo ponto 1; a letra "b" pelos pontos 1 e 2; e a letra "c" pelos pontos 1 e 4, como observa-se na figura 1.

Imagem da cela braille e da representação das letras A, B e C.



Fonte: Adaptado de Física em Braille (2026)

Segundo Paulino e Barbosa (2022), a importância do Sistema Braille ultrapassa o simples processo de alfabetização. Para essas autoras, o domínio desse sistema permite que o indivíduo com cegueira rompa barreiras intelectuais impostas pelos materiais impressos inacessíveis, garantindo-lhe uma compreensão plena do mundo e a autonomia necessária para agir em sociedade.

O SISTEMA BRAILLE

Reglete e punção para escrita Braille



Fonte: Adaptado de Brasil (2006)

Segundo Paulino e Barbosa (2022), o primeiro recurso criado com a finalidade de possibilitar a escrita em braille foi a reglete. Inicialmente ela e o punção exigiam um processo de escrita da direita para a esquerda para que o relevo aparecesse corretamente no verso do papel. Para facilitar o trabalho foi criada a reglete positiva que permite a escrita como na máquina de escrever em Braille, da esquerda para a direita.

Máquina de datilografia Braille



Fonte: Autoria própria (2025)

A máquina de datilografia Braille possui 9 teclas. Seis delas correspondem aos números dos pontos das celas (de 1 a 6), uma tecla de avanço de linha, uma de retrocesso e uma tecla para espaço.

ALFABETO BRAILLE (LEITURA)

Para consulta, dispomos abaixo uma imagem com o alfabeto braille.

Alfabeto Braille (Leitura)										
Disposição Universal dos 63 Sinais Simples do Sistema Braille										
1ª série - série superior - utiliza os pontos superiores 1245	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j
2ª série é resultante da adição do ponto 3 a cada um dos sinais da 1ª série	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
3ª série é resultante da adição do pontos 3 e 6 aos sinais da 1ª série	u	v	x	y	z	ç	é	á	è	ú
4ª série é resultante da adição do ponto 6 aos sinais da 1ª série	â	ê	î	ô	ù	à	ñ/ï	ü	õ	ò/w
5ª série é formada pelos sinais da 1ª série posicionados na parte inferior da cela	,	;	:	Sinal Divisão	?	!	=	“ ”	*	o (grau)
6ª série é formada com a combinação dos pontos 3456	í	ã	ó	Sinal de Alg.	Ponto Final ou Apóstrofo	- (hífen)				
7ª série é formada por sinais que utilizam os pontos da coluna direita da cela (456)	(4)	(45)	Barra Vertical	(5)	Sinal de Maiúscula	\$	(6)			

Fonte: Brasil (2018)

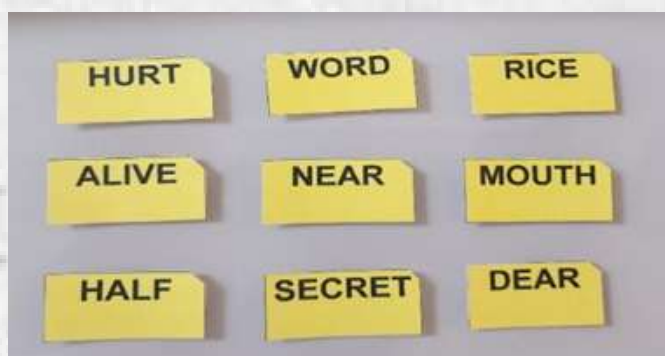
Ao garantir que o estudante seja um agente ativo no jogo, e não um espectador, o interesse é despertado e a motivação intrínseca é mantida, seguindo o princípio de que a estratégia de ensino deve estimular alunos de diferentes modos. (Heredero et al, 2022).

ALFABETO BRAILLE (LEITURA)

Para fazer a digitação das palavras, deve-se anotar os pontos correspondentes no alfabeto Braille, anotando os números das celas. Há alguns *sites* que podem ajudar no processo, como Braille fácil e Tradutor Braille.

WE ⠠⠠⠠⠠	TOE ⠠⠠⠠⠠	DOWN ⠠⠠⠠⠠	AIRPLANE ⠠⠠⠠⠠⠠⠠
FINGER ⠠⠠⠠⠠⠠	BATHROOM ⠠⠠⠠⠠⠠⠠	SAY ⠠⠠⠠⠠	MAID ⠠⠠⠠⠠
SICK ⠠⠠⠠⠠	BEAUTIFUL ⠠⠠⠠⠠⠠⠠⠠	SHORT ⠠⠠⠠⠠	BLUE ⠠⠠⠠⠠
MAP ⠠⠠⠠⠠	STUDENT ⠠⠠⠠⠠⠠⠠	PLEASE ⠠⠠⠠⠠⠠	SCHOOL ⠠⠠⠠⠠⠠⠠
MILK ⠠⠠⠠⠠	SCREEN ⠠⠠⠠⠠⠠	APPLE ⠠⠠⠠⠠⠠	BETWEEN ⠠⠠⠠⠠⠠⠠

Antes de plastificar as palavras, é preciso recortar a pontinha do lado direito para indicar a posição de leitura.



É aconselhável fazer a plastificação das peças para tornar o jogo mais durável.



ESTRATÉGIAS DE IMPLEMENTAÇÃO DOS JOGOS EM SALA DE AULA

O uso de jogos como estratégia de ensino pode ser visto como um desafio, visto que aulas que fogem um pouco da rotina, inicialmente, tendem a dar um pouco mais de trabalho, contudo com o auxílio e as intervenções do professor surgem efeitos positivos na aprendizagem do aluno.



Fonte: imagem do Canva (2026)

Saia da rotina:

O primeiro passo para a implementação de jogos em sala de aula é uma conversa franca com os estudantes, estabelecendo as regras de cada jogo, por exemplo: como o jogo funciona, como vai ser pontuado, o que é permitido durante o jogo etc. Como sugestão: não é aconselhável que mais de um aluno por vez vá à lousa para colocar as respostas. Isso auxilia no controle de sala e impede a aglomeração de estudantes de um mesmo grupo.



Fonte: imagem do Canva (2026)

Não se iniba

Quando se trabalha de forma diferente um conteúdo, a aula tende a ser mais barulhenta e talvez isso iniba um pouco o professor que ainda não tentou usar esse tipo de estratégia, porém, verifica-se que assim que o professor consegue se programar e se preparar para os possíveis problemas que podem surgir, ele ficará muito feliz com o resultado.



Fonte: imagem do Canva (2026)

Foque na aprendizagem

É gratificante perceber que o jogo é mais do que uma competição, que os alunos estão entrosados e participando ativamente, e assim, aprendendo de uma forma diferente. Poder ajudá-los a ressignificar o aprendizado e a sentir prazer em aprender é algo inestimável.



Fonte: imagem do Canva (2026)

Durante a aplicação dos jogos



Priorize a experiência ativa (*learn by doing*). O uso da lousa permite que todos os grupos escrevam, visualizem e corrijam a palavra instantaneamente, engajando a turma toda na correção. Isso é um exemplo do aprender pela experiência, citado por Dewey (1979), visto que a manipulação das peças é superior à memorização abstrata.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)



Utilize o *feedback* imediato e a pontuação para a motivação. Coloque na lousa o nome dos alunos de cada grupo e deixe um espaço para anotar os pontos da equipe. O sistema de pontuação e a correção imediata são cruciais para a motivação extrínseca e intrínseca. Esse sistema, presente nos jogos 1, 2 e 4, dialoga com o conceito de *feedback* imediato proposto por Gee (2003) como um princípio de aprendizagem baseada em jogos. O professor deve manter o placar visível na lousa o tempo todo.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)



Mantenha a inclusão ativa como prioridade, utilizando os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) para garantir que todos os estudantes participem e se sintam engajados. Mostre para a sala a tabela braille, faça com que tenham interesse em conhecer o código, isso ativa a empatia.



Fonte: Gerado por Gemini (2026)

Desafios a serem superados

A transição de uma pedagogia tradicional para o uso de jogos como recurso didático, embora altamente benéfica para a motivação e o engajamento, apresenta desafios que precisam ser reconhecidos e gerenciados pelo professor.



Fonte: Gerado por Canva (2026)

Preparação Extracurricular

O uso de jogos como estratégia de ensino exige mais esforço, como tempo de preparação, confecção e planejamento. Essa dedicação inicial é necessária para garantir que a atividade lúdica se traduza em resultados positivos.

Gerenciamento do Comportamento

Aulas que fogem da rotina, como as que utilizam jogos, tendem a ser mais ruidosas. Isso pode inibir o professor que não está acostumado ou não se preparou para o controle da sala. É importante deixar claro as regras do jogo e estabelecer combinados.

Mudança de rotina

A mudança na rotina da sala de aula imposta pelo uso de jogos é um desafio que exige uma preparação estratégica por parte do docente. Para que o professor possa lidar com a inevitável atmosfera mais dinâmica e ruidosa é importante focar na clareza das expectativas e preparar-se para possíveis problemas durante a aplicação dos jogos.

Controle de aglomeração

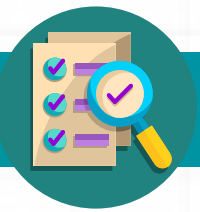
Inicialmente, a dinâmica do jogo pode gerar aglomeração de estudantes do mesmo grupo, o que exige a intervenção e o estabelecimento de regras claras por parte do professor, por exemplo a sugestão de que não seja permitido que mais de um aluno por vez vá à lousa e a possível punição (perder um ponto, por exemplo) para quem descumprir.

Superando os desafios



Fonte: Gerado por Canva (2026)

A superação desses desafios reside no planejamento cuidadoso e na conversa franca com os estudantes, estabelecendo regras claras antes do início de cada jogo. Ao se programar e se preparar, o professor pode colher os efeitos positivos na aprendizagem. O resultado gratificante é perceber que o jogo transcende a competição e leva os alunos a participarem ativamente e a aprenderem de forma diferente.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração deste "Guia Prático Sobre o Uso de Jogos para o Ensino de Inglês" representa uma proposta pedagógica estruturada para atender à necessidade de aumentar a motivação e o engajamento dos estudantes do Ensino Fundamental II. Ao detalhar quatro jogos e um roteiro claro de implementação, este produto educacional oferece aos professores de Língua Inglesa uma ferramenta prática para romper com a rotina de aulas puramente expositivas, partindo do interesse genuíno dos estudantes em vencer desafios. A confecção dos jogos, utilizando material de baixo custo e sem necessidade de acesso à internet, torna-os acessíveis a todas as escolas públicas do Brasil.

Jogos como *Vocabulary Quiz* e o *Word Strips* têm a capacidade de transformar a aquisição de vocabulário e o conteúdo gramatical em uma atividade lúdica e competitiva, mas centrada na aprendizagem ativa. O guia não apenas fornece estratégias para dinamizar o ensino, mas também capacita o professor a gerenciar os desafios inerentes à mudança de rotina.

Abordamos a necessidade de preparação extracurricular, o gerenciamento do ruído e o controle de aglomeração, oferecendo sugestões práticas como o estabelecimento de regras claras e o limite de um aluno por vez à lousa. Ao se preparar para essas questões e manter o foco na aprendizagem, o docente está apto a colher os efeitos positivos do método lúdico no desenvolvimento e engajamento dos estudantes.

O diferencial desta proposta reside no compromisso com a inclusão ativa. A adaptação dos jogos para estudantes com cegueira, como o *Prefixes and Suffixes Puzzle*, que utiliza o Alfabeto Braille e peças em cores contrastantes com velcro, exemplifica como é possível aplicar os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA). Essa adaptação garante que o aluno com deficiência visual possa jogar e interagir com os colegas, sentindo-se parte integrante e ativa do processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, o guia não só providencia soluções didáticas, mas também promove a equidade e o sentimento de pertencimento na sala de aula.

Este Produto Educacional fornece um roteiro detalhado e acessível, pronto para ser aplicado por outros docentes. Espera-se que a adoção deste guia inspire transformações significativas na prática pedagógica, levando os professores a perceberem que o jogo vai além da competição e tem o poder de fazer os alunos participarem ativamente e aprenderem durante a prática, indicando um caminho promissor para ressignificar o aprendizado da Língua Inglesa no Ensino Fundamental II.



Perguntas Frequentes (FAQ)



Fonte: Gerado por Canva (2026)

1. Posso usar estes jogos com alunos que não possuem deficiência visual?

Sim. Os jogos foram desenvolvidos sob a lógica do Desenho Universal. O alto contraste e os materiais manipuláveis beneficiam todos os estudantes, facilitando a memorização e o engajamento de alunos com diferentes estilos de aprendizagem.

2. O que fazer se eu não tiver uma impressora Braille para as adaptações?

O Braille pode ser aplicado de forma artesanal utilizando uma reglete e punção, ou a máquina de escrever em Braille. O importante é garantir o acesso tátil à palavra.

3. Como avaliar o desempenho dos alunos durante o jogo?

A avaliação deve ser contínua e formativa. Observe a evolução do aluno entre as rodadas de *writing*, *speaking* e *listening*. O erro no jogo deve ser visto como um passo necessário para a construção do conhecimento.

4. O vocabulário das cartas é obrigatório?

De forma alguma. As palavras selecionadas na pesquisa são sugestões. Você pode (e deve) criar novas cartas com o vocabulário que estiver trabalhando em suas aulas, mantendo apenas o padrão de acessibilidade (caixa alta e contraste).

5. Como gerenciar o tempo se a turma for muito grande? Você pode adaptar as rodadas. Em vez de 8 rodadas completas, selecione 3 ou 4 que foquem nas habilidades que sua turma mais precisa desenvolver naquele momento.

6. Qual é o tempo ideal para cada jogo?

O tempo ideal é de uma aula dupla (100 minutos), porém esse tempo pode ser adaptado para salas que não possuem aulas duplas. Para isso é possível diminuir a quantidade de rodadas para se adaptar ao tempo previsto.

Perguntas Frequentes (FAQ)



Fonte: Gerado por Canva (2026)

7. Qual é a frequência para aplicação dos jogos?

Os jogos podem ser aplicados uma vez por bimestre, de acordo com a quantidade de aulas previstas. Dessa forma, não prejudica o planejamento. A participação dos alunos pode ser usada como nota fixa, que aumenta a sua nota bimestral, por exemplo, sempre a critério do professor.

8. Como manter a ordem durante a aplicação dos jogos?

O professor precisa ficar atento aos alunos o tempo todo. Após definir as regras dos jogos, os próprios alunos ajudam o professor a prestar atenção nos demais grupos.

9. O que fazer caso algum aluno faça uso indevido do celular durante o jogo?

O grupo deve ser desclassificado e não poderá participar das demais rodadas até a finalização do jogo. Deixe claro, antes de iniciar qualquer jogo, que o uso de celular é proibido.

10. Como premiar os grupos vencedores?

Você pode usar como prêmio: ponto na nota de participação, ponto na média ou algum outro prêmio que julgar adequado. Uma sugestão é aplicar o jogo no final do bimestre e atribuir um ponto (1,0) a mais na média bimestral para o 1º lugar e meio (0,5) ponto para o segundo colocado. Os demais participantes podem ganhar um ponto (1,0) apenas na participação da aula em que o jogo ocorreu.

Créditos visuais e nota de transparência

Visando à fluidez da leitura e à preservação do projeto gráfico deste produto educacional, as fontes das ilustrações dos jogos não foram inseridas individualmente abaixo de cada figura. Todas as imagens que retratam as cartas e peças dos jogos são de autoria exclusiva da pesquisadora, configurando registros reais dos jogos desenvolvidos.

REFERÊNCIAS



Fonte: Gerado por Canva (2026)

ALVES, E. O. Acervo fotográfico dos jogos pedagógicos para o ensino de língua inglesa. 2026. Arquivo pessoal da autora.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Elaboração: DOS SANTOS, F.C.; OLIVEIRA, R.F.C.de; Grafia Braille para a Língua Portuguesa. 3. ed. Brasília: MEC/SEESP, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão. Normas Técnicas para a Produção de Textos em Braille. Elaboração: DOS SANTOS, F.C.; OLIVEIRA, R.F.C.de; Brasília-DF, 2018, 3ª edição. 120p. Disponível em: <https://www.gov.br/ibc/pt-br/pesquisa-e-tecnologia/materiais-especializados-1/livros-em-braille-1/o-sistema-braille-arquivos/normas-tecnicas-para-a-producao-de-textos-em-braille-3a-edicao-2018-pdf/pdf/view>. Acesso em: 24 out. 2025

CANVA. Banco de elementos gráficos e recursos visuais digitais. 2026. Disponível em: canva.com. Acesso em 11 de nov.2025.

DEWEY, J. Experiência e Educação [Experience and Education]. Traduzido por Anísio Teixeira. 3. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

GEE, J. P. O que os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizado e alfabetização. Porto Alegre: Artmed, 2003.

GOOGLE. Gemini: recursos visuais e Ilustrações didáticas do guia geradas por Inteligência Artificial. 2026. Disponível em: <https://gemini.google.com>. Acesso em 16 abr. 2026.

PAULINO, V. C.; BARBOSA, L. M. M. Teorias da aprendizagem: Deficiência Visual. Santo André: UFABC, 2022.

SEBASTIÁN-HEREDERO, E. A escola inclusiva e estratégias para fazer frente a ela: as adaptações curriculares. Acta Scientiarum. Education, Maringá, v. 32, n. 2, p. 193-208, 2010.

SEBASTIÁN-HEREDERO, E.; MOREIRA, S. F. da C.; MOREIRA, F. R. Práticas educativas pautadas no Desenho Universal para Aprendizagem (DUA). Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, Araraquara, v. 17, n. 3, p. 1904–1925, 2022. DOI: 10.21723/riaee.v17i3.17087. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/17087>. Acesso em: 29 ago. 2025.