
COMO VENCER OS DESAFIOS DE ENSINAR INGLÊS COM DIVERSÃO E APRENDIZADO

30 MANEIRAS DE AUMENTAR O SUCESSO DE SUAS AULAS DE INGLÊS



Márcia Cristina Carvalho Garcia
Professora e Consultora de Língua Inglesa
Play to Learn - Jogos Educativos - Diretora
<http://www.playtolearn.com.br>

Olá Professores e Professoras,

Fico muito feliz que tenha baixado esse E-Book!

Como professores de inglês, encontramos muitos desafios, porém acredito que com os jogos educativos, conseguimos ter aulas mais produtivas, focadas e também divertidas.

Para que você se sinta ainda mais estimulada (o) a usar jogos na sala de aula, coloco abaixo mais alguns benefícios de usarmos jogos em sala de aula:

1. Ficar sentado o tempo todo pode ser cansativo e enfadonho, o jogo faz com que o aluno se movimente.
2. Apenas ouvir o professor, pode ser desestimulador, pode não causar conexão, o jogo chama o aluno a participar, a falar.
3. O jogo inclui o aluno como participante do processo de aprendizagem, ele não é um mero expectador.
4. O jogo proporciona foco e diversão, pois: é uma tarefa a ser realizada, com tempo determinado, tem vencedores, ou seja, recompensa imediata e tudo isso com regras a serem respeitadas.

Desejo que suas aulas sejam um verdadeiro sucesso e que seus alunos sintam prazer e alegria em participar de suas aulas e consequentemente suas aulas gerem muito aprendizado.

Grande Abraço,

Márcia Garcia

Play To Learn – Jogos Educativos

Sumário

COMO ENSINAR INGLÊS COM JOGOS	3
1. WHAT'S THE QUESTION?	3
2. CHAIN SPELLING.....	3
3. CHAIN SPELLING ON THE BOARD	4
4. SENTENCE RACE	5
5. CAN YOU FIND WHAT'S DIFFERENT?.....	5
7. GUESSING THE WORD FROM THE DRAWING	6
9. STOP.....	7
10. STOP WITH SENTENCES	7
11. VERB REVIEW GAME	8
12. THE GAME OF TRUTH.....	9
13. THE GAME OF TRUE AND A FALSE STORIES.....	9
14. MINI PLAYS	9
15. THE BRAG GAME.....	10
16. TWENTY QUESTIONS.....	11
17. NAME THE PLACE.....	12
18. ADVERBIAL CHARADES	13
19. TIC TAC TOE OR 'NOUGHTS AND CROSSES'	13
20. HANGMAN	14
21. HOT AND COLD.....	14
22. TWO TRUTHS AND A LIE	15
23. WORD JUMBLE RACE	15
24. FIND SOMEONE WHO	16
25. CRAZY STORY.....	17
26. THINK FAST	17
27. INTONATION FUN.....	17
28. HOW MANY POINTS DO YOU SCORE?	18
29. FLY SWATTER GAME.....	19
30. MAYOR GAME.....	20

COMO ENSINAR INGLÊS COM JOGOS

1. WHAT'S THE QUESTION?



Procedimentos – Forme dois times, três também funcionará bem, mas dois terá a medida certa de tensão para gerar competição.

Explique o jogo, de alguns exemplos de respostas que precisam de perguntas. Pergunte “WHAT’S THE QUESTION?” e estimule os alunos a fazer a pergunta correta para a sua resposta.

Os times deverão se organizar em duas filas, uma fila para cada time. Um jogador de cada time deverá dar um passo a frente, coloque um sino, ou uma campainha em uma mesa na frente dos jogadores, com esses elementos a competição ficará mais divertida e parecendo um “game show”.

A seguir, leia uma resposta e faça a pergunta: ‘WHAT’S THE QUESTION?’ O jogador mais rápido a responder marcará um ponto para o seu time. Esses jogadores vão para o fim da fila e novos jogadores vem para a frente.

Nos exemplos abaixo eu escolhi fazer uma revisão de vários tempos verbais, mas se o professor preferir ele poderá fazer esse jogo utilizando apenas um tempo verbal. Exemplos de respostas que podem ser usadas no jogo.

EXEMPLO 1	EXEMPLO 2
Mary	Yes, I do.
I have lived here for 2 years.	No, I am not.
I live in Brazil.	Yes, I can.
I never eat fish.	Yes, I did.
I visited my aunt yesterday.	No, I haven’t.
I walk to work.	Yes, she does.
I start school at 7 am.	Yes, she did.
US\$ 25.	No, they don’t.
I bought it for my brother.	No, she can’t.
I is mine	Yes, he is.

2. CHAIN SPELLING

A professor diz uma palavra e pede para um aluno dizer uma outra palavra que comece com a última letra da palavra dita. O jogo continua até alguém errar.

Erros: Pronunciar a palavra errada, dizer uma palavra que já foi dita antes, dizer uma palavra que comece com a letra errada.

Os jogadores vão saindo do jogo à medida que vão cometendo erros.

O vencedor é o aluno que ficará até o final.

VARIAÇÃO : Você poderá aumentar a dificuldade desse jogo limitando as palavras a uma certa categoria, por exemplo: comida, ferramentas, substantivos, verbos, etc.



3. CHAIN SPELLING ON THE BOARD

Divida a classe em dois times, divida a lousa no meio também.

Os alunos deverão formar uma fila na frente da lousa, teremos, então, duas filas representando os dois times.

Explicar aos alunos que eles deverão escrever uma palavra que inicie com a última letra da palavra escrita na lousa. Eles não poderão escrever a mesma palavra duas vezes e não poderão olhar para a lousa do outro time.

A professora escreve uma palavra, a mesma palavra no início das duas metades da lousa e dá o giz ou marcador para os participantes começarem. Eles poderão começar após a professora dar o START, que poderá ser falando essa palavra ou tocando o sino.

A professora determina quanto tempo eles escreverão na lousa, poderá ser 30 segundos, 1 minuto, 2 minutos e quando acabar o tempo determinado ela dirá STOP, ou tocará o sino para que parem de escrever.

Então junto com a classe ela deverá verificar se as palavras estão escritas corretamente e poderá contar quantas palavras cada time escreveu.

O vencedor será o time com o maior número de palavras escritas.

4. SENTENCE RACE

Prepare uma lista de palavras que você queira revisar.

Escreva essas palavras em pedaços de papel, retângulos ou quadrados. Você deverá escrever duas vezes, para ter dois pares completos com todas as palavras.

Organize os pedaços de papel em duas pilhas, 2 pilhas identificadas com as mesmas palavras.

Divida a classe em dois times.

Distribua uma lista para cada time. Cada aluno no time deverá ter um papel. Os dois times têm as mesmas palavras.

Quando você diz a palavra, dois alunos levantam-se, um de cada time. Os alunos deverão ir para a lousa e correr para escrever uma sentença usando suas palavras.

VARIAÇÃO: Ao invés de escrever sentenças, para os alunos mais avançados, você poderá pedir para que escrevam a definição da palavra.

5. CAN YOU FIND WHAT'S DIFFERENT?

Peça a um aluno voluntário que saia da classe por alguns minutos. Enquanto esse aluno estiver fora da classe, os outros alunos deverão trocar de blusas uns com os outros, casacos, etc. podem trocar de lugar também.

Peça ao aluno que está fora da classe para entrar. Ele deverá falar quais as diferenças que ele percebeu na sala.



6. GUESS THE WORD ON YOUR FOREHEAD

Este jogo poderá ser usado para praticar o alfabeto. Divida seus alunos em duplas e distribua para cada um deles uma folha de "post it" para colar na testa. Devem colar de maneira que o colega não veja o que está escrito no papel que está sendo colado na sua testa.

Ele deve fazer perguntas para adivinhar o que está escrito no post it que esta colado na sua testa.

A professora deverá colocar na lousa como as perguntas poderão ser.

Exemplo: Is it a B?... Yes, it is. OR No, it is not.

VARIAÇÃO: Para alunos de nível intermediário você poderá escrever nomes de pessoas famosas.

Os alunos poderão fazer apenas perguntas, cuja resposta seja sim ou não para adivinhar o nome da pessoa famosa.

VAIRAÇÃO 2. Escrever nomes de filmes ou países.



7. GUESSING THE WORD FROM THE DRAWING

Peça a um aluno para ir na frente da classe. De a ele um papel com uma palavra que não poderá ser vista pelos outros alunos.

Ele desenhará na lousa uma figura que expresse o conceito da palavra no papel.

os outros alunos deverão adivinhar qual é a palavra. Se você decidir contar os pontos, o aluno que está na lousa marca um ponto se a classe não adivinhar a palavra correta.

8. ADD A WORD

Um aluno começa a sentença dizendo uma palavra. Um outro aluno deverá dizer uma outra palavra que continue a sentença. Um terceiro continua e assim por diante, até que alguém diga uma palavra que não se encaixe sintaticamente, ou gramaticalmente. Se a sentença chegar ao fim sem erros, o próximo aluno deverá dizer “período” (ponto final) e começar uma nova sentença com uma nova palavra.

A professora poderá sugerir um tópico para iniciar. O que os alunos dizem também poderá ser gravado e os alunos juntos, mais tarde poderão discutir sobre os erros cometidos.

Example:

The teacher... The topic is “pets”

1st student... My

2nd student...dog

3rd student has

4th student...spots

5th student... brown



A sentença pararia aqui. A professora perguntaria aos alunos porque, na esperança de que alguém explicasse que o adjetivo “brown” vem antes e não depois do substantivo “Spots”

9. STOP

No topo de uma folha cada aluno deverá escrever as seguintes categorias:

NAMES – PLACES (Country, City, State) – ACTION – ANIMAL – OBJECT – FRUIT/VEGGY – TOTAL

Alguém começa a dizer o alfabeto A, B, C,... e alguém interrompe e diz STOP. A última letra falada será usada no jogo. Os alunos deverão escrever palavras que comecem com essa letra em todos os tópicos escritos acima.

O aluno que completar primeiro todas as categorias, deverá falar em voz alta ‘STOP’. E todos os outros devem parar de escrever.

Os alunos comparam as palavras escritas. As palavras repetidas por 2 alunos valem 50 pontos. As palavras repetidas por 3 alunos ou mais valem 25 pontos. As palavras que não são repetidas valem 100 pontos.

Os participantes somam o total de pontos e colocam o resultado no TOTAL. No fim do jogo todos os subtotais devem ser somados e o aluno que tiver o maior resultado será o vencedor.

10. STOP WITH SENTENCES

Seguir os mesmos passos para jogar do STOP tradicional, mas as categorias sugeridas para colocar no grid são as seguintes:

MY NEIGHBOR IS....

MY MOTHER LIKES TO

MY GRANDMOTHER NEVER....

MY MOTHER IN LAW

I LIKE TO.....

I AM.....

Abaixo um exemplo....

My neighbor is	My mother likes to...	My grandmother never....	My mother-in-law is....	I like to...	I hate...	I enjoy....	TOTAL



--	--	--	--	--	--	--	--

VARIAÇÃO 1 – Com verbos

SOMETHING I LIKE TO DO AT NIGHT...

SOMETHING I NEVER DO IN CLASS...

SOMETHING I SHOULDN'T DO....

SOMETHING I ONLY DO IN THE MORNINGS....

SOMETHING MY MOTHER DOES FOR ME....

Exemplo abaixo:

Something I like to do at night	Something I never do in class	Something I sometimes do, but I shouldn't	Something I do in the mornings	Something my mother does for me	TOTAL

11. VERB REVIEW GAME

Este jogo poderá ser jogado por times ou individualmente, vai depender do tamanho da classe.

A professora dá aos alunos 5 minutos para que eles façam uma revisão dos verbos irregulares e regulares.

A seguir a professora escreve algo assim na lousa: "things we do with our feet"

Os alunos têm exatamente um minuto para escrever todos os verbos relacionados com esse tópico, tais como: WALK, KICK, DANCE, RUN, JUMP, ETC...

Quando o tempo acabar, a professora irá checar as listas de verbos dos alunos. Cada verbo conta um ponto. Qualquer verbo que aparecer em mais de uma lista deverá ser eliminado.

A professora escreve outro tópico na lousa, por exemplo: "things we do with our mouth".

O aluno ou time com o maior número de pontos será o vencedor.

Sugestões... THINGS WE DO WITH OUR...FEET, MOUTH, EYES, HANDS, LEGS, ETC...



12. THE GAME OF TRUTH

Faça vários cartões com tópicos interessantes escritos neles, tais como:

LOVE, JEALOUSY, PIRACY, MONEY, SMOKING, DRINKING, CLONNING, BRIBING, FRIENDSHOP, DEATH PENALTY, PHYSICAL PUNISHMENT, FAMILY.

Procure temas controversos.

Cada aluno deverá escolher um cartão. Ele ou Ela deverá falar um pouco sobre o tema do cartão que ele-ela escolheu.

MONEY - for me Money is very important, but not the most important thing. It is only a way to reach things.

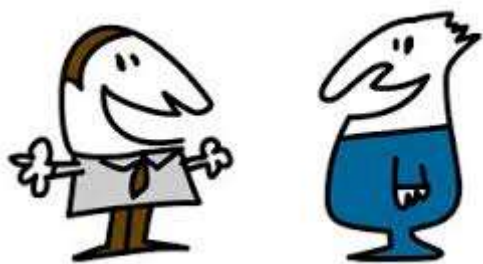
Permita que os alunos expressem seus sentimentos e opiniões, mesmo que não seja a vez de eles falarem. O objetivo do jogo é estimular os alunos a falar. Mas, cuidado para não perder o controle da classe.

Se você escolher tópicos interessantes, todos se sentirão estimulados a falar.

13. THE GAME OF TRUE AND A FALSE STORIES

Cada aluno conta uma história sobre um determinado tópico, pode-se usar os cartões do jogo anterior ou escrever outros. A história tem que ter muitos detalhes. No final o aluno deverá perguntar para a classe... Is this story true or false?

Ganha o aluno que mais acertar quais histórias são verdadeiras;



14. MINI PLAYS



A professora elaborará um pequeno diálogo e lerá para a classe, ou dará para dois alunos lerem.

Exemplo:

Mom: Bye, now. Be careful.

John: Yes, Mom. I will.

Mom: Don't forget to write.

John: No, Mom. I'll write every day.

Mom: Call me when you get there.

A professora sugere temas para que os alunos elaborem pequenos diálogos. Eles têm apenas 5 minutos para elaborar os diálogos.

Os alunos têm uma incrível capacidade de fazer pequenas peças teatrais em cinco minutos e improvisar.

ALGUNS TEMAS SUGERIDOS PARA AS MINI PEÇAS:

- Duas pessoas se encontram em um evento esportivo
- Amigos antigos se encontram e colocam a conversa em dia
- Duas professoras conversando na sala dos professores
- Pai e filho conversando sobre a lição de casa
- Filho pedindo permissão para a mãe para ir na casa de um amigo após a aula.

15. THE BRAG GAME

Este é um jogo bem simples, usado para praticar o 'PRESENT PERFECT'. Você deverá fazer aproximadamente 20 frases usando o 'PRESENT PERFECT' descrevendo várias atividades em que você irá 'contar vantagem' sobre algo.

Exemplo: I've eaten lunch with Oprah!

Spilberg has asked me to act in his next movie!





Um aluno diz uma frase como esse e os outros alunos do grupo irão tentar superar o que foi dito, falando uma frase que impressione mais.

Exemplo:

Student 1: I've eaten lunch with Prince Harry.

Student 2: I've had tea with the Queen of England.

Student 3: I've invited the Queen to have dinner with me and she said YES.

Continua até que chegue uma sentença que o aluno simplesmente não consegue continuar e ele diz WOW!!!

16. TWENTY QUESTIONS



Em papel cartão, a professora poderá colar vários itens de catálogos. O professor poderá escrever as seguintes perguntas na lousa:

Would I find this in the house?

Does it weigh more than 10 pounds?

Does it have wheels?

Does it have a motor?

Does it make noise?

Do you have one?

Can you eat it?

Can you wear it?

Is it used in the summer?

Os alunos devem trabalhar em pares e cada aluno terá um cartão com um item. Eles podem apenas responder YES ou NO e contar o número de perguntas. O vencedor é quem adivinhar o que é antes de completar 20 perguntas.

VARIAÇÃO: FAMOUS PEOPLE, PROFESSIONS, ANIMALS.

17. NAME THE PLACE

Primeiramente prepare uma lista de lugares, aproximadamente 20, escritos em cartões. Divida os alunos em grupos de 4 a 6. Um membro do grupo escolhe um cartão com o nome de um lugar e todos os componentes do grupo preparam um diálogo ou uma mini peça teatral baseados no lugar. Quando todos os grupos já tiverem preparado o seu diálogo, eles irão se apresentar, um a um e os alunos terão que adivinhar o nome do lugar em que o diálogo está acontecendo.



Places in the City

18. ADVERBIAL CHARADES

Cada aluno recebe um cartão com um adverbio, que eles previamente estudaram, por exemplo: quickly, angrily, loudly, happily. A classe diz para um aluno fazer algo para que eles possam adivinhar qual adverbio está no cartão. Os alunos que representarão o adverbio poderão fazer mímicas, ou realmente fazer uma ação do modo como está descrito no cartão.

Exemplos de atividades: drink soup/ open the door/

Poderá ser feita em pares também.

19. TIC TAC TOE OR 'NOUGHTS AND CROSSES'

Este é um jogo bom para fazer revisão de tópicos já ensinados. Divida a classe em dois grupos. Desenhe um grid de nove quadrados na lousa e escreva um número em cada quadrado (de 1 a 9). Prepare 9 perguntas ou charadas e de a cada pergunta um número. Os times chamam os números e se responderem as perguntas ou charadas corretamente, eles conseguem um ponto. O objetivo é



fazer uma linha, na seja horizontal ou na vertical.

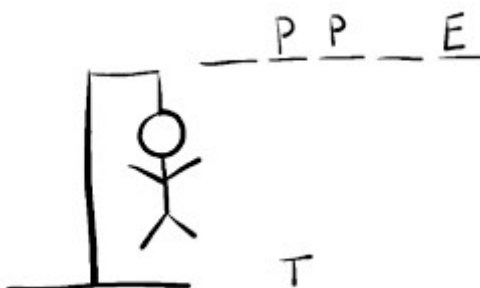
1	2	3
4	5	6
7	8	9



Sugestões de charadas:

- 1) It's about a boy who gets left behind when his family goes on vacation.
- 2) It's about toys that talk, help and protect each other.
- 3) It's about a ship that sinks.
- 4) It's about a boy that was almost killed as a baby.
- 5) It's about a girl who falls in love with a vampire.
- 6) It's about a girl that doesn't have lucky with men.
- 7) It's about students who like to play basketball, sing and dance.
- 8) It's about a multimillionaire.
- 9) It's about a Chinese girl who fights for her country.

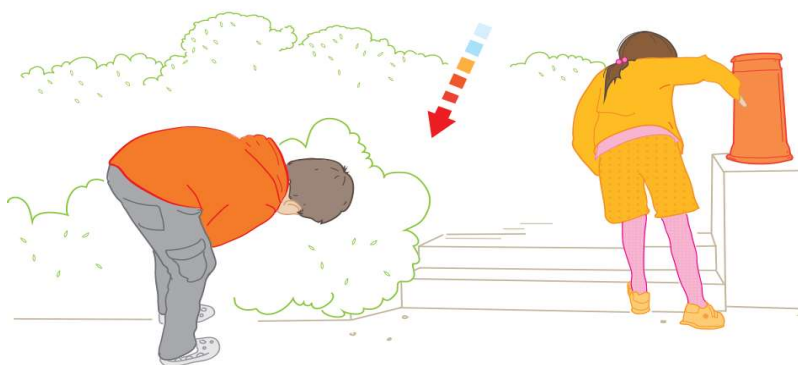
20. HANGMAN



Divida a classe em dois times. Na lousa, desenhe os espaços correspondentes ao número de letras na palavra. Os alunos deverão adivinhar as letras na palavra, alternando entre os times. Se uma letra na palavra for dita e for correta a professora escreve no espaço correto, se a letra dita não fizer parte da palavra, a professora desenha uma parte da pessoa que será enforcada. O time que adivinhar a palavra primeiro recebe o ponto, depois o jogo começa novamente.

21. HOT AND COLD

Explique as palavras HOT e COLD para os alunos. Peça para um aluno sair da sala ou cobrir os olhos. Esconda um cartão com uma palavra na sala de aula. Peça ao aluno que saiu que encontre o cartão escondido. Para ajudar o aluno, os outros alunos da classe dirão HOT quando o aluno estiver perto do cartão, ou COLD quando o aluno estiver longe do cartão.



22. TWO TRUTHS AND A LIE

Escreva 3 sentenças sobre você na lousa, duas deverão ser mentiras e uma deverá ser verdadeira.

Permita que os alunos façam perguntas sobre cada uma das sentenças e então adivinhem qual é a verdadeira. Se conseguirem adivinhar corretamente, então eles vencerão.

A seguir coloque os alunos em duplas e peça que escrevam duas mentiras e uma verdade.

Após as duplas terem terminado, ou seja, adivinhado ou não a sentença verdadeira, peça aos alunos que compartilhem com o resto da classe o que descobriram sobre seus colegas.

23. WORD JUMBLE RACE



Escreva várias frases em papéis de cores diferentes, cada frase deverá ser escrita em um papel de cor diferente.

A sugestão é fazer de 3 a 5 frases para cada time.

Corte as frases, separando as palavras.

Coloque cada frase em um chapéu, copo ou qualquer outro lugar para que fiquem separadas.

Divida sua classe em 2, 3 ou 4 times. Você poderá ter quantos times quiser, mas terá que ter sentenças suficientes para todos os times.

O time vencedor é o time que conseguir colocar todas as suas sentenças na ordem correta.

24. FIND SOMEONE WHO



C

Os alunos irão usar uma “checklist” e vão circular pela classe e perguntar para os alunos da classe para encontrar uma pessoa que se encaixe nas características do ‘checklist’. Quando eles encontrarem a pessoa eles irão colocar o nome da pessoa no checklist. E seguirá procurando a pessoa para encaixar no próximo item da checklist

Find Someone Who

<i>Hint = did you...</i>	Name
drank coffee this morning.	
watched a soap opera yesterday.	
grew up in the country.	
played basketball or soccer last week.	
who skipped breakfast.	
listened to a good music	
took a trip last summer.	
went shopping on the weekend.	
took the subway to school.	
had a drink with friends in the past week.	
could bake a cake when s/he was 12	
lived with their grandmother when they grew up.	
caught a cold last month	

Find Someone Who

<i>Hint = did you...</i>	Name
drank coffee this morning.	
watched a soap opera yesterday.	
grew up in the country.	
played basketball or soccer last week.	
who skipped breakfast.	
listened to a good music	
took a trip last summer.	
went shopping on the weekend.	
took the subway to school.	
had a drink with friends in the past week.	
could bake a cake when s/he was 12	
lived with their grandmother when they grew up.	
caught a cold last month	



25. CRAZY STORY

Peça aos alunos que escrevam uma palavra em um papel e diga a eles para não mostrar esse papel com a palavra escrita para ninguém. Esta palavra poderá ser um verbo, ou um adjetivo se é isso que você quer revisar.

A professora começa contando a história, depois para e escolhe um aluno.

Esse aluno deverá continuar a história e obrigatoriamente deverá usar a palavra que escreveu no papel. Este aluno, após acrescentar sua parte da história, escolhe um outro aluno para continuar a história.

O último aluno deverá terminar a história.

Depois que a história terminar, os alunos irão tentar adivinhar qual a palavra cada aluno tinha escrito no papel. O aluno que adivinhar o maior número de palavras vence o jogo.

26. THINK FAST

A professora prepara uma lista de itens para revisar, por exemplo: vocabulário, gramática, fatos.

Os alunos poderão jogar esse jogo sozinhos, em duplas ou grupos, a professora decidirá.

A professora estabelecerá a categoria e o tempo, 30 segundos ou mais. Quando o tempo acabar ela deverá tocar o sino e ninguém mais poderá escrever.

Nesse momento ela irá verificar o número de palavras escritas por cada aluno, dupla ou grupo. O vencedor será quem conseguir escrever o maior número de palavras.

DICAS DE TÓPICOS: Parts of the body/ places in the city/ shopping list/ Fruits and Vegetables/ Sports/ Furniture, etc...

27. INTONATION FUN

Use esta atividade para mostrar a importância da entonação para seus alunos.

Basicamente, os alunos deverão repetir as palavras dentro dos contextos descritos abaixo.

“Hello”





Para um amigo

Para um amigo que você não vê há três anos.

Para um vizinho que você não gosta.

Para um bebê de seis meses.

Para alguém com quem você está falando ao telefone, mas não tem certeza de que a pessoa está lá.

“Goodbye”

Para alguém da sua família que está embarcando para ir para outro país

Para alguém que está irritando você

Para uma criança na porta da escola no primeiro dia de aula

“How are you?”

Para alguém que você não vê há 20 anos.

Para alguém que recentemente perdeu um membro da família

Para alguém que acabou de chegar de uma viagem de ônibus

“what have you done?”

Para alguém que diz que consertou seu computador, mas agora está pior que antes.

Para alguém que fez algo muito ruim e que terá consequência horríveis.

28. HOW MANY POINTS DO YOU SCORE?

Este jogo pode ser feito em duplas para praticar o present perfect e depois a professor pode checar com a turma toda quem conseguiu marcar mais pontos.

HAVE YOU EVER....?

1. ... visited a foreign country?
2. ... sang in a karaokê bar?
3. ...broken a bone?
4. ... seen the snow?
5. ...had a piercing?
6. ... had a tatoo made on your back?
7. ... dyed you hair?
8. ... traveled by train?



9. ... appeared on a TV program?
10. ... had stitches in any part of your body?
11. ... cut your own hair?
12. ... been in a hospital for more than 3 days?
13. ... jumped with a parachute?
14. ... dived in the sea?
15. ... been in love?
16. ... been on a cruise ship?
17. ... Camped?
18. ... practiced martial arts?
19. ... been stung by bees?
20. ...worn braces?



29. FLY SWATTER GAME

Você poderá usar o formato deste jogo para revisar uma grande variedade de tópicos.

Preparação: Escrever as respostas das perguntas que você fará

Você precisará de dois mata moscas, de preferência um de cada cor. Os alunos ficam em duas filas na frente da lousa e dois alunos, os que irão responder as perguntas ficam um passo à frente dos outros, porém de costas para a lousa, a professora fará uma pergunta e os alunos poderão virar-se para a lousa e acertar com o mata-moscas em cima da resposta correta.

A cada pergunta, os alunos que responderam vão para o fim da fila e outros alunos vem para a frente para responder.

Segue abaixo algumas sugestões de tópicos

1. Escrever o passado dos verbos irregulares na lousa, falar o verbo no infinitivo e eles terão que virar-se para a lousa e acertar o passado desse verbo.

2. Antônimos
3. Superlativos
4. Comparativos
5. Fazer perguntas, tipo quis-show.



30. Mayor Game

Put the students in groups. You tell them that they have two years to improve your city. They will have all the money necessary to make the improvements, but they need to plan what they would like to do and they will have only 2 years to make these changes.

You can put these questions on the board to guide them:

- What changes would you make immediately?
- What changes must be gradual?
- What would you do to make it a better city?



Remind them that they have to be very specific when writing the changes.

You can give them 15 minutes to write the changes and help if they have vocabulary problems. One person from each group reports the changes to the rest of the class and they elect the group that had the best ideas.

OBS – Este e-book é uma compilação de jogos conhecidos por mim e por muitas professoras. Eu fiz uma compilação dos meus favoritos.

Em momento algum atribuo a autoria dos mesmos a mim.