

CHAMELEON: JOGO DE TABULEIRO COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO PARA A APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA POR CRIANÇAS

AUTORA

Bruna Alessandra Graef Bueno

SUPERVISOR TÉCNICO

Juliana Reichert Assunção Tonelli

TIPO

JOGO DE TABULEIRO

CONTEXTO

Educação Infantil e Ensino Fundamental I

PÚBLICO ALVO

Professores de língua inglesa para crianças

LÍNGUA

Inglês

ANO DE DEFESA

2020

AUTORA: BRUNA
ALESSANDRA GRAEF BUENO

CHAMELEON

UM JOGO FLEXÍVEL

Supervisão técnica: Profa. Dra.
Juliana Tonelli

77

⁷⁷ Disponível para *download* em: <https://www.flipsnack.com/graefbruna/chameleon-um-jogo-flex-vel-fxhiyk9cb.html>

UM PROJETO:



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA



meplem
Mestrado Profissional em Letras Estrangeiras Modernas

Felice

Mestrado Profissional em Letras Estrangeiras Modernas

OBJETIVO:

O Chameleon foi desenvolvido por uma professora de inglês para crianças, sob a supervisão de sua orientadora, que se uniram para criar um instrumento de avaliação que pudesse auxiliar o professor no processo de ensino-avaliação-aprendizagem e, além disso, resgatar o prazer da descoberta e, ao mesmo tempo proporcionar a aprendizagem por meio de uma atividade avaliativa que estimule o raciocínio e a colaboração.

CONSIDERAÇÕES AO PROFESSOR

A partir de nossa experiência com o ensino de língua inglesa para crianças apresentamos o jogo de tabuleiro como um possível instrumento de avaliação no contexto de LIC (Língua Inglesa para Crianças), uma vez que, por se tratar de um contexto infantil, jogos e brincadeiras são comumente utilizados no processo de ensino e de aprendizagem.

O *Chameleon* caracteriza-se como um jogo flexível pois pode ser utilizado como instrumento de avaliação e de aprendizagem e, além disso, o professor pode alterar as cartas e utilizá-lo em diferentes níveis de ensino e de aprendizagem. Professor, esperamos que este jogo contribua com sua prática docente no ensino-avaliação-aprendizagem de Língua Inglesa.

AQUI VOCÊ ENCONTRA:

- 1 tabuleiro
- 3 conjuntos de cartas
- 1 medalha
- 1 conjunto de estrelas
- 1 conjunto de placas
- 1 grade de avaliação para a aprendizagem de LIC
- 1 ficha de acompanhamento e registro da aprendizagem de LIC
- 1 escala de conceitos e descritores
- 1 ficha de registro de autoavaliação da aprendizagem de LIC

INSTRUÇÕES

Objetivo do jogo: chegar ao final do tabuleiro, respondendo às perguntas corretamente e perpassando pelos desafios dispostos durante o jogo, a dupla/trio que chegar primeiro, vence.

Turnos: cada dupla/trio rola o dado uma vez e avança o número de casas correspondente ao número obtido no dado. Cada dupla/trio tem o direito de rolar o dado e responder às perguntas de acordo com a casa onde o peão estiver.

Funcionamento do jogo: o jogo pode ter de quatro a 15 participantes, divididos em duplas ou trios. O início do jogo deve ocorrer com todos os peões dispostos sobre a casa start do tabuleiro. Em seguida, as cartas azul, laranja e *challenge* devem estar sobre o tabuleiro organizadas em três conjuntos. O jogo inicia-se quando a dupla/trio rola o dado e obtém um determinado número, sendo este correspondente à quantidade de casas que o peão da dupla/trio andará. Se houver necessidade uma dupla/trio pode solicitar à outra equipe que os ajude a responder à pergunta. Para tanto, cada equipe terá à sua disposição uma placa branca com os seguintes dizeres: *I need some help!*.

As outras equipes terão à sua disposição três placas, sendo elas, verde: *I got this and I can help*; amarela: *I almost got this but I can help*; vermelha: *I didn't get, so I can't help*; as quais serão utilizadas para oferecer ajuda ou não às equipes solicitantes.

Restrições: ao parar na casa denominada *jail* a equipe deverá ficar uma rodada sem jogar caso não tenham uma medalha (a qual serve de moeda de troca) para que possam comprar a liberdade e continuarem no jogo.

Conquistas: a cada pergunta respondida corretamente, sem o auxílio da dupla/trio adversário, os alunos receberão uma medalha que, posteriormente, pode servir como moeda de troca para a liberdade se acaso ficarem retidas na casa *jail*. Além disso, as duplas adversárias que ajudarem as duplas solicitantes respondendo à pergunta corretamente também recebem uma medalha.

TABULEIRO



No tabuleiro, há 29 casas ao todo e, são subdivididas em três grupos. Quatro casas referem-se aos *challenges*; quatro casas correspondem a *jails*, ou seja, às restrições. As 21 casas restantes correspondem às perguntas do *Chameleon* e estão subdivididas em dois grupos: dez casas laranjas e 11 azuis.

Os jogadores têm como objetivo chegar até o espaço, e para que isso ocorra é preciso passar por uma série de perguntas, desafios e restrições. Os jogadores podem solicitar auxílio da dupla adversária caso não saibam a resposta da pergunta a qual precisam responder. Diante da resposta do aluno, o professor fará uma análise da resposta e, posteriormente, registrará seu desempenho na Ficha de Acompanhamento e de Registro da Aprendizagem de Língua Inglesa (FARALI), de acordo com os critérios propostos na Grade de Avaliação para a Aprendizagem de Língua Inglesa por Crianças (GAPALIC), as quais você também encontra aqui.

CARTAS PERGUNTA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| <p>What is he doing?</p>  | <p>What is the boy doing?</p>  | <p>What are they doing?</p>  | <p>How many sharpeners are there?</p>  | <p>Describe this school bag</p>  |
| <p>What is in the school bag?</p>  | <p>How many chairs are there in your classroom?</p> | <p>What do you do in the morning?</p> | <p>I am _____ a book.</p>  | <p>She is _____ to music.</p>  |
| <p>How is the weather today?</p> | <p>Is it a goldfish?</p>  | <p>How many boys are there in this picture?</p>  | <p>What fruits are these?</p>  | <p>Is it a clean river?</p>  |
| <p>Do you live in a house or in an apartment?</p> | <p>What is it?</p>  | <p>What are they?</p>  |  | |



CLICK HERE
to access
and edit

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| What is it?  It's a clean river. It's a dirty river. | What is it?  | What is your favorite fruit or food? | What do you like to eat for lunch? | Do you like  ? |
| Today is | When do you have English classes? | How is the weather today? | Do you prefer ice cream or fruits? | When do you have Physical Education? |
| Tell me, what do you have in your pencil case? | What are the names of these parts of the body?  | Animal _____ Food _____  | Do you have an animal at home? What is it? | Talk about you I am _____ I am _____ years old I am from _____ My favorite sport is _____ My hair is _____ My eyes are _____ |
| What time do you go to school? | Is it a small pear?  | What is your favorite subject at school? | Do you prefer ice cream or fruits? | |



CLICK HERE to access and edit



| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| What is the first letter of the fourth day of the week? | What is the third month of the year? | What is the third letter of the sixth day of the week? | What is the second letter of the second day of the week? | I am black and white. I am from China. I have small and black ears. What am I? |
| I am an animal. I live in the jungle. I am the king of the jungle. What am I? | Spell the name of a fruit you don't like. | Eight + Twenty-six = | I am a big animal. I am from Africa and Asia. I have four legs and two big ears. I have a long nose, trunk. I am an _____ | Say the name of an animal, a profession and a place. |
| I am from Africa. I am yellow and brown. I have a long neck. I am a _____ | I am a big animal. My color is black. I am from Africa. I am a _____ | I eat grass. I have big legs, long feet, a big tail, big ears and a small head. I am from Australia. I am a _____ | Say the name of an animal which has leather on the body. | Now, you have a challenge. Sing and dance the song: "Head, shoulders, knees, and toes" |
| <ul style="list-style-type: none"> — \$ 2.00 — \$ 1.00 — \$ 3.00 two pencils + one eraser + two rulers = _____ | Guess who I am... I am a fruit, purple and sweet. You can eat it, and drink a delicious juice.... | | | |



CLICK HERE to access and edit

As cartas estão divididas em dois grupos. Primeiramente as cartas-pergunta, que são subdivididas em duas cores, laranja, com perguntas relacionadas à estrutura gramatical da língua LI e, as azuis que estão relacionadas ao léxico. No entanto, você professor, poderá adaptá-las conforme sua necessidade. Ao rolar o dado e obter um número a dupla/trio caminha no tabuleiro a quantidade de casas correspondente ao número no dado. Se o peão parar em uma casa azul, por exemplo, a equipe deve retirar uma carta azul e responder à pergunta contida nesta carta. Ao parar em uma casa laranja, a equipe deve retirar uma carta do conjunto laranja e respondê-la. Além das casas azul e laranja, há também no tabuleiro quatro casas denominadas *challenge*.

Ao parar em uma destas casas a dupla/trio deve retirar uma carta-pergunta do conjunto *challenge* e respondê-la, no entanto, a dupla/trio não poderá solicitar ajuda às equipes adversárias, caso não saibam como responder e/ou agir ao que se pede na carta.

A medalha



CLICK HERE
to access



As medalhas são formas de reconhecimento pelo esforço da criança ao responderem às perguntas. Estas serão distribuídas às duplas que auxiliarem os jogadores oponentes que solicitarem ajuda para responder às perguntas. Este recurso tem como função motivar as crianças durante o momento do jogo e além disso durante o processo de ensino-avaliação-aprendizagem, por meio da atribuição de medalhas como forma de reconhecimento e recompensa pelo esforço.

Ao atribuir medalhas aos alunos que oferecem ajuda aos jogadores adversários, e às duplas que forem capazes de responder às perguntas sem auxílio, temos como objetivo, além do reconhecimento e da promoção da motivação, viabilizar a socialização e a cooperação. As medalhas têm a função de moeda de troca pela liberdade caso os participantes porem na casa denominada *jail*, ou seja, é uma motivação extrínseca para que as crianças ajudem as duplas que solicitarem ajuda, pois deste modo será possível que comprem sua liberdade caso caiam na casa *jail*. As duplas que responderem às perguntas sem solicitar auxílio da dupla adversária também recebem medalhas.

As estrelas



CLICK HERE
to access

As estrelas, aqui propostas, estão divididas em três tipos. A primeira, representada pela cor verde, significa *Great*; a segunda, *Very good*, representada pela cor amarela e, a terceira, de cor vermelha, *Good, but we can improve*.

Serão utilizadas pelo professor, como forma de feedback, para os alunos. Ao responder às perguntas, os alunos recebem uma estrela de acordo com a resposta que produzirem oralmente, podendo ser verde se a resposta for correta, amarela se for parcialmente correta e, vermelha se a resposta estiver incorreta.

Acessando o QR code você poderá baixar e imprimir as estrelas, sugerimos que a impressão seja feita em papel adesivo, deste modo, a criança poderá colar em seu caderno ou em outro lugar que desejar.

As placas



CLICK HERE

| | |
|---|---|
|  | <p>I got this and I can help you!</p> |
|  | <p>I almost have this but I can't help you.</p> |
|  | <p>I didn't get this, so I can't help you.</p> |



CLICK HERE

As placas são divididas em quatro grupos: brancas, verdes, amarelas e vermelhas. As placas têm duas funções: solicitar e/ou oferecer auxílio. Ao solicitarem ou oferecerem ajuda às duplas e/ou trios adversários as crianças interagem socialmente.

A placa branca apresenta a seguinte frase: *I need some help!*. Esta placa será utilizada pelas duplas participantes, para solicitar auxílio para responder às perguntas, caso seja necessário. A placa verde tem a função de oferecer auxílio. Os dizeres *I got this and I can help you!*, significam que a dupla adversária sabe a resposta correta e está disposta a ajudar. A placa amarela: *I almost got this but I can't help*, indica que a dupla que levantá-la não está apta a auxiliar a dupla solicitante. Por fim, a placa vermelha corresponde à *I didn't get this, so I can't help you*, quer dizer que ao levantá-la, a dupla não sabe a resposta e por este motivo não poderá ajudar a dupla solicitante.

A grade de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças

| HABILIDADE AVALIADA/ CRITÉRIOS | | ESCALA DE CONCEITOS E DESCRITORES | | | |
|-----------------------------------|-----|---|--|--|---|
| | | A | B | C | D |
| CO e PO | CR | Reage/responde de forma adequada sem apoiar-se na L1. | Reage/responde com auxílio e/ou apoiando-se pouco na L1. | Reage/ responde com o auxílio do professor e/ou amigo em L1. | Não reage/ responde mesmo com auxílio do par e/ou apoiando-se à L1. |
| CL e PO | IT | Demonstra compreensão escrita ao que lê, reagindo/ respondendo adequadamente sem apoiar-se na L1. | Demonstra compreensão escrita parcial, reagindo/respondendo oralmente apoiando-se pouco na L1. | Demonstra compreensão escrita, no entanto, não responde/ reage oralmente mesmo com auxílio e/ou apoio da L1. | Não responde/ reage oralmente mesmo com auxílio e/ou apoio da L1. |
| | IE | | | | |
| | FIC | | | | |
| PO | URL | Responde utilizando estruturas complexas, sem deslizes e sem apoiar-se na L1. | Responde utilizando léxico parcialmente apropriado, não comprometendo sua comunicação, sendo necessário pouco ou nenhum auxílio e/ou apoio à L1. | Responde utilizando léxico inadequado mesmo com auxílio e/ou ocorre erros que comprometem a comunicação. | Não se expressa oralmente nem mesmo com auxílio. |
| | UEC | Responde/ reage apresentando ideias coerentes e estruturas complexas ³ , sem cometer deslizes não sendo necessário auxílio e/ou apoio na L1. | Responde/ reage apresentando ideias coerentes utilizando estruturas complexas parcialmente adequadas sem comprometer sua comunicação. | Responde oralmente sem auxílio e/ou apoio na L1 sem utilizar estruturas complexas. | Responde/ reage apresentando incoerência nas respostas, uso inadequado de léxico e estruturas complexas, cometendo erros que comprometem sua comunicação. |
| | ARC | Reage/ responde utilizando dispositivos coesivos adequadamente sem cometer deslizes e/ou apoiar-se na L1. | Reage/ responde utilizando dispositivos coesivos parcialmente adequados, cometendo deslizes que não comprometem sua comunicação. | Reage/ responde sem utilizar dispositivos coesivos, cometendo erros que não comprometem sua comunicação. | Não utiliza dispositivos coesivos e comete erros que comprometem sua comunicação. |
| | PI | Pronuncia as palavras claramente, sem ocorrer deslizes ³ que comprometam sua comunicação. | Pronuncia as palavras cometendo deslizes que não comprometem sua comunicação. | Apresenta erros de pronúncia comprometendo parcialmente sua comunicação. | Pronuncia as palavras de forma errônea comprometendo totalmente sua comunicação. |

Fonte: a autora com base em Andrade (2016)

Ativar o



CLICK HERE TO
ACCESS

A grade de avaliação para a aprendizagem de língua inglesa por crianças (GAPALIC) foi elaborada com o intuito de minimizar a subjetividade inerente ao processo avaliativo e, orientar a observação e a avaliação do professor de LI no momento do jogo. A grade que propomos é composta por três habilidades linguísticas; oito critérios; quatro escalas de conceitos e seus descritores. É importante ressaltar que os conceitos atribuídos aos alunos (A, B,C,D) são de caráter organizacional e não quantitativos, ou seja, servem para orientar o professor na análise dos resultados e (re)organização do trabalho pedagógico. É possível que os critérios sejam adaptados de acordo com a concepção de língua em que, você professor, se ancora, ou de acordo com a sua necessidade de avaliação. As habilidades linguísticas contidas na grade são: Compreensão Oral (CO); Compreensão Leitora (CL) e Produção Oral (PO). É importante ressaltar que as habilidades CO, CL e PO são avaliadas de forma integrada, uma vez que ao ouvir e/ou ler a pergunta e/ou comando contido na carta, o aluno deverá produzir uma resposta oralmente coerente, ao que lhe

foi solicitado.

Diante da resposta obtida, você professor poderá fazer inferências a respeito das habilidades que estão sendo avaliadas e registrar o desenvolvimento da criança na Ficha de Acompanhamento e Registro da Aprendizagem de Língua Inglesa (FARALI), que também está disponível neste e-book.

Ficha de acompanhamento e registro para a aprendizagem de língua inglesa

| Habilidade avaliada | Compreensão oral (CO) | Compreensão leitora (CL) | | | Produção oral (PO) | | | |
|---------------------------|-----------------------|--------------------------|-----|-----|--------------------|-----|-----|----|
| Critérios | CR | IT | IIE | FIC | URL | UEC | ARC | PI |
| Aluno | | | | | | | | |
| Aluno 1 | | | | | | | | |
| Aluno 2 | | | | | | | | |
| Aluno 3 | | | | | | | | |
| Aluno 4 | | | | | | | | |
| Instrumento de avaliação: | | | | | | | | |
| Data: | | | | | | | | |
| Observações: | | | | | | | | |

Fonte: a autora

Conceito atribuído
Conceitos dispostos no quadro 4




CLICK HERE TO ACCESS

A FARALI é um instrumento de registro da aprendizagem e do desenvolvimento de LI da criança enquanto joga o *Chameleon*. Com ela, você professor, poderá sistematizar os resultados obtidos durante o processo de avaliação e, posteriormente, relatar às partes interessadas (alunos, pais e escola) se a criança alcançou os objetivos de aprendizagem propostos, ou se foi preciso intervir no ensino para que ocorresse a aprendizagem. Além de servir de instrumento de registro é também instrumento regulador do ensino e da aprendizagem, e em como função reportar, de forma formativa, aos pais e à escola o desenvolvimento individual do aluno (micro) ou da turma toda (macro). Ao analisar a FARALI horizontalmente o professor obterá uma visão micro de desenvolvimento e aprendizagem, ao observá-la verticalmente é possível ter uma visão macro de aprendizagem. Posto isso, você terá a oportunidade de intervir nos critérios que demonstram maior defasagem na aprendizagem da criança.

Ficha de Autoavaliação

| Nome: Aluno 1 | | Data do jogo | | | |
|---|---|--------------|--|--|--|
| Habilidades: Quando eu ouço em inglês eu consigo... | | | | | |
| 1 | entender o que as pessoas me perguntam ou falam sobre assuntos que eu conheço. | | | | |
| 2 | entender sobre qual assunto meus amigos ou a professora estão falando. | | | | |
| 3 | entender quando um amigo me pede algo emprestado. | | | | |
| 4 | entender quando meus amigos ou a professora descrevem pessoas, lugares, objetos ou animais. | | | | |
| 5 | entender quando minha professora me pede para sentar, levantar, ficar quieto e repetir o que falei. | | | | |
| 6 | entender quando uma pessoa canta as músicas que aprendemos nas aulas. | | | | |
| 7 | entender quando me perguntam as horas, minhas preferências ou sobre minha rotina. | | | | |
| 8 | entender, com o apoio de palavras parecidas, as principais informações de um texto. | | | | |
| Habilidades: Quando eu leio em inglês eu consigo.... | | | | | |
| 9 | encontrar informações importantes dos textos. | | | | |
| 10 | entender as principais informações do texto. | | | | |
| 11 | entender o que eu preciso fazer nos exercícios. | | | | |
| 12 | entender as perguntas que estão escritas. | | | | |
| Habilidades: Quando eu falo em inglês eu consigo... | | | | | |
| 13 | descrever pessoas, animais, objetos e lugares. | | | | |
| 14 | perguntar e responder perguntas sobre família, amigos e a escola. | | | | |
| 15 | cantar as músicas que aprendi nas aulas. | | | | |
| 16 | dizer que eu não entendi o significado das palavras. | | | | |
| 17 | descrever ações que eu e/ou outras pessoas estão fazendo. | | | | |
| 18 | falar sobre fatos e acontecimentos no presente. | | | | |
| 19 | descrever como está o tempo. | | | | |
| 20 | indicar as partes do corpo. | | | | |
| 21 | dizer se tem ou não animais domésticos e descrevê-los. | | | | |
| 22 | soletrar palavras, tais como: seu nome, lugares, objetos. | | | | |
| 23 | falar sobre mim, minha rotina, minha família e minhas preferências. | | | | |
| 24 | pedir e oferecer ajuda aos meus amigos e à professora. | | | | |
| 25 | Apresentar-me e cumprimentar as pessoas. | | | | |
| 26 | dar minha opinião sobre algo em inglês. | | | | |

| | |
|---|-----------------------------|
| <p>O que aprendi hoje? (Escreva 1 item)</p> <p>Tive alguma dificuldade na aula de hoje? Qual?</p> <p>O que posso fazer para não ter essa dificuldade?</p> | <p>Data: ____/____/____</p> |
| <p>O que aprendi hoje? (Escreva 1 item)</p> <p>Tive alguma dificuldade na aula de hoje? Qual?</p> <p>O que posso fazer para não ter essa dificuldade?</p> | <p>Data: ____/____/____</p> |
| <p>O que aprendi hoje? (Escreva 1 item)</p> <p>Tive alguma dificuldade na aula de hoje? Qual?</p> <p>O que posso fazer para não ter essa dificuldade?</p> | <p>Data: ____/____/____</p> |
| <p>O que aprendi hoje? (Escreva 1 item)</p> <p>Tive alguma dificuldade na aula de hoje? Qual?</p> | <p>Data: ____/____/____</p> |

CLICK HERE TO ACCESS

25

A ficha de autoavaliação foi produzida para suprir as necessidades do contexto de pesquisa, no entanto, é possível incluir e/ou excluir habilidades de acordo com cada realidade ou de acordo com os objetivos de aprendizagem propostos por você professor de LIC e/ou instituição de ensino. A ficha pode ser utilizada ao longo do período letivo, podendo ou não ser usada juntamente com o *Chamaleon*, ficando a seu critério.

É importante destacar que após o preenchimento da ficha é importante que o professor realize com os alunos o *feedback*, para que eles compreendam os pontos fortes e fracos (em relação à aprendizagem da criança) que foram destacados pelos alunos e, posteriormente, possam ajudar os discentes a (re)orientarem suas estratégias de aprendizagem. A autoavaliação, além de fornecer informações sobre a aprendizagem da criança para a criança, permite também que o professor a empregue em favor do ensino, ou seja, a partir da análise dos resultados dispostos na ficha o professor pode, se necessário, reestruturar as atividades de ensino a fim de que os alunos se aproximem cada vez mais das expectativas de aprendizagem de LIC.

Considerações finais

Caro professor, esperamos que este material possa auxiliá-lo em sua prática pedagógica e no processo de ensino-avaliação-aprendizagem de língua inglesa para crianças.

Lembramos que este material é FLEXÍVEL e, por este motivo, pode ser editado e alterado de acordo com sua necessidade e seu contexto de ensino e de aprendizagem.

