A JOURNEY TO DISTRICT 12

Gabrieli Stiebbe Pazze[1]
Isabela Da Silveira Dos Santos [2]
Luíza De Quadros Dill[3]
Isabelle Santos Da Rosa[4]
Alisson Sarasa Alves [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 uma língua também pode acontecer por meio de jogos. Pensando nisso, durante as aulas de Língua Inglesa do 8º ano, tivemos o desafio de criar um jogo que utilizasse conteúdos que já havíamos estudado. Escolhemos trabalhar com *Simple Past* e *WH-Questions* e buscamos uma temática que pudesse deixar o jogo mais interessante.

Nosso grupo escolheu como inspiração *The Hunger Games* (*Jogos Vorazes*), obra de Suzanne Collins. A história acontece em Panem, uma nação dividida em distritos e controlada pela Capital. A personagem Katniss Everdeen participa dos Jogos Vorazes e precisa enfrentar diferentes desafios para sobreviver.

A partir dessa ideia, criamos um jogo de tabuleiro no qual os participantes precisam percorrer um caminho da Capital até o Distrito 12. Durante esse percurso, eles encontram desafios relacionados à Língua Inglesa.

---

[1] Aluna do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[2] Aluna do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[3] Aluna do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[4] Aluna do 8º Ano da rede pública municipal, Ijuí/RS.
[5] Bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/CAPES). Acadêmico do curso de Licenciatura em Letras: Português e Inglês da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ).
[6] Professora de Língua Inglesa da Rede Pública Municipal, Ijuí/RS.

Nosso objetivo foi criar uma maneira diferente de revisar conteúdos estudados em aula, utilizando a criatividade, a leitura, a elaboração de perguntas e respostas e o trabalho em grupo.

2. Procedimentos Metodológicos

Primeiramente, escolhemos o tema e pensamos em como poderíamos relacionar *The Hunger Games* aos conteúdos de Língua Inglesa. Depois, planejamos o tabuleiro, as regras, as cartas e os elementos necessários para jogar.

A floresta presente na história serviu de inspiração para o visual do tabuleiro, representando a arena onde Katniss enfrenta seus desafios. Também utilizamos elementos relacionados à história, como os distritos, o tordo e os diferentes caminhos que podem ser escolhidos pelos jogadores.

Produzimos dois tipos principais de cartas: **WH-Questions** e **Simple Past**. Durante a partida, o jogador lança o dado e avança pelo tabuleiro. Quando chega a uma casa de WH-Questions, precisa retirar uma carta e responder à pergunta. Nas casas de Simple Past, deve responder ao desafio correspondente a esse conteúdo.

Também criamos casas especiais com o símbolo do tordo. Quando o jogador cumpre o desafio corretamente, pode receber uma ficha. Para vencer, não basta chegar ao Distrito 12: é necessário também conseguir pelo menos três fichas do tordo.

3. Resultados e Discussões

Durante a produção, percebemos que criar um jogo é diferente de apenas jogar. Tivemos que pensar nas regras, verificar se elas funcionavam e decidir como os conteúdos de inglês fariam parte da partida.

As perguntas e desafios fizeram com que retomássemos o *Simple Past* e as *WH-Questions*. Para produzir as cartas, precisávamos compreender o conteúdo, porque uma pergunta mal elaborada poderia dificultar o funcionamento do jogo.

Também procuramos fazer com que os elementos do tabuleiro tivessem relação com *The Hunger Games*. As três fichas do tordo representam os três livros da trilogia original, enquanto as bifurcações representam as escolhas que os jogadores precisam fazer durante a jornada. A ampulheta representa o tempo limitado para tomar decisões.

Outra característica foi a possibilidade de escolher caminhos. Em alguns momentos, o participante pode optar por um percurso mais curto ou seguir outro caminho para tentar conseguir uma ficha do tordo. Isso fez com que o jogo envolvesse não somente conhecimentos de inglês, mas também escolhas e estratégias.

4. Conclusão

A criação de *The English Games: Journey to District 12* mostrou que podemos utilizar conteúdos de Língua Inglesa de maneiras diferentes das atividades que normalmente fazemos no caderno.

Durante o trabalho, utilizamos o *Simple Past* e as *WH-Questions*, mas também pesquisamos sobre *The Hunger Games*, planejamos regras, criamos perguntas e pensamos no visual e no funcionamento do jogo.

Uma das partes mais interessantes foi transformar uma história conhecida pelo grupo em um jogo que pudesse ser utilizado para aprender e revisar inglês. No final, não produzimos somente um tabuleiro para jogar, mas um material criado por nós para colocar em prática conhecimentos que já havíamos estudado.

5. Referências

COLLINS, Suzanne. *The Hunger Games*. New York: Scholastic Press, 2008.

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