

JOGO DIDÁTICO: QUE GÊNERO SOU EU?



Aparecida Santos Azevedo



Jogo didático: Que gênero sou eu? 2026 by Aparecida Santos Azevedo is licensed under CC BY-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

SOBRE O JOGO

Jogo didático voltado para o Ensino Médio, inspirado na dinâmica do jogo Perfil. Os estudantes devem identificar diferentes gêneros textuais a partir de um conjunto de dez dicas. Ao longo da atividade, os participantes são convidados a reconhecer características, finalidades, contextos de circulação e recursos semióticos presentes em gêneros como tirinhas, anúncios publicitários, posts em redes sociais, vídeos curtos, infográficos e memes.

As pistas exploram aspectos verbais, visuais, sonoros e culturais, mobilizando conhecimentos sobre diferentes práticas comunicativas e repertórios. Dessa forma, o jogo promove o desenvolvimento dos multiletramentos, estimulando a leitura crítica de textos multimodais, a formulação de hipóteses, a inferência e a compreensão dos modos como diferentes linguagens se articulam na construção de sentidos.



OBJETIVOS DIDÁTICOS

- Desenvolver habilidades de leitura e identificação de textos multimodais, considerando a articulação entre diferentes linguagens e semioses, como a verbal, a visual, a sonora e a audiovisual.
- Reconhecer características, finalidades, contextos de circulação e públicos de diferentes gêneros textuais multimodais.
- Compreender como os recursos semióticos contribuem para a construção de sentidos e para a produção de efeitos de sentido nos textos.
- Desenvolver estratégias de inferência, levantamento de hipóteses e análise crítica a partir de informações progressivamente apresentadas.
- Ampliar o repertório cultural dos estudantes, considerando a diversidade de práticas comunicativas e de manifestações culturais em diferentes contextos sociais e digitais.
- Promover o desenvolvimento dos **multiletramentos**, articulando práticas de leitura, interpretação e análise de textos que circulam em diferentes mídias, linguagens e culturas.



HABILIDADES DA BNCC DESENVOLVIDAS

EM13LGG101 – Compreender e analisar processos de produção e circulação de discursos, nas diferentes linguagens, para fazer escolhas fundamentadas em função de interesses pessoais e coletivos.

EM13LGG103 – Analisar, de maneira cada vez mais aprofundada, o funcionamento das linguagens, para interpretar e produzir criticamente discursos em textos de diversas semioses.

EM13LP01 – Relacionar o texto, tanto na produção como na recepção, com suas condições de produção e seu contexto sócio-histórico de circulação (leitor previsto, objetivos, pontos de vista e perspectivas, papel social do autor, época, gênero do discurso etc.).

COMO JOGAR

- O jogo pode ser realizado em grupos de 3 a 5 estudantes. A cada rodada, o grupo deverá pedir uma dica, escolhendo um número de 1 a 10, e, a partir dela, tentar descobrir o gênero textual representado na carta. Caso o primeiro grupo não acerte, será a vez do próximo grupo, até alguém acertar ou as dicas se esgotarem.
- O grupo que acertar o gênero com menos dicas conquista mais pontos.
- Acerto com a 1ª dica: 10 pontos.
- Acerto com a 2ª dica: 9 pontos.
- Acerto com a 3ª dica: 8 pontos.
- E assim sucessivamente, até a 10ª dica, que vale 1 ponto.



- Caso nenhum jogador acerte, o professor revela o gênero apresentado na carta.
- Após a descoberta, o grupo deve discutir as características do gênero, considerando sua finalidade, seu contexto de circulação, o público a que se destina e as diferentes linguagens utilizadas em sua composição. O professor pode solicitar que os estudantes justifiquem a resposta com base nas dicas apresentadas.
- A dinâmica mobiliza os multiletramentos ao propor a análise de gêneros que combinam diferentes linguagens e circulam em contextos sociais e culturais diversos. As dicas não se limitam à identificação de características formais: também exploram os usos sociais dos textos, suas condições de produção, as relações entre culturas e os efeitos de sentido construídos pela articulação das semioses.

CARTAS DO JOGO

Professor: nesta versão, você pode usar o seu computador para ler as dicas para os estudantes.



Carta 1

Eu sou a TIRINHA

Gênero narrativo multimodal, geralmente breve, que articula linguagem verbal e visual para construir sentidos, podendo apresentar humor, crítica e reflexão.

DICAS

1. Posso abordar situações do cotidiano, questões sociais, conflitos e acontecimentos comuns à vida das pessoas.
2. Minha estrutura costuma ser breve, com uma narrativa que se desenvolve em poucos momentos.
3. Posso provocar humor, surpresa, reflexão ou crítica sobre comportamentos e situações sociais.
4. Minha construção de sentidos depende da articulação entre elementos visuais e verbais.
5. Posso apresentar personagens humanos, animais ou seres imaginários, com características e comportamentos reconhecíveis.
6. Os elementos visuais, como expressões faciais, gestos e enquadramentos, ajudam a interpretar as ações e emoções dos personagens.
7. Os balões podem representar falas, pensamentos e outros recursos expressivos, mas não são obrigatórios em todas as minhas manifestações.
8. Posso utilizar recursos como onomatopeias, interjeições e diferentes tipos de balões para produzir efeitos de sentido.
9. Minha leitura pode envolver conhecimentos culturais compartilhados, referências a acontecimentos e compreensão de ironias.
10. Posso circular em jornais, revistas, livros, sites e redes sociais, inclusive em produções de artistas de diferentes países e culturas.

Carta 2

Eu sou o ANÚNCIO PUBLICITÁRIO

Gênero de finalidade predominantemente persuasiva, que articula diferentes linguagens para divulgar produtos, serviços, ideias ou comportamentos.

DICAS

1. Meu principal objetivo costuma ser promover uma ideia, produto, serviço, marca ou comportamento.
2. Faço parte de práticas sociais de comunicação que buscam chamar a atenção de um público específico.
3. Posso aparecer em meios impressos, digitais, televisivos, radiofônicos e em espaços públicos.
4. Utilizo estratégias de persuasão para influenciar percepções, atitudes ou decisões do público.
5. Posso combinar textos, imagens, cores, tipografia, sons, música e movimento.
6. O uso de pessoas, personagens, celebridades ou referências culturais pode contribuir para a construção da minha mensagem.
7. Posso recorrer ao humor, à emoção, à identificação com o público e à associação com valores sociais.
8. Em ambientes digitais, posso ser apresentado em formatos como vídeos curtos, anúncios em plataformas e conteúdos patrocinados.
9. Minha interpretação exige atenção às representações de gênero, classe, cultura, consumo e identidade presentes na mensagem.
10. Posso utilizar slogans, trocadilhos, intertextualidade e referências a obras artísticas ou manifestações culturais para produzir efeitos de sentido.

Carta 3

Eu sou o POST EM REDE SOCIAL

Gênero de circulação digital que pode apresentar diferentes finalidades e configurações multimodais, dependendo da plataforma, da autoria e da situação comunicativa.

DICAS

1. Circulo em ambientes digitais nos quais os usuários podem publicar, compartilhar e comentar conteúdos.
2. Minha produção pode estar relacionada a experiências pessoais, acontecimentos, interesses, opiniões ou divulgação de informações.
3. Posso ser elaborado por indivíduos, instituições, empresas, coletivos e movimentos sociais.
4. Minha composição pode combinar texto escrito, fotografias, ilustrações, vídeos, áudios e elementos gráficos.
5. Posso utilizar hashtags, marcações de usuários, emojis, links e outros recursos próprios das plataformas digitais.
6. Minha linguagem pode variar conforme o público, a finalidade da publicação e a plataforma em que circulo.
7. Posso mobilizar diferentes variedades linguísticas, incluindo usos informais, abreviações e expressões próprias de comunidades digitais.
8. Os comentários, compartilhamentos e reações dos usuários podem participar da construção dos sentidos e da circulação da minha mensagem.
9. Posso divulgar manifestações culturais, acontecimentos e pautas de diferentes grupos sociais, incluindo produções de comunidades indígenas, afro-brasileiras e de outras culturas.
10. Minha interpretação exige considerar o contexto de publicação, a autoria, a circulação do conteúdo e a possibilidade de edição, recorte ou desinformação.

Carta 4

Eu sou o VÍDEO CURTO DIGITAL

Gênero audiovisual de circulação digital, caracterizado pela combinação de imagem em movimento, som, linguagem verbal e recursos de edição, com diferentes finalidades comunicativas.

DICAS

1. Circulo em plataformas digitais que permitem a publicação e o compartilhamento de conteúdos audiovisuais.
2. Minha duração costuma ser reduzida, embora não exista um único tempo obrigatório para todas as minhas manifestações.
3. Posso ter como finalidade informar, entreter, ensinar, divulgar produtos, expressar opiniões ou participar de debates sociais.
4. Minha construção de sentidos envolve a articulação entre imagem em movimento, sons, fala, música e texto escrito.
5. Posso utilizar cortes rápidos, transições, legendas, efeitos visuais e recursos de edição para orientar a atenção do espectador.
6. Minha produção pode incluir performances, coreografias, desafios, tutoriais, comentários e narrativas breves.
7. Posso ser utilizado por pessoas de diferentes culturas para compartilhar manifestações artísticas, danças, músicas e conhecimentos tradicionais.
8. A escolha do enquadramento, do ritmo, da trilha sonora e das palavras influencia a maneira como a minha mensagem é interpretada.
9. Minha circulação pode ser favorecida por mecanismos de recomendação e compartilhamento das plataformas.
10. A leitura crítica do meu conteúdo deve considerar a edição, a autoria, a finalidade, o contexto de circulação e a possibilidade de conteúdos manipulados ou descontextualizados.

Carta 5

Eu sou o INFOGRÁFICO

Gênero multimodal que organiza e apresenta informações por meio da articulação entre linguagem verbal, dados e recursos visuais, com o objetivo de facilitar a compreensão de um tema.

DICAS

1. Minha principal função é apresentar informações de maneira visualmente organizada, facilitando a compreensão de um tema.
2. Posso ser utilizado em contextos jornalísticos, educacionais, científicos, institucionais e de divulgação pública.
3. Minha produção envolve a seleção, a organização e a apresentação de dados ou informações relevantes para determinado público.
4. Posso combinar textos, números, gráficos, tabelas, mapas, ícones, ilustrações e diagramas.
5. As relações espaciais, os tamanhos, as cores e a disposição dos elementos podem orientar a minha leitura e destacar as minhas informações.
6. Posso apresentar informações sobre saúde, meio ambiente, ciência, economia, cultura, história e outros temas.
7. Minha leitura exige compreender tanto os textos escritos quanto as representações visuais e suas relações.
8. Posso ser produzido para explicar conhecimentos científicos a públicos não especializados, adaptando a linguagem e os recursos visuais.
9. Posso apresentar informações relacionadas a diferentes territórios, comunidades e culturas, incluindo dados sobre desigualdades e diversidade social.
10. Minha interpretação crítica exige verificar fontes, datas, critérios de seleção dos dados e possíveis simplificações ou distorções nas representações.

Carta 6

Eu sou o MEME

Gênero de circulação digital que se caracteriza pela apropriação, adaptação e compartilhamento de conteúdos, frequentemente com finalidade humorística, crítica ou expressiva, articulando diferentes linguagens e referências culturais.

DICAS

1. Circulo amplamente em ambientes digitais, especialmente em plataformas de compartilhamento e redes sociais.
2. Posso utilizar humor, ironia, crítica, paródia ou comentários sobre acontecimentos do cotidiano.
3. Minha construção de sentidos frequentemente depende do reconhecimento de referências culturais e conhecimentos compartilhados.
4. Posso combinar imagens, textos escritos, vídeos, áudios, GIFs e outros recursos multimodais.
5. Minha circulação pode ocorrer por meio de compartilhamentos, adaptações, recriações e modificações realizadas pelos usuários.
6. Posso fazer referência a filmes, séries, músicas, acontecimentos políticos, esportes, situações escolares e diversas manifestações culturais.
7. O meu humor pode surgir do contraste entre uma imagem e uma legenda, da quebra de expectativa ou da resignificação de uma situação.
8. Posso apresentar marcas de variedades linguísticas, gírias e expressões próprias de diferentes grupos e comunidades.
9. Minha interpretação pode variar de acordo com o repertório cultural do leitor e com o contexto em que circulo.
10. A leitura crítica exige atenção aos sentidos produzidos, às referências utilizadas, à autoria e à possibilidade de reforço de estereótipos ou disseminação de informações falsas.

CARTAS PARA IMPRESSÃO

Professor: nesta versão, você pode imprimir o jogo para tê-lo consigo, mesmo offline. Também disponibilizamos um template para a criação de novas cartas.



Eu sou a TIRINHA

Gênero narrativo multimodal, geralmente breve, que articula linguagem verbal e visual para construir sentidos, podendo apresentar humor, crítica e reflexão.

• DICAS

1. Posso abordar situações do cotidiano, questões sociais, conflitos e acontecimentos comuns à vida das pessoas.
2. Minha estrutura costuma ser breve, com uma narrativa que se desenvolve em poucos momentos.
3. Posso provocar humor, surpresa, reflexão ou crítica sobre comportamentos e situações sociais.
4. Minha construção de sentidos depende da articulação entre elementos visuais e verbais.
5. Posso apresentar personagens humanos, animais ou seres imaginários, com características e comportamentos reconhecíveis.
6. Os elementos visuais, como expressões faciais, gestos e enquadramentos, ajudam a interpretar as ações e emoções dos personagens.
7. Os balões podem representar falas, pensamentos e outros recursos expressivos, mas não são obrigatórios em todas as minhas manifestações.
8. Posso utilizar recursos como onomatopeias, interjeições e diferentes tipos de balões para produzir efeitos de sentido.
9. Minha leitura pode envolver conhecimentos culturais compartilhados, referências a acontecimentos e compreensão de ironias.
10. Posso circular em jornais, revistas, livros, sites e redes sociais, inclusive em produções de artistas de diferentes países e culturas.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o ANÚNCIO PUBLICITÁRIO

Gênero de finalidade predominantemente persuasiva, que articula diferentes linguagens para divulgar produtos, serviços, ideias ou comportamentos.

DICAS

1. Meu principal objetivo costuma ser promover uma ideia, produto, serviço, marca ou comportamento.
2. Faço parte de práticas sociais de comunicação que buscam chamar a atenção de um público específico.
3. Posso aparecer em meios impressos, digitais, televisivos, radiofônicos e em espaços públicos.
4. Utilizo estratégias de persuasão para influenciar percepções, atitudes ou decisões do público.
5. Posso combinar textos, imagens, cores, tipografia, sons, música e movimento.
6. O uso de pessoas, personagens, celebridades ou referências culturais pode contribuir para a construção da minha mensagem.
7. Posso recorrer ao humor, à emoção, à identificação com o público e à associação com valores sociais.
8. Em ambientes digitais, posso ser apresentado em formatos como vídeos curtos, anúncios em plataformas e conteúdos patrocinados.
9. Minha interpretação exige atenção às representações de gênero, classe, cultura, consumo e identidade presentes na mensagem.
10. Posso utilizar slogans, trocadilhos, intertextualidade e referências a obras artísticas ou manifestações culturais para produzir efeitos de sentido.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o POST EM REDE SOCIAL

Gênero de circulação digital que pode apresentar diferentes finalidades e configurações multimodais, dependendo da plataforma, da autoria e da situação comunicativa.

DICAS

1. Circulo em ambientes digitais nos quais os usuários podem publicar, compartilhar e comentar conteúdos.
2. Minha produção pode estar relacionada a experiências pessoais, acontecimentos, interesses, opiniões ou divulgação de informações.
3. Posso ser elaborado por indivíduos, instituições, empresas, coletivos e movimentos sociais.
4. Minha composição pode combinar texto escrito, fotografias, ilustrações, vídeos, áudios e elementos gráficos.
5. Posso utilizar hashtags, marcações de usuários, emojis, links e outros recursos próprios das plataformas digitais.
6. Minha linguagem pode variar conforme o público, a finalidade da publicação e a plataforma em que circulo.
7. Posso mobilizar diferentes variedades linguísticas, incluindo usos informais, abreviações e expressões próprias de comunidades digitais.
8. Os comentários, compartilhamentos e reações dos usuários podem participar da construção dos sentidos e da circulação da minha mensagem.
9. Posso divulgar manifestações culturais, acontecimentos e pautas de diferentes grupos sociais, incluindo produções de comunidades indígenas, afro-brasileiras e de outras culturas.
10. Minha interpretação exige considerar o contexto de publicação, a autoria, a circulação do conteúdo e a possibilidade de edição, recorte ou desinformação.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o VÍDEO CURTO DIGITAL

Gênero audiovisual de circulação digital, caracterizado pela combinação de imagem em movimento, som, linguagem verbal e recursos de edição, com diferentes finalidades comunicativas.

DICAS

1. Circulo em plataformas digitais que permitem a publicação e o compartilhamento de conteúdos audiovisuais.
2. Minha duração costuma ser reduzida, embora não exista um único tempo obrigatório para todas as minhas manifestações.
3. Posso ter como finalidade informar, entreter, ensinar, divulgar produtos, expressar opiniões ou participar de debates sociais.
4. Minha construção de sentidos envolve a articulação entre imagem em movimento, sons, fala, música e texto escrito.
5. Posso utilizar cortes rápidos, transições, legendas, efeitos visuais e recursos de edição para orientar a atenção do espectador.
6. Minha produção pode incluir performances, coreografias, desafios, tutoriais, comentários e narrativas breves.
7. Posso ser utilizado por pessoas de diferentes culturas para compartilhar manifestações artísticas, danças, músicas e conhecimentos tradicionais.
8. A escolha do enquadramento, do ritmo, da trilha sonora e das palavras influencia a maneira como a minha mensagem é interpretada.
9. Minha circulação pode ser favorecida por mecanismos de recomendação e compartilhamento das plataformas.
10. A leitura crítica do meu conteúdo deve considerar a edição, a autoria, a finalidade, o contexto de circulação e a possibilidade de conteúdos manipulados ou descontextualizados.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o INFOGRÁFICO

Gênero multimodal que organiza e apresenta informações por meio da articulação entre linguagem verbal, dados e recursos visuais, com o objetivo de facilitar a compreensão de um tema.

DICAS

1. Minha principal função é apresentar informações de maneira visualmente organizada, facilitando a compreensão de um tema.
2. Posso ser utilizado em contextos jornalísticos, educacionais, científicos, institucionais e de divulgação pública.
3. Minha produção envolve a seleção, a organização e a apresentação de dados ou informações relevantes para determinado público.
4. Posso combinar textos, números, gráficos, tabelas, mapas, ícones, ilustrações e diagramas.
5. As relações espaciais, os tamanhos, as cores e a disposição dos elementos podem orientar a minha leitura e destacar as minhas informações.
6. Posso apresentar informações sobre saúde, meio ambiente, ciência, economia, cultura, história e outros temas.
7. Minha leitura exige compreender tanto os textos escritos quanto as representações visuais e suas relações.
8. Posso ser produzido para explicar conhecimentos científicos a públicos não especializados, adaptando a linguagem e os recursos visuais.
9. Posso apresentar informações relacionadas a diferentes territórios, comunidades e culturas, incluindo dados sobre desigualdades e diversidade social.
10. Minha interpretação crítica exige verificar fontes, datas, critérios de seleção dos dados e possíveis simplificações ou distorções nas representações.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o MEME

Gênero de circulação digital que se caracteriza pela apropriação, adaptação e compartilhamento de conteúdos, frequentemente com finalidade humorística, crítica ou expressiva, articulando diferentes linguagens e referências culturais.

DICAS

1. Circulo amplamente em ambientes digitais, especialmente em plataformas de compartilhamento e redes sociais.
2. Posso utilizar humor, ironia, crítica, paródia ou comentários sobre acontecimentos do cotidiano.
3. Minha construção de sentidos frequentemente depende do reconhecimento de referências culturais e conhecimentos compartilhados.
4. Posso combinar imagens, textos escritos, vídeos, áudios, GIFs e outros recursos multimodais.
5. Minha circulação pode ocorrer por meio de compartilhamentos, adaptações, recriações e modificações realizadas pelos usuários.
6. Posso fazer referência a filmes, séries, músicas, acontecimentos políticos, esportes, situações escolares e diversas manifestações culturais.
7. O meu humor pode surgir do contraste entre uma imagem e uma legenda, da quebra de expectativa ou da resignificação de uma situação.
8. Posso apresentar marcas de variedades linguísticas, gírias e expressões próprias de diferentes grupos e comunidades.
9. Minha interpretação pode variar de acordo com o repertório cultural do leitor e com o contexto em que circulo.
10. A leitura crítica exige atenção aos sentidos produzidos, às referências utilizadas, à autoria e à possibilidade de reforço de estereótipos ou disseminação de informações falsas.

QUE GÊNERO SOU EU?



Eu sou o <inserir>
Gênero de circulação <inserir>.

DICAS

<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.
<inserir>.

QUE GÊNERO SOU EU?



CRÉDITOS

**Todos os recursos visuais utilizados são de livre acesso e utilização.
Os devidos créditos estão atribuídos abaixo:**

A ilustração de capa é do **STORYSET** e está acessível pelo link a seguir: Capa da apresentação

Os ícones são todos do **FLAT ICON**. Os créditos e links estão disponíveis a seguir:

Ícone do slide “sobre o jogo”: Victoruler

Ícone usado nas cartas para imprimir: Magnific

Ícone do slide “como jogar”: VectorsTank

Ícone do slide “cartas do jogo”: mangsaabguru

Ícone do slide “cartas para impressão”: Icongeek26

Ícone do slide “objetivos didáticos”: Smashicons