

Andreia Sales de Freitas
Selma Alas Martins

Intercompreensão e jogos digitais e desplugados

Giocare
Jugar
jogar
jouer

Andreia Sales de Freitas

Intercompreensão e jogos digitais e desplugados

Produto tecnológico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologias Educacionais do Instituto Metrópole Digital, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestra em Inovação em Tecnologias Educacionais.

Orientadora: Profa. Dra. Selma Alas Martins

NATAL-RN
2025

Apresentação

Professor (a),

Você gostaria de diversificar suas aulas de língua portuguesa, trabalhar a competência de compreensão leitora (um desafio nos dias atuais, não é, professor?!), incentivar a participação dos alunos, mas não sabe como? E que tal trabalhar línguas estrangeiras nas aulas de português? Seria loucura?! É claro que non!! Você já ouviu falar sobre a intercompreensão em línguas românicas? Jamais?

Vamos conversar um pouquinho sobre essa abordagem!!!

A intercompreensão é uma das abordagens plurais que visa proporcionar a comunicação entre línguas diferentes, porém aparentadas — ou seja, línguas advindas do latim —, em que cada falante se empenha em compreender a língua do outro, mesmo que não a conheça. Fantastique, non?

Então, por que não integrar aos conteúdos de língua portuguesa as línguas românicas? Além de trabalhar diferentes habilidades, os alunos são incentivados a ler em outras línguas e a perceber que são capazes de compreender idiomas que nunca estudaram antes.

E como você irá trabalhar a intercompreensão nas suas aulas? Pode deixar com a gente! Preparamos um *e-book* incrível para que você possa utilizar com seus alunos.

O material tem como objetivo apresentar, de maneira clara e prática, duas sequências didáticas plurilíngues, elaboradas em francês, espanhol, italiano e português, voltadas para turmas do 8º ano do Ensino Fundamental, nas aulas de língua portuguesa.

Sequência Didática 1: Explorando crônicas plurilíngues e pluriculturais – Jogo plurilíngue digital que trabalha o gênero crônica. Além disso, elaboramos uma versão desplugada do jogo digital;

✦ Sequência Didática 2: *Escape Room – Le mystère des médailles volées* – Jogo plurilíngue desplugado que explora o gênero reportagem.

Cada sequência é apresentada de forma detalhada, incluindo:

- ✓ objetivos,
- ✓ recursos didáticos,
- ✓ habilidades alinhadas à BNCC,
- ✓ percurso metodológico.

Com isso, oferecemos subsídios concretos para que você possa incorporar, em suas práticas, jogos digitais e desplugados que favoreçam a intercompreensão em línguas românicas e ampliem as possibilidades de ensino da Língua Portuguesa.

Vamos lá!!

Andiamo!!

Adelante!!

C'est parti!!

Sobre as autoras



Andreia Sales de Freitas possui graduação em Letras – Língua Portuguesa (2016) e em Letras – Francês (2011) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). É especialista em Português e Matemática em uma perspectiva transdisciplinar pelo Instituto Federal do Rio Grande do Norte (IFRN). Atualmente, é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Inovação em Tecnologia Educacional (PPgITE), do Instituto Metrópole Digital (IMD/UFRN). Atua como professora de Língua Portuguesa na rede pública e possui experiência no ensino de Língua Francesa na rede privada. Tem interesse nas áreas de ensino de línguas, metodologias ativas, jogos na educação, intercompreensão em línguas românicas e tecnologias aplicadas ao processo de ensino e aprendizagem.



Selma Alas Martins é doutora em Educação pela Faculdade de Educação- Universidade de São Paulo. Realizou pesquisa pós-doutoral na Université de Lyon 2, França. É professora permanente do programa de Pós-graduação em Inovações em Tecnologia Educacionais- PPgITE/UFRN. Foi Professora de Língua Francesa de 1995-2018- DLLEM/UFRN. Dentre as atividades acadêmicas e científicas tem-se dedicado à área da Educação, Linguagens e Tecnologias, atuando principalmente nos seguintes temas: práticas educativas com tecnologias digitais, estratégias de ensino e aprendizagem, intercompreensão de línguas românicas, metodologias ativas e formação de professores. É integrante do Grupo de Pesquisa em Linguagem, Ensino e Tecnologias Educacionais (LENTEDU)- IMD/UFRN.

sumário

05 Sequência didática 1: Explorando crônicas plurilíngues e pluriculturais

14 Version desconectada del juego: Crónica pluricultural

19 Sequência didática 2: *Escape Room plurilingue - Le mystère des médailles volées*



Sequência didática 1: Explorando crônicas plurilíngues e pluriculturais

Antes de apresentar a sequência didática vamos conversar sobre o gênero textual crônica.

Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é essencial que os estudantes tenham contato com diferentes gêneros textuais para ampliar sua capacidade de interpretar, analisar e produzir textos em diversos contextos de uso da língua.

A crônica, por sua linguagem acessível e pela abordagem de situações cotidianas, favorece a reflexão crítica sobre a realidade, estimula a empatia e amplia a visão de mundo do estudante. Além disso, possibilita o desenvolvimento das habilidades de análise de recursos linguísticos, identificação de efeitos de sentido e posicionamento diante de temáticas sociais, competências centrais na área de Linguagens.

E o que você acha de trabalhar a compreensão leitora através de histórias do cotidiano em língua francesa, espanhola, italiana e portuguesa em formato de um jogo digital?

Calma!! Vamos apresentar a Sequência didática 1: Explorando crônicas plurilíngues e pluriculturais. C'est parti!!

Sequência didática 1: Explorando crônicas plurilíngues e pluriculturais

Professor (a),
Esta sequência é um convite para
transformar a leitura de crônicas
em uma experiência plurilíngua
cheia de descobertas.

Sequências didáticas são
atividades planejadas com
objetivo educacional.



Ela foi pensada para
alunos do 8º Ano do
Ensino
Fundamental.



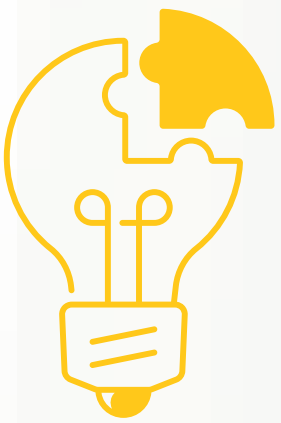
Está organizada em 6
aulas de 60 minutos
cada.

TEMA

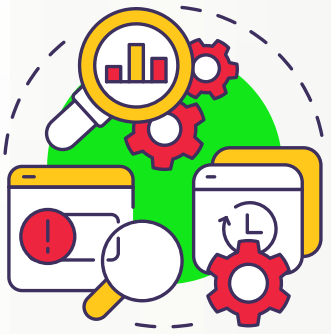
O tema que guia as atividades
é “crônicas plurilíngues e
pluriculturais”.

Objetivos

Os objetivos desta sequência foram pensados para apoiar o seu trabalho em sala de aula, ajudando a explorar o gênero crônica de forma criativa.



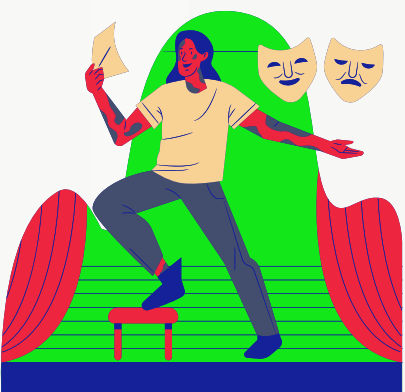
Compreender o gênero textual crônica;



Identificar e analisar elementos de crônicas em diferentes idiomas;



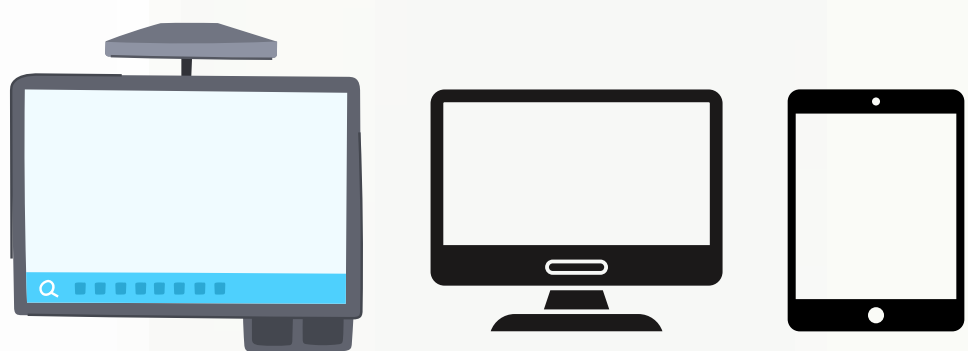
Incentivar a empatia e o reconhecimento da diversidade cultural através da compreensão de crônicas;



Produzir e encenar em grupo uma crônica criativa.

Recursos didáticos

Materiais didáticos que aproximam os alunos das línguas, das culturas e do prazer de aprender.



Lousa digital (sala de informática), computador, tablets com acesso à internet;



Papel e caneta para anotações;



Jogo plurilíngue digital (O jogo - Crónica pluricultural), com as crônicas de Marie, Saul, Pedro e Gionni.

Abilidade (BNCC)

EF: Ensino Fundamental; 69: A habilidade se faz presente do 6º ao 9º, do Ensino Fundamental;
LP: Componente Curricular: Língua Portuguesa; 12: Posição habilidade na numeração sequencial do ano.

Professore (ssa),
Com esta sequência
você pode ajudar os
alunos a desenvolver às
seguintes habilidades:

EF69LP12



Clique aqui para
acessar o PDF com o
detalhamento das
habilidades.

EF69LP37

EF69LP44

EF69LP50

EF69LP51

EF89LP35

Parcours de l'application

Aqui estão algumas sugestões para aplicação da sequência didática.

Vamos lá!!!

1º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

Pergunte aos alunos o que, para eles, seria “uma emergência”;

2

Anote no quadro as respostas dadas;

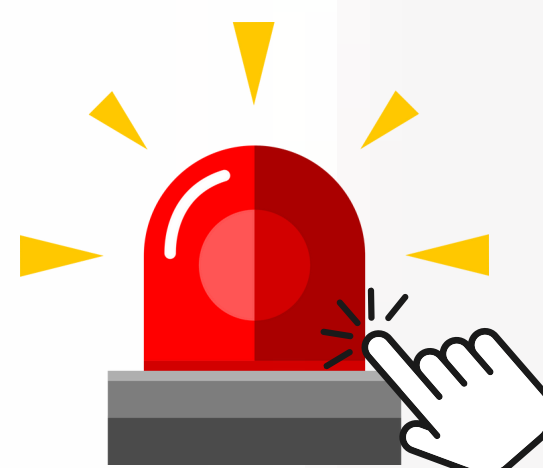
3

Questione se já vivenciaram alguma situação de emergência;

4

Explique que o texto que eles irão ler silenciosamente, trata-se de uma “emergência”;

Crônica “Emergência” de Luís Fernando Veríssimo.



Clique aqui para ler o texto.

SUGGESTION



Antes de iniciar a leitura, você pode passar o vídeo com a narração do texto.



Clique aqui para ver o vídeo.

5

Após a primeira leitura, proponha uma nova leitura coletiva;

7

Questione se eles consideram o medo do passageiro uma “emergência”;

6

Discuta com os alunos sobre o enredo da crônica;

8

Pergunte se eles gostaram do texto, se conhecem alguém, que já tenha passado por situação semelhante à do passageiro do avião.

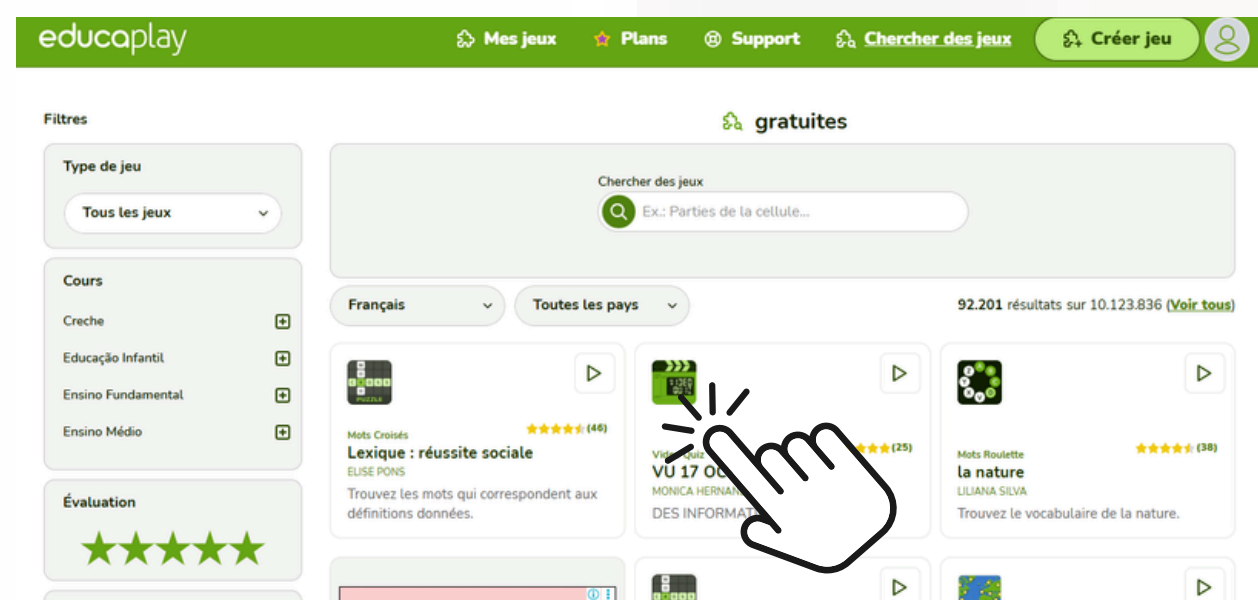
2º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

Você está pronto (a) para jogar? Mas antes, vamos conhecer a plataforma Educaplay.

Educaplay é uma plataforma com recursos educacionais que permite encontrar e criar atividades multimídias, como vídeo-quiz, quebra-cabeça, palavras embaralhadas.



Clique aqui para acessar o site do Educaplay.

Agora, vamos ao jogo.
C'EST PARTI!!!



1

Apresente brevemente ao discentes a plataforma Educaplay, que foi utilizada para a composição do jogo plurilíngue digital;

2

Explique o contexto da atividade (jogo): os alunos precisam compreender as histórias do vídeo para escolher as respostas corretas e avançar no jogo;

3

Distribua os tablets para que os alunos tenham acesso ao jogo digital;

4

Solicite que joguem individualmente. Em seguida, quando todos tiverem terminado mostrar o ranking do jogo;



Clique aqui para acessar o jogo.

5

Projete o vídeo do jogo e peça para que quatro alunos voluntários façam a leitura das crônicas, que possuem as legendas nas quatro línguas, em voz alta para a turma;

6

Retome o evento principal de cada história e o que os personagens aprenderam com as experiências vividas;

7

Pergunte aos aprendizes o que as quatro histórias têm em comum;

8

Apresente aos alunos as principais características de uma crônica: narrativa curta, baseada em fatos cotidianos, frequentemente com uma reflexão ou crítica;

9

Lembre-os que o texto “Emergência”, lido na aula passada, também era uma crônica;

10

Verifique se os discentes conseguem observar, nas crônicas do jogo, as características discutidas;

11

Peça aos alunos que escrevam uma breve crônica sobre uma experiência pessoal significativa, seguindo os elementos trabalhados na aula;

12

Instrua-os a incluírem um momento de reflexão ou aprendizado na crônica;

13

Forme pequenos grupos para que os alunos compartilhem suas crônicas entre si;



Os alunos devem fornecer feedback construtivo, destacando pontos fortes e possíveis melhorias.

14

Cada grupo deve escolher uma crônica para ser encenada, gravada e apresentada à turma.

3º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

Utilize os tablets para que os alunos possam gravar os vídeos em um espaço da escola;

2

Apresentação dos trabalhos realizados pelos grupos;

3

Reuna a turma e conduza uma discussão sobre como foi a experiência de estudar o gênero textual com o jogo plurilíngue digital e a produção realizada por eles;

4

Pergunte aos alunos o que aprenderam sobre si mesmos e sobre os outros à partir dessa atividade.

Vérsion desconectada del juego: Crónica pluricultural

Sem internet? Sem tablets ou computadores? Não tem problema! Pensamos em tudo e preparamos uma versão desplugada em PDF para que você possa aplicar a sequência didática com a sua turma de forma simples e envolvente.



Vamos lá!!!

1º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

Pergunte aos alunos o que, para eles, seria “uma emergência”;

2

Anote no quadro as respostas dadas;

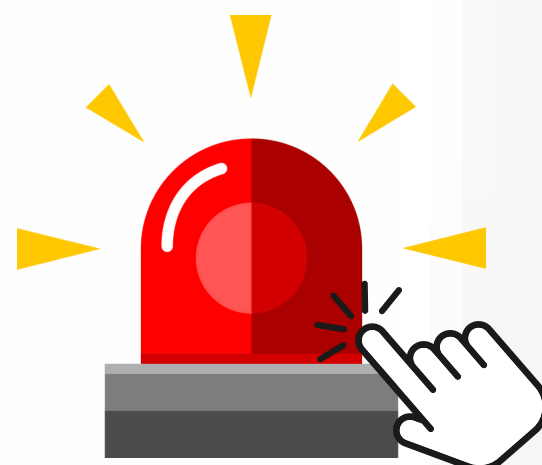
3

Questione se já vivenciaram alguma situação de emergência;

Crônica “Emergência” de Luís Fernando Veríssimo.

4

Explique que o texto que eles irão ler silenciosamente, trata-se de uma “emergência”;



Clique aqui para ler o texto.

5

Após a primeira leitura, proponha uma nova leitura coletiva;

7

Questione se os consideram o medo do passageiro uma “emergência”;

6

Discuta com os alunos sobre o enredo da crônica;

8

Pergunte se eles gostaram do texto, se eles conhecem alguém, que já tenha passado por situação semelhante à passageiro do avião.

2º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

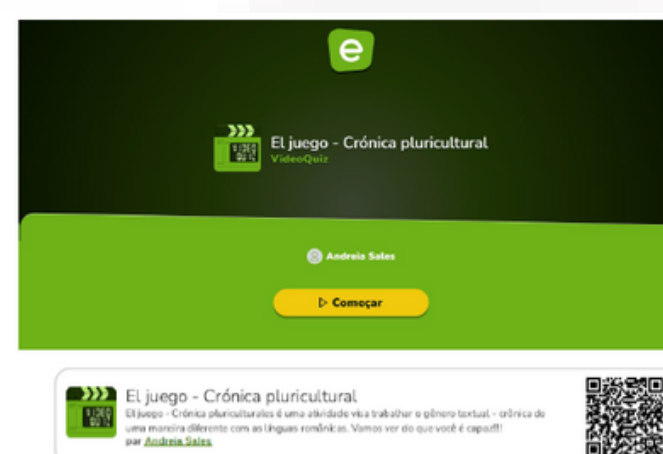
Diga aos alunos que eles farão uma atividade diferente, em formato de jogo;

2

Explique o contexto da atividade (jogo): os alunos precisam compreender as histórias para escolher as respostas corretas e avançar no jogo;

3

Distribua o documento impresso, disponível ao lado, para que possam realizar a atividade;



3

2

1...

Clique aqui para acessar a atividade em PDF.



4

Solicite que façam a atividade individualmente.

5

Peça para que quatro alunos voluntários façam a leitura das crônicas em voz alta para a turma;

7

Pergunte aos aprendizes o que as quatro histórias têm em comum;

9

Lembre-os que o texto “Emergência”, lido na aula passada, também era uma crônica;

11

Peça aos alunos que escrevam uma breve crônica sobre uma experiência pessoal significativa, seguindo os elementos trabalhados na aula;

SUGGESTION



Quando todos tiverem terminado coloque no quadro o ranking do jogo.

6

Retome o evento principal de cada história e o que os personagens aprenderam com as experiências vividas;

8

Apresente aos alunos as principais características de uma crônica: narrativa curta, baseada em fatos cotidianos, frequentemente com uma reflexão ou crítica;

10

Verifique se os discentes conseguem observar, nas crônicas do jogo impresso as características discutidas;

12

Instrua-os a incluírem um momento de reflexão ou aprendizado na crônica;

13

Forme pequenos grupos para que os alunos compartilhem suas crônicas entre si;

14

Cada grupo escolhe uma crônica para ser encenada e apresentada para a turma.



Os alunos devem fornecer feedback construtivo, destacando pontos fortes e possíveis melhorias.

3º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

Oriente e supervisione os alunos para que ensaiem as crônicas em um espaço da escola.

2

Apresentação dos trabalhos realizados pelos grupos;

3

Reuna a turma e conduza uma discussão sobre como foi a experiência de estudar o gênero textual com a atividade plurilíngue e a produção realizada por eles;

4

Pergunte aos alunos o que eles aprenderam sobre si mesmos e sobre os outros, a partir dessa atividade.



Esperamos que a sequência didática apresentada contribua não apenas para o desenvolvimento da compreensão leitora, mas também para o aprimoramento de habilidades essenciais à formação integral do aluno.

Ler e criar crônicas plurilíngues é mais do que uma prática de língua: é uma viagem por diferentes culturas, um exercício de empatia e um convite à criatividade. Que seus alunos vivam essa experiência com entusiasmo e reflexão!



Sequência didática 2: *Escape Room plurilingue - Le mystère des médailles volées*

A sequência didática 2 também está alinhada ao trabalho com os gêneros textuais. Nesse momento, vamos conversar sobre o gênero textual reportagem.

Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), é essencial que os estudantes tenham contato com diferentes gêneros textuais para ampliar sua capacidade de interpretar, analisar e produzir textos em diversos contextos de uso da língua.

Ao explorar a reportagem, o aluno aprende a identificar elementos como título, subtítulo, lead, dados e opiniões, além de reconhecer a intencionalidade do texto e as estratégias utilizadas para construir credibilidade e atrair o leitor. Assim, o gênero contribui para o fortalecimento da competência leitora e midiática, estimulando a análise crítica das informações e a participação consciente no mundo social.

E o que você acha de trabalhar o gênero reportagem em língua francesa, espanhola, italiana e portuguesa através de um jogo desplugado? Você conhece o *Escape Room*? Non?! O *Escape Room* é um jogo desplugado temático em que os jogadores são fechados em uma sala por 60 minutos. Antes que o tempo se esgote, eles devem encontrar pistas e decifrar enigmas para conseguir “fugir” da sala e desvendar o mistério escondido nela.

A narrativa e os enigmas/pistas do *Escape Room: Le mystère des médailles volées* foram construídos em línguas românicas e apresentados em formato de uma reportagem. Assim, cada enigma não é apenas um desafio a ser resolvido, mas também uma oportunidade de mergulhar em diferentes idiomas e decifrar informações jornalísticas. Dessa forma, o mistério se transforma em uma experiência dinâmica, que uniu leitura, investigação e diversão em sala de aula.

Será que os alunos irão conseguir sair da sala antes que o tempo acabe?
C'est parti!!

Sequência didática 2: *Escape Room plurilingue - Le mystère des médailles volées*

Esta sequência é um convite para transformar a leitura de reportagem em uma experiência plurilíngue e cheia de descobertas.



Ela foi pensada para alunos do 8º Ano do Ensino Fundamental.



Está organizada em 6 aulas de 60 minutos cada.

TEMA

O tema que guia as atividades é o gênero reportagem.

Obiettivi

Professore (ssa),
Os objetivos desta sequência
foram pensados para apoiar o
seu trabalho em sala de aula,
ajudando a explorar o gênero
reportagem de forma criativa.



Identificar as características do gênero textual "reportagem";



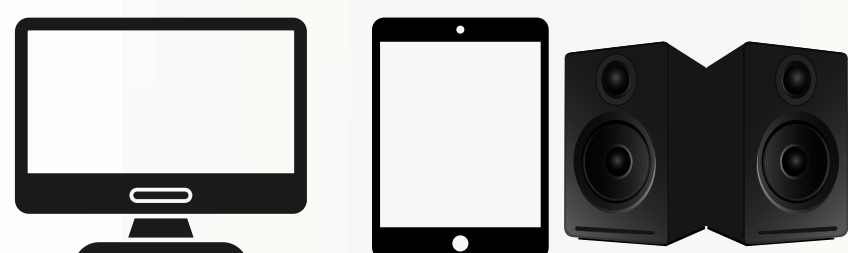
Utilizar habilidades linguísticas para resolver enigmas e avançar no jogo;



Estimular o trabalho colaborativo e o pensamento crítico.

Recursos didácticos

Materiais didáticos que aproximam os alunos das línguas, das culturas e do prazer de aprender.



computador, tablets
com acesso à internet,
caixa de som, projetor;



Clique aqui para
ver o vídeo;

Vídeo: *¿Cómo regulan en otros países el uso de móviles en las aulas?*
- Youtube;



Clique aqui
para acessar
as pistas;

Pistas do
Escape Room;



Sala ambientada com
objetos e elementos que
remetem ao mistério (pasta,
livros, armários, bonecos,
cadeiras, sofá, mesa, quadro
de fotos, caixa, medalhas,
canetas, papéis, imagens).

Abilidade (BNCC)

Com esta sequência
você pode ajudar os
alunos a desenvolver às
seguintes habilidades :

EF: Ensino Fundamental; 69: A
habilidade se faz presente do 6°
ao 9°, do Ensino Fundamental;
LP:
Componente Curricular: Língua
Portuguesa; 03: Posição
habilidade na numeração
sequencial do ano.

EF69LP03



Clique aqui para
acessar o PDF com o
detalhamento das
habilidades.

EF69LP06

EF69LP51

EF89LP07

EF69LP08

EF69LP13

EF69LP14

EF89LP08

Parcours de l'application

Aqui estão algumas sugestões para trabalhar o gênero reportagem com a sua turma.

Vamos lá!!!

1º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

SUGGESTION



1

Passe o vídeo *¿Como regulan en otros países el uso de móviles en las aulas?*



Caso não seja possível exibir o vídeo, inicie a sequência a partir do número 5, utilizando o texto em língua francesa que se encontra na página seguinte.

Questões relacionadas ao vídeo: *¿Como regulan en otros países el uso de móviles en las aulas?*

Questões relacionadas ao vídeo *¿Como regulan en otros países el uso de móviles en las aulas?*

1. De acordo com o vídeo, de que maneira o uso dos celulares pode impactar a saúde dos alunos?

2. descreva como cada um dos países mencionados regula o uso de celulares em sala de aula, destacando as principais normas ou restrições aplicadas.

Francia	China	Estados Unidos

Clique aqui para acessar as questões.

2

Antes de reproduzi-lo pela segunda vez, distribua a atividade relacionada ao material;

SUGGESTION



3

Leia as questões com os discentes;



Repita uma última vez o vídeo caso seja necessário;



4

Verifique as respostas dos alunos;

6

Explique que eles devem ler o texto e tentar responder às questões;

7

Faça a correção;

8

Verifique o que acharam do assunto trabalhado, se costumam acompanhar jornais e como ficam sabendo sobre o que acontece no mundo;

5

Em seguida, entregue o texto:
Quel est l'impact des téléphones portables sur l'apprentissage des jeunes ? com as questões;

Quel est l'impact des téléphones portables sur l'apprentissage des jeunes ?

2 octobre 2024

Cette année, près de 200 collèges français testent la pause numérique. Les élèves n'ont plus le droit d'avoir leur portable avec eux dans l'enceinte des établissements scolaires concernés. Une mesure qui vise notamment à améliorer la concentration et la mémorisation des jeunes, afin d'obtenir de meilleurs résultats.



Depuis la rentrée 2024, plus de 50 000 élèves français sont privés de téléphone mobile au collège. 199 établissements expérimentent la pause numérique, un chiffre annoncé par l'ancienne ministre de l'Éducation nationale Nicole Belloubet en août dernier. Une mesure qui pourrait se généraliser dès janvier 2025.

Depuis 2018, les collégiens (et écoliers) avaient déjà l'interdiction d'utiliser leur téléphone, y compris pendant les récréations. La pause numérique va plus loin : les adolescents doivent cette fois se séparer de leur portable dans l'enceinte des établissements. Ces derniers déterminent les « modalités pratiques pour assurer le respect de la loi », indique le ministère de l'Éducation nationale, évoquant comme « piste intéressante » la mise en place « d'un système de casiers ».

Quant aux lycées, la loi permet aux conseils d'administration d'introduire dans le règlement intérieur l'interdiction de l'utilisation de ces appareils. Précise le ministère.

Clique aqui para ler o texto e as questões.

9

Deixe claro que nas próximas aulas serão apresentadas as características do gênero reportagem.

2º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

Apresentação do jogo



Explique aos alunos que eles participarão de um jogo no formato de *Escape Room*, cujo objetivo é resolver um mistério que aconteceu na escola Amadeu Araújo.

O vídeo introdutório "*Le mystère des médailles volées*"

1

Organize os alunos em três grupos, cada grupo terá com 30 minutos para sair da sala e elucidar o mistério;

2

Apresente o vídeo introdutório "*Le mystère des médailles volées*" no qual o roubo das medalhas é explicado e o desafio é lançado;

3

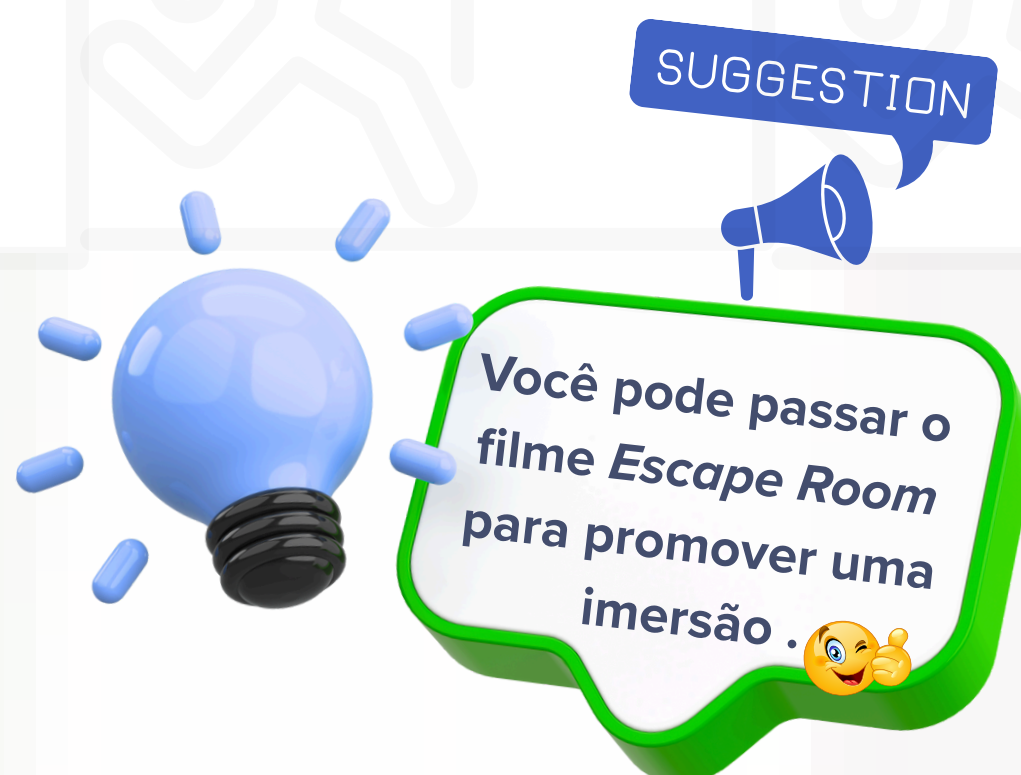
Os alunos devem encontrar as pistas e decifrar os enigmas, que estão em francês, espanhol e italiano;

Clique aqui para acessar o vídeo.



4

Após a resolução do mistério, os grupos compartilharão suas experiências e as estratégias que utilizaram para resolver o enigma.



3º ENCONTRO



120 minutos (duas aulas)

1

Refleta com os alunos sobre o uso do gênero reportagem no jogo: como a estrutura e as características do gênero apareceram no jogo;

2

Apresente as características do gênero reportagem;

3

Discuta com os alunos sobre a possibilidade de reformularem o *Escape Room* “Le mystère des médailles volées” para que ele possa ser aplicado em outra turma.



Esperamos que a sequência didática apresentada contribua não apenas para o desenvolvimento da compreensão leitora, mas também para o aprimoramento de habilidades e competências inerentes à formação do indivíduo.

Ao finalizar esta jornada com o *Escape Room* plurilíngue, os alunos não apenas resolveram um mistério, mas também descobriram que a colaboração, a intercompreensão entre línguas e o pensamento crítico são chaves poderosas para abrir as portas do conhecimento.

