THE WAR FOR THE IRON THRONE

Anderson Gabriel Hass Mello[1]
Alexandre Ludwig Pinto [2]
Felipe Da Cruz De Lima[3]
Matias Da Luz Abreu[4]
Matias da Veiga Scherer[5]
Jamile Tábata Balestrin Konageski[6]

Instituição: Escola Municipal Fundamental Estado do Amazonas
Modalidade: Relato de Pesquisa
Eixo Temático: Linguagem e suas Tecnologias

1. Introdução

Aprender inglês não precisa acontecer somente por meio de exercícios e atividades escritas. Durante as aulas de Língua Inglesa do 8º ano, recebemos a proposta de criar um jogo utilizando conteúdos que já havíamos estudado. Nosso grupo decidiu desenvolver um jogo de estratégia inspirado na série *House of the Dragon*.

Escolhemos esse tema porque a história apresenta disputas pelo Trono de Ferro, diferentes casas, territórios, exércitos e dragões. Esses elementos poderiam ser transformados em partes de um jogo e, ao mesmo tempo, relacionados à Língua Inglesa.

Assim surgiu **The War for the Iron Throne**, um jogo de tabuleiro no qual dois lados disputam territórios e precisam tomar decisões para avançar. Nosso objetivo foi criar um jogo que unisse estratégia, criatividade e conhecimentos de inglês, principalmente **WH-Questions e Simple Past**.

---

[1] Aluno do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[2] Aluno do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[3] Aluno do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[4] Aluno do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[5] Estudante do Curso de Letras Português e Inglês pelo Programa Professor do Amanhã da UNIJUÍ; Bolsista do programa de fomento PIBID - (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência).
[6] Professora de Língua Inglesa da Rede Pública Municipal, Ijuí/RS.

2. Procedimentos Metodológicos

Primeiramente, pensamos em como transformar elementos de *House of the Dragon* em um jogo de tabuleiro. Criamos um mapa inspirado em Westeros e estabelecemos dois lados para a disputa: os Verdes e os Negros. Cada grupo começa em uma região diferente e pode seguir caminhos para conquistar novas casas.

Depois, criamos as regras e diferentes tipos de cartas. O jogo possui cartas de dragões, exércitos, produções e ameaças, que podem ajudar ou dificultar o avanço dos participantes.

Também produzimos cartas relacionadas à Língua Inglesa. As **WH-Questions são apresentadas em inglês, assim como suas alternativas, e muitas utilizam o Simple Past**. Essas cartas aparecem quando o jogador chega a determinadas casas do tabuleiro.

Para deixar a partida mais desafiadora, estabelecemos uma consequência para as respostas: quando uma WH-Question é respondida incorretamente, o participante perde uma rodada e o adversário recebe uma vantagem.

3. Resultados e Discussões

Durante a criação de **The War for the Iron Throne**, percebemos que produzir um jogo exige muito planejamento. Não bastava criar um tabuleiro bonito. Precisávamos estabelecer regras que funcionassem, pensar nas possibilidades de cada jogador e fazer com que as cartas tivessem relação com a proposta.

Uma das partes que mais exigiu atenção foi a criação das cartas. Utilizamos palavras e expressões em inglês relacionadas aos elementos do jogo, como *Rider*, *Attack*, *Speed*, *Soldiers* e *Defense*. As cartas de dragões, por exemplo, apresentam informações sobre vida, ataque, velocidade e cavaleiro.

Também utilizamos as WH-Questions e o Simple Past para fazer com que os conteúdos estudados em aula participassem realmente da partida. Assim, responder corretamente em inglês não é uma atividade separada do jogo: a resposta interfere no que acontece com o jogador.

Outro aspecto importante foi a estratégia. Os participantes precisam decidir quais caminhos seguir, quais casas tentar conquistar e como utilizar seus exércitos e dragões. Dessa forma,

o jogo envolve conhecimento da Língua Inglesa, mas também planejamento e tomada de decisões.

4. Conclusão

A produção de **The War for the Iron Throne** foi uma forma diferente de utilizar a Língua Inglesa. Durante o desenvolvimento do jogo, retomamos conteúdos estudados, principalmente WH-Questions e Simple Past, e utilizamos diferentes palavras em inglês na construção das cartas e do tabuleiro.

Também aprendemos que criar um jogo envolve várias etapas. Foi necessário pesquisar, selecionar ideias, produzir materiais, elaborar perguntas, estabelecer regras e pensar em maneiras de tornar a partida possível e interessante.

No final, conseguimos transformar uma série que conhecíamos em inspiração para produzir nosso próprio jogo. Mais do que jogar, tivemos que pensar em como fazer o inglês fazer parte dele. Por isso, o trabalho mostrou que também podemos aprender e revisar uma língua por meio da criação, da estratégia e da interação com os colegas.

5. Referências

MARTIN, George R. R. *Fire & Blood*. New York: Bantam Books, 2018.

Materiais didáticos e conteúdos trabalhados nas aulas de Língua Inglesa sobre **WH-Questions** e **Simple Past**.