

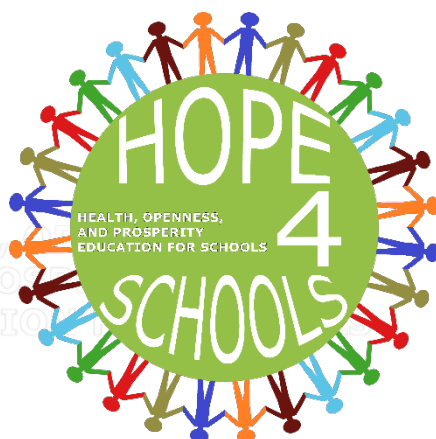


GREEK MINISTRY OF EDUCATION
AND RELIGIOUS AFFAIRS
REGIONAL DIRECTORATE OF PRIMARY
AND SECONDARY EDUCATION
OF WESTERN MACEDONIA



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 JOGOS DIVERTIDOS PARA A SALA DE AULA



HOPE4schools

Health, openness, and prosperity education for schools

2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

20 JOGOS DIVERTIDOS PARA A SALA DE AULA (MAIS BENEFÍCIOS E EXEMPLOS)

Jamie Birt

Atualizado em fevereiro 4, 2023

Jamie Birt é uma “coach” de carreira com mais de 5 anos de experiência a ajudar pessoas que procuram trabalho a navegar nesta procura através do aconselhamento cara a cara, de webinares e de eventos diversos. Ela considera esta missão de ajudar as pessoas a encontrar um sentimento de realização e pertença nas suas carreiras.

Uma mão muda uma peça de xadrez num tabuleiro.

Os jogos na sala de aula não são só algo divertido a acrescentar ao plano de aula. Eles também podem ajudar os professores a ter uma relação melhor com os seus alunos enquanto os ajudam a melhorar competências necessárias. Muitos jogos para a sala de aula podem ser adaptados para se adequarem ao currículo e ao nível dos alunos, para que se possa introduzir uma atividade adequada aos seus alunos.

Neste artigo, discutimos os jogos de sala de aula e os seus benefícios e olhamos para 20 jogos que pode usar nas suas aulas.

BENEFÍCIOS DOS JOGOS NA SALA DE AULA

Os jogos na sala de aula são uma forma fantástica de criar planos de aula com atividades variadas. Aqui ficam alguns benefícios do uso de jogos na sala de aula:

Promove a expressão criativa: Muitos jogos de sala de aula envolvem uma componente artística, permitindo aos alunos desenvolver ideias originais e exprimir-se criativamente.

Permite estilos variados de aprendizagem: Os jogos de sala de aula podem ser usados para incorporar diferentes estilos de aprendizagem no currículo. Por exemplo, alguns alunos aprendem melhor e mais efetivamente se participarem numa atividade em vez de lerem ou escreverem.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Ajuda os alunos a adaptarem-se à escola: Os jogos podem tornar-se uma estratégia para ajudar alunos a adaptarem-se a uma nova escola/ turma. Também podem ajudar alunos que por qualquer razão estiveram fora da escola durante um período de tempo.

Cria um ambiente de ensino/aprendizagem mais confortável: Podem-se usar jogos para criar laços com os alunos, criar regras para a sala de aula e promover uma atmosfera de aprendizagem confortável e aberta.

Promove a interação: Os jogos são uma boa forma de os alunos interagirem de uma forma divertida e relaxada. Pode ser especialmente benéfico para alunos tímidos ou introvertidos.

Promove o espírito de equipa: Alunos que trabalham em equipa aprendem o valor de ser um jogador de equipa e o valor que a contribuição de um elemento pode ter para toda a equipa. Competências de trabalho em equipa podem ajudar os alunos a trabalhar de forma mais eficiente em grupos de estudo.

5 JOGOS PARA AJUDAR ALUNOS NA AQUISIÇÃO DE COMPETÊNCIAS DE ESTUDO E PESQUISA

1. Concurso de estudo

Este jogo pode ajudar os alunos a estudar o assunto da aula ou a analisar informação de forma rápida, tornando mais fácil a revisão de conteúdos. No quadro ou através do projetor desenhamos dois círculos, legendando um com “Sim” e outro com “Não”.

Separamos os alunos em duas equipas e chamamos um representante de cada equipa para ouvir uma frase e decidir se é verdadeira ou falsa. O primeiro aluno a tocar no círculo certo ganha um ponto para a sua equipa.

2. Encontra as pistas

Este jogo tem tempo limitado. Durante o jogo os alunos podem praticar a sua concentração e competências de comunicação enquanto estudam o material da aula. Damos a cada aluno um conjunto de vários termos/ palavras em pequenos papeis.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

Trabalhando em equipas, um aluno seleciona uma palavra e dá aos seus colegas pistas para a descobrir mas sem a nomear. O objetivo é identificar o maior número de termos/ palavras num período de tempo pré-determinado. Ganha a equipa que tiver acertado mais palavras.

3. Encontra o objeto ou as imagens

Nesta atividade física, consegue-se desenvolver competências de pesquisa enquanto se aprendem os componentes de uma sala de aula. É fornecida aos alunos uma lista de objetos ou imagens da sala de aula. Os alunos procuram os objetos num determinado tempo pré-estabelecido.

Também se podem esconder equações matemáticas pela sala e instruir os alunos a resolvê-las durante o tempo pré-estabelecido. Pode ser útil fornecer instruções adicionais para encontrar os objetos de forma a estimular o trabalho em equipa e a exploração construtiva.

4. Concurso de categorias

Neste jogo os alunos utilizam conhecimento prévio para aprender a relacionar conceitos distintos. São-lhes fornecidos tópicos e categorias relacionadas com os tópicos. Os alunos trabalham em equipa e encontram palavras associadas aos tópicos/ categorias que começam com uma letra selecionada de forma aleatória. Por exemplo, um tópico poderia ser “Espaço” e a categoria relacionada poderia ser “Planetas”. Se a letra proposta for “M”, o planeta poderia ser “Marte”. Pode ser útil instituir um sistema de pontos com parâmetros diferentes, como por exemplo a complexidade da palavra.

5. Bingo

Pode-se usar este jogo para rever conteúdos e ajudar os alunos a estudar para avaliações formais, particularmente no caso de estarmos a ensinar vocabulário ou tabuada. Prepara-se uma grelha para cada aluno com perguntas diferentes ou expressões matemáticas. Depois, leem-se os itens da lista correspondente. Os alunos ouvem e marcam na grelha as respostas corretas. O aluno que conseguir marcar mais respostas corretas ganha.



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

3 JOGOS PARA MELHORAR A MEMÓRIA

1. Memorize objetos

Este jogo pode ser uma forma motivadora de fazer a introdução a um novo tópico em muitas áreas ou disciplinas como a química. Colocamos pelo menos 15 objetos diferentes em cima de uma mesa na sala de aula e damos um determinado tempo para os alunos os estudarem.

Depois, cobrimos os objetos e solicitamos aos alunos que se lembrem de determinados pormenores acerca dos objetos e explicar o objetivo/ utilização dessas características. Também podemos simplesmente projetar imagens dos objetos em vez de usar objetos reais.

2. Acabe a frase

Pode-se usar este jogo para praticar a memória e capacidade de concentração, em particular se estão nos últimos anos da primária ou no segundo ciclo. Escrevemos metade de uma frase no quadro, por exemplo “Vou de férias e levo comigo...”, seguida de um espaço em branco para a segunda metade da frase.

O primeiro aluno acrescenta algo à frase como “ Vou de férias e levo comigo o meu cão.” Os alunos seguintes repetem a frase com todos os elementos adicionados e mais um da sua autoria.

3. Substitua o número

Durante este jogo, os alunos podem praticar a capacidade de concentração e aprender conjuntos importantes de números. Escolhe-se um número e substitui-se este número por um som, do tipo "zing" ou "buzz." A seguir os alunos leem os números em voz alta e usam o substituto em vez do número. Se não usarem o substituto do número, ficam fora do jogo até à próxima ronda.

5 JOGOS PARA MELHORAR AS COMPETÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO E TRABALHO EM EQUIPA

1. Charadas

No jogo de charadas, os alunos podem estudar vocabulário e desenvolver a competência de falar em público através de exercício físico. Um aluno faz mímica ou movimenta-se de acordo com o



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

significado de uma palavra e os colegas têm de adivinhar a palavra. A pessoa que acerta recebe a próxima palavra e tem de a transmitir através de movimento.

Se, por exemplo, a palavra for “debate”, um aluno poderá simular falar com outros. Pode-se adicionar um elemento de trabalhos em equipa, dividindo a turma em equipas e dando instruções para adivinharem apenas as palavras transmitidas por outro membro da sua equipa.

2. Risco

Nesta competição, os alunos podem desenvolver trabalho em equipa e rever conteúdos das aulas ganhando pontos. Pode-se escrever perguntas ou equações em cartões e registar a pontuação do outro lado do cartão com base na dificuldade da questão.

Separe os cartões em categorias e coloque-os separadamente para as equipas escolherem e tentarem responder. Por exemplo, uma categoria poderia ser equações quadráticas e o seu cartão de 500 pontos terá vários passos enquanto um cartão de 100 pontos terá muito poucos passos.

3. Relacionar-se através de histórias

Pode usar este jogo para estimular os alunos a interagir uns com os outros e refletir acerca da sua conduta, particularmente se estiverem na escola secundária. Pode segurar um novelo de lã ou bola de fio e partilhar uma história pessoal em que tenha resolvido um problema e aprendido algo novo.

Depois, segura a ponta do fio e atira o novelo/ bola. Quem o apanhar tem de partilhar uma história semelhante. Quando todos tiverem falado, cada um terá um bocado do fio na mão e todos terão criado uma teia que simboliza a representação física das inter relações.

4. Desenho colaborativo

Nesta atividade, os alunos podem treinar competências de trabalho em equipa e exprimir a sua criatividade. Pode-se fornecer a cada aluno uma folha de papel e material de escrita. Depois instruímo-los a desenhar uma imagem dentro de um determinado período de tempo. A seguir, o aluno passa esse desenho a outro colega que continua o desenho de outro aluno. Este processo



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

continua até o primeiro aluno receber a sua folha original, que terá de descrever ao resto da turma.

5. Definição de palavras

Neste jogo, os alunos podem aprofundar a sua compreensão de vocabulário relevante, em particular em níveis mais avançados. Escolhe-se uma palavra e pede-se aos alunos que escrevam num pedaço de papel o significado da mesma (ou o que pensam ser o significado da mesma). Em seguida lemos as definições em voz alta e os alunos votam na opção de significado que julgam correta. Pode ser útil fornecer pistas durante o jogo (por exemplo, palavras familiares, etc).

3 JOGOS QUE INCORPORAM MOVIMENTO

1. Passar o objeto

Neste jogo, os alunos podem fazer exercício enquanto reveem termos importantes e expressões numéricas. Separamos os alunos em grupos e damos a cada grupo um objeto mole ou uma pequena bola para atirar. Depois, revelamos a pergunta a que o aluno tem de responder antes de atirar a bola/objeto a outro aluno, que tem de responder à próxima questão. Quando todos os alunos de um grupo tiverem respondido corretamente a uma pergunta, ganham uma ronda.

2. Quatro cantos

Se tiver uma sala de aula grande, pode tentar este jogo para ajudar os alunos a libertar energia. Começamos por dar nomes aos quatro cantos da sala e pedimos aos alunos que escolham um dos cantos, onde devem ficar. Depois, diz em voz alta o nome de um dos cantos. Os alunos que lá estão ficam fora do jogo. Os alunos reorganizam-se e voltamos a nomear um dos cantos e assim sucessivamente até haver só um aluno, que ganha o jogo.

3. Congela-dança

Podes usar este jogo para ajudar alunos a concentrarem-se para uma aula mais expositiva após o recreio ou no final de um dia. Os alunos arrumam todas as mesas e cadeiras para um dos lados da



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

mesa enquanto organizamos o material para tocar música alegre. Damos instruções aos alunos para parar de dançar quando paramos a música. Se um aluno continuar a mexer-se, fica fora do jogo nessa ronda.

4 JOGOS QUE MELHORAM A CAPACIDADE DE RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

1. Investigador Secreto

Pode-se usar este jogo para praticar o raciocínio e capacidade dedutiva entre aulas académicas. Escreve-se no quadro uma palavra e selecionamos um aluno para ser o investigador e sair da sala enquanto selecionamos um outro para ser o líder secreto. Este aluno coordena os outros numa ação como bater palmas ou cantar palavras, que muda a cada 30 segundos. Quando o investigador regressa à sala, a sua tarefa é determinar quem é o líder secreto.

2. Competição de Empilhamento

Nesta competição, os alunos podem praticar a competência do trabalho em equipa e resolução de problemas. Separamos os alunos em grupos e damos a cada grupo copos de plástico, uma banda de borracha e um cordel. Os alunos atam bocados de cordel à banda de borracha, um para cada elemento da equipa, depois coloque a banda de borracha à volta de um copo de plástico. O objetivo é encontrar uma forma de levantar os copos e organizá-los em forma de pirâmide.

3. Inventar a Solução

O alunos podem jogar este jogo durante os intervalos para praticar a capacidade de resolução de problemas em equipas e aprender como criar ideias originais. Anunciamos um problema que os alunos devem resolver usando unicamente 3 objetos fornecidos. Podemos usar exemplos criativos como ajudar um amigo a tomar uma decisão importante. Depois de um determinado tempo, cada grupo apresenta a solução à turma e responde a questões sobre a tua proposta.

4. Adivinhar a Pessoa

Pode ajudar este jogo para ajudar os alunos a restaurar a sua concentração e praticar as suas capacidades de resolução de problemas após um intervalo. Os alunos fecham os olhos e colocam as suas mãos numa mesa à sua frente. Selecionamos alguns alunos para circular pela sala e



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



WWW.HOPE4SCHOOLS.EU

gentilmente bater nas mãos dos outros. Os que têm os olhos fechados devem adivinhar o nome do aluno que lhes bateu na mão. Se a resposta estiver correta, invertem os papéis.

Source:

<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/classroom-games>



Co-funded by
the European Union

The European Union support for the production of this publication under the project HOPE4SCHOOLS 2021-1-RO01-KA220-SCH-000024401 does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.