



## JOGO BILÍNGUE: EXPLORADOR DE UNIDADES

*Jaqueline Pina Carrara*<sup>1</sup>,

<sup>1</sup> Acadêmico do Curso de Engenharia Mecânica, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar -UNICESUMAR. Bolsista PIBEX-Fundação Araucária, UniCesumar. jaquelinecpina@gmail.com

### RESUMO

A língua inglesa vem crescendo exponencialmente em todos os países, tornando-se ensino essencial em alguns deles como África do Sul, Irlanda, Reino Unido, pois somadas com outros conhecimentos pode-se tornar um diferencial no mercado de trabalho. Esse conhecimento deve ser trabalhado desde os anos iniciais das escolas, porém, aqui no Brasil o ensino bilíngue não ocupa posição central nas políticas educacionais brasileiras, o que torna o aprendizado dificultoso e os caminhos até os resultados finais mais árduos. Portanto, atividades lúdicas e somadas às áreas de interesse dos estudantes podem trazer melhor compreensão das matérias lecionadas, visto essa carência desenvolvemos O jogo “Explorador de Unidades” que é uma ideia de atividade recreativa para os alunos que gostam de números e desejam aprender, testar, melhorar seus conhecimentos na língua Inglesa construindo e criando edificações por meio de missões, tabela de conversão de unidades e peças com unidades em Inglês para a conversão em português.

**PALAVRAS-CHAVE:** Conversão, jogo, unidades, ensino.

### 1. INTRODUÇÃO

Desde os avanços tecnológicos as gerações transformaram seus meios de absorção de aprendizado, o uso constante de aparelhos eletrônicos contribui para o desinteresse em meios tradicionais de aprendizado, que somados a deficiência de jogos lúdicos/educativos nos ensinamentos fundamentais, traz o desinteresse e fadiga educacional.

No caso português, as escolas têm tido autonomia na gestão do processo de ensino aprendizagem de línguas estrangeiras... No entanto, verifica-se que não houve uma responsabilização das instituições de ensino no sentido de incluírem de forma formal os programas de línguas estrangeiras ou de metodologias de ensino das mesmas, devido ao estatuto opcional da própria língua estrangeira. (BRAGA, 2019, p.15)

O aprendizado de línguas estrangeiras contribui para o desenvolvimento da produção comunicativa e oral, desperta o interesse por diferentes culturas e promove maior autonomia ao estudante, porém a aprendizagem de uma língua estrangeira costuma ser uma atividade desafiadora para o público de qualquer idade e, muitas vezes, devido à dificuldade encontrada, torna-se algo penoso, feito a contragosto. A necessidade educacional do aprendizado da língua inglesa é vista a partir das considerações de trabalhos científicos, publicações de obras literárias e utilização no mundo corporativo que conecta pessoas ao redor de espaços globalizados, mas essa carência deve ser vista ao iniciar a vida da criança nas instituições de ensino. Para outras matérias, a educação atual, encontra-se buscando maneiras de retomar o interesse pelos conteúdos usuais, português, geografia, história e principalmente pela área da ciência, que quando aplicada torna-se mais interessante aos olhos de quem busca aprender. “Quanto ao desinteresse pelos componentes da área de ciências, as pesquisas sugerem que os estudantes acham interessante a área e possuem disposição para aprender principalmente quando ela é vinculada ao cotidiano” (Morales, Mazzitelli e Olivera, 2015). É observado que existe uma carência atual por parte da geração, em manter-se engajado nos estudos de maneira usual. De acordo com os dados que coletamos através de artigos e informações, essa geração é a que menos se mantém longe da tecnologia e dispostos às aulas.



A análise geral das conclusões das pesquisas da categoria parece denotar um entendimento de que o desinteresse dos alunos estaria diretamente relacionado com metodologias de ensino adotadas pelos docentes, como em um processo de causa e efeito. (Santos, p. 8, 2024)

Todavia, para que o lúdico auxilie na construção do conhecimento, o professor deve fazer a mediação da atividade planejada e definir objetivos a fim de que a mesma tenha caráter pedagógico e, assim, promova a interação social e o desenvolvimento intelectual do aluno. Então nesse propósito, observamos que utilizando de meios lúdicos a informação e o aprendizado se faz presente com maior facilidade no contexto educacional, levando o aluno ao conhecimento com mais engajamento nas atividades. O jogo “Explorador de Unidades” foi pensado com esse propósito. Seu objetivo é utilizar de todos os sentidos do adolescente para que manuseando o jogo, ele entenda o conteúdo ensinado tanto na escrita com os textos e desafios, explicações do professor, mas principalmente explorando através da parte visual e prática, as conversões das unidades de medidas norte-americanas que estarão nas peças para o sistema internacional de unidades, que estará explicado nas cartas e é utilizado pelo Brasil.

Dentro das salas de aulas, a criança recebe uma quantidade de peças, onde nelas estarão anotadas unidades de medidas norte-americanas e cartas com missões que ela precisa realizar para construir edificações e objetos, porém, nessas instruções as unidades estão conforme o Sistema Internacional de Unidades (S.I) e então, fazendo os cálculos de conversão necessários, elas chegarão a conclusão do jogo, com o projeto finalizado. As missões serão pautadas em planejar e construir estruturas (torres, pontes, fachadas) traduzindo e convertendo medidas entre português e inglês, os alunos lidarão com termos como “metro/meter”, “centímetro/centimeter”, “pé/foot”, entre outros, por exemplo convertendo de centímetro (centímeter) para polegadas (inch).

Os materiais são confeccionados para montagem dos projetos, de fácil manuseio, como a tabela de conversão que estará disposta ao aluno, por exemplo: “1 inch = 2,54 centimeters”, e alguns dados básicos de explicação da conversão. O manual do jogo estará descrito em inglês e português. Este jogo conta com peças similares ao estilo LEGO, cartas e manuais bilíngues.

Pode ser jogado em equipe ou individualmente, a critério do professor, é um jogo para jovens e adultos.

## 2. MATERIAIS E MÉTODOS

Quadro 1: Materiais e quantidade por aluno

MATERIAIS	QUANTIDADE
Cartas com missões descritivas e pontuações	15
Peças de Lego com anotações das unidades norte-americanas	60
Manual bilíngue do jogador	1
Guia do professor bilíngue	1
Tabela de conversão de unidades de medidas	1
Caixa para guardar os itens	1



Fonte: Pina, 2025

O material contará com explicações didáticas para o aplicador do jogo, o guia do professor contará com regras matemáticas e ensinamentos bilíngues sobre o jogo e como agir em situações adversas, por exemplo aproximação numérica de algum número resultado de uma conversão. Para o jogador, cada cartão virá com a missão específica a ser executada e no rodapé terá a pontuação respectiva do projeto montado, para que ele concluir conversões, o professor poderá pontuá-lo com as missões efetivadas. As informações contidas nas cartas trazem as medidas em centímetros de cada peça, respectivamente, elas variam de 5 pontos a 20 pontos por nível de dificuldade da montagem. Caso o aluno não termine ou tenha dificuldade no ato de alguma ação, o aplicador poderá avaliar e pontuar parcialmente, o parâmetro de correção será a conversão correta entre os dados e se houve alguma intempérie. A pontuação do jogo não é obrigatória, porém serve de estímulo para o interesse no mesmo.

No kit do jogo, os guias contarão com informações culturais sobre as unidades de conversão, para que todos os usuários entendam a motivação da criação do jogo, o manual do jogador terá uma tabela de quanto equivale cada unidade, por exemplo: 1 polegada= 2,54 centímetros (em inglês também), incluso as informações, haverá descrições das peças e em qual unidade de medida ele precisa converter para chegar ao resultado final. Cada peça de lego representará uma peça do projeto, e estará descrita com a unidade de medida norte-americana, ao contrário da carta, que estará com unidades de medidas do sistema internacional de medidas (SI).

### **3. RESULTADOS ESPERADOS**

É esperado que o aluno desperte o interesse em matérias como matemática e inglês, desenvolva a compreensão matemática da conversão, colaboração e comunicação acadêmica, habilidades cognitivas alinhados a conhecimentos de outras culturas e línguas essenciais para o sistema atual que ele estará inserido ao longo da sua jornada. Pois essa atividade foi desenvolvida para que acrescente de maneira divertida e lúdica os conhecimentos em inglês matemática, intercomunicação e capacidades neurocognitivas, aguçando o anseio por aprender de maneira divertida, fugindo do padrão de aulas convencionais, assim o ensino torna-se mais divertido e menos maçante, que é visto pelas pesquisas utilizadas.

O aprendizado poderá ser compreendido pelo professor, quando o aluno conseguir jogar sem dificuldade de fazer as conversões e entender as palavras em inglês, pois o intuito é ensinar com leveza questões que são necessárias no dia a dia e que possa utilizar esse conhecimento em outras áreas de sua vida, dentro do país ou trabalhando/viajando para o exterior.

### **4. CONSIDERAÇÕES**

O propósito deste projeto é fazer um trabalho de interdisciplinaridade para a formação não somente bilíngue, mas também que ele entenda como as nações utilizam as unidades, de suma importância para o mercado de trabalho. Além de ampliar o dinamismo entre atividades nas salas de aulas e conteúdos lecionados entre os anos de formação do ensino curricular.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**



SAVONITTI, Gabriel Almeida; MATTAR, João. Games de entretenimento para o ensino do inglês como segunda língua: características e potencial. **SBC–Proceedings of SBGames**, 2017.

TESSMER, Cristófer. Prática de jogos digitais e a aprendizagem de inglês como língua adicional em contexto brasileiro. 2019.

BRAGA, Maria Teolinda. Práticas pedagógicas de promoção do desenvolvimento linguístico no ensino do inglês, em contexto bilingue, na Educação Pré-escolar. 2020.

SANTOS, Adelia Maria Pereira; RIBEIRO, Cristiane Maria; DA SILVA, Cleber Cezar. PRODUTOS EDUCACIONAIS: O JOGO COMO MATERIAL DIDÁTICO PARA ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA. **Missioneira**, v. 27, n. 8, p. 21-35, 2025.

INSTITUTO FEDERAL CATARINENSE. Desinteresse escolar: revisão de literatura (2007–2021) em teses, dissertações e artigos de periódicos da América Latina. *Rev. Bras. Educ.*, *Rev. Bras. Educ.*, ano 2024, v. 29, p. 1-21, 1 jan. 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/fDRHWsVDj9bR4Kp6TXs9bRD/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 4 out. 2025.