Jogo Conectados

Guia de aplicação em sala de aula para estudantes do Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio

unesco

UNHCR ACNUR
Agência da ONU para Refugiados

Apresentação

O Brasil é um país comprometido com a acolhida de pessoas em situação de deslocamento forçado e, atualmente, abriga quase um milhão de refugiados e outras pessoas em necessidade de proteção internacional. Nesse cenário, a educação, além de ser um direito humano fundamental, representa – especialmente para crianças e adolescentes refugiados e migrantes – um importante recurso para reconstruir suas trajetórias, superar obstáculos e se integrar com dignidade à sociedade que os acolhe. Por consequência, e atrelado ao aumento significativo dessa população nas redes de ensino, cresce a demanda por políticas educacionais verdadeiramente inclusivas, uma vez que barreiras linguísticas, discriminação, xenofobia e desafios estruturais nos espaços escolares dificultam a plena inclusão desses estudantes.

Pensando nisso e no papel central que as escolas ocupam na construção de sociedades mais justas e acolhedoras, a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e o Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados (ACNUR) se uniram para elaborar um conjunto de recursos pedagógicos composto por um guia e curso autoinstrucional para formação de professores para o acolhimento escolar; um jogo de cartas para estudantes do Ensino Fundamental e Ensino Médio; e materiais de sensibilização com mensagens educacionais para serem afixados e distribuídos em espaços escolares. O propósito dessa iniciativa é fomentar o acolhimento de estudantes refugiados e migrantes, reforçando a cultura de respeito à diversidade e convivência positiva dentro e fora da escola.

Assim, esse jogo foi concebido como um recurso pedagógico lúdico e participativo, com o objetivo de estimular reflexões críticas e atitudes de solidariedade entre os estudantes. O objetivo principal é sensibilizar os estudantes para enfrentar as diferentes formas de discriminação, especialmente o *bullying* e a xenofobia, ao mesmo tempo que busca fortalecer habilidades socioemocionais como empatia, escuta ativa, cooperação e respeito às diferenças.

Esse manual de aplicação acompanha o jogo de cartas e oferece orientações detalhadas para a condução da atividade, incluindo objetivos pedagógicos, regras, sugestões de mediação e adaptações conforme a faixa etária. Espera-se que, ao final da experiência com o jogo, os participantes estejam mais conscientes sobre os impactos da exclusão e da discriminação na trajetória escolar e no bem-estar dos estudantes, além de mais engajados na construção de uma escola acolhedora, onde todas as pessoas, independentemente de sua origem, possam aprender e se desenvolver de maneira integral.

Sumário

Metodologia do Jogo Conectados 4
Como usar esse guia 4
Estrutura de aplicação do jogo 5
Materiais do jogo 5

Jogo Conectados 6

Materiais necessários 6
Aplicação do jogo passo a passo 7

O jogo na prática 7

Divida as equipes 7
Explique as regras do jogo 7
Inicie o jogo 9
Finalize o jogo 11
Equipe vencedora 11

Conversando sobre o jogo 12

Metodologia do Jogo Conectados

O **jogo Conectados** é uma metodologia ativa, desenvolvida com base na aprendizagem lúdica, que utiliza a brincadeira, a interação entre os estudantes e a experiência prática para promover reflexão e construção de conhecimento a respeito de temas como diversidade cultural, xenofobia e *bullying*.

O jogo parte de uma ideia central: embora as pessoas tenham diferentes nacionalidades, culturas, idiomas e costumes, elas também compartilham muitos interesses, emoções e experiências em comum. Ao observar as cartas e formar combinações entre os personagens, os estudantes percebem que ninguém pode ser definido apenas pelo país onde nasceu ou por uma única característica de sua identidade.

A metodologia combina dois momentos complementares:



Momento lúdico:
a vivência do jogo



Momento reflexivo:
conversa orientada após a atividade

Enquanto o jogo estimula a colaboração e o pensamento estratégico, o momento de reflexão permite aprofundar conceitos, discutir situações de xenofobia e *bullying* e pensar coletivamente em formas de construir relações mais respeitosas.

Espera-se que, ao final da atividade, os estudantes sejam capazes de reconhecer tanto as diferenças quanto as semelhanças entre as pessoas, valorizar a diversidade cultural, identificar situações de discriminação e fortalecer atitudes de empatia, respeito e inclusão no ambiente escolar.

Como usar esse guia

Esse guia traz toda informação necessária para a aplicação do jogo Conectados, para os estudantes do Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio.

Além das regras de como jogar, o guia propõe um roteiro de conversa após a atividade lúdica, criando pontes para trabalhar em sala de aula o tema xenofobia e *bullying* por meio da dinâmica do jogo.

Estrutura de aplicação do jogo

A aplicação do jogo acontece em dois momentos:

1 O jogo na prática

Etapa lúdica na qual os estudantes aprendem como jogar e, em seguida, jogam em equipes.

2 Conversa sobre o jogo

Momento de tirar sentido do jogo, explorar cartas e conceitos vistos durante a etapa lúdica, aprofundando os temas de diversidade cultural, xenofobia e *bullying*.

Materiais do jogo

O jogo é composto por um baralho de 56 cartas, sendo:



52 cartas de personagens



4 cartas de *bullying* e xenofobia

Os baralhos precisam ser impressos e recortados previamente.



Jogo Conectados

Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio

Materiais necessários

Para aplicar esse jogo, é necessário 1 baralho por sala de aula (até 45 estudantes).

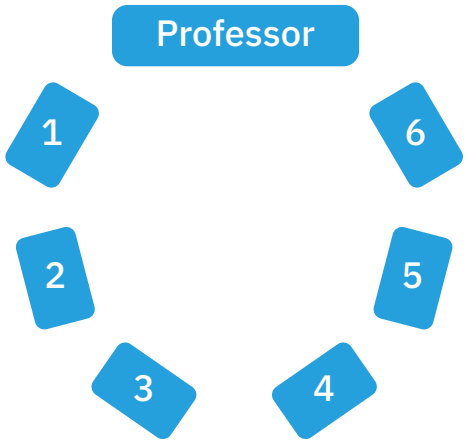
Aplicação do jogo passo a passo

1. O jogo na prática

1.1. Divida as equipes

Divida a turma em 6 grupos e disponha as mesas de modo a formar um semicírculo, conforme imagem ao lado.

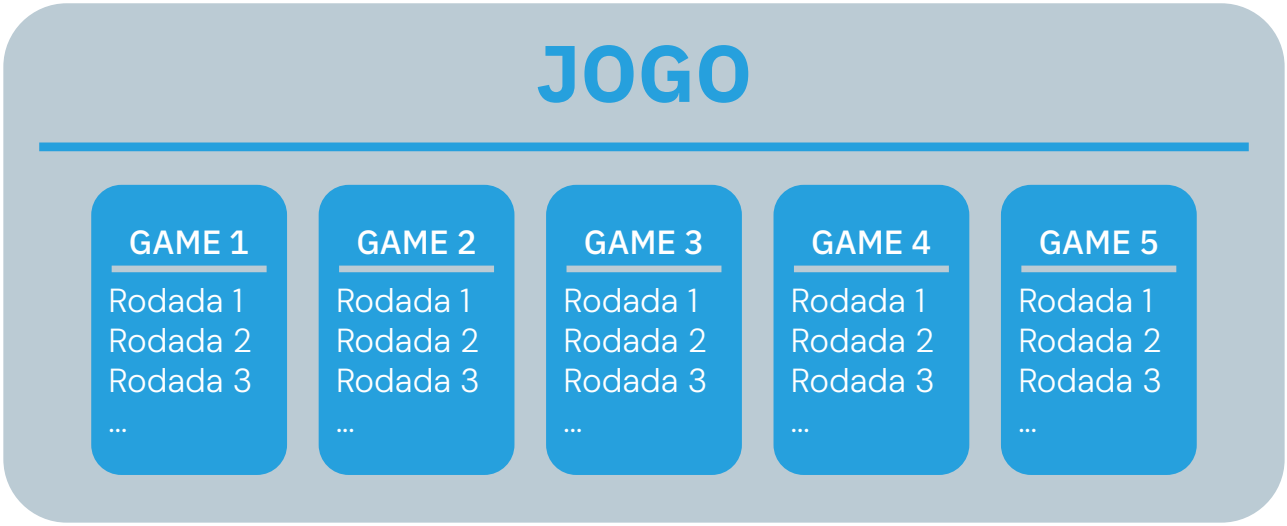
Diga que, agora, cada grupo é uma equipe e, ao longo do jogo, os integrantes de cada equipe devem conversar para pensar de forma estratégica e tomar as decisões em conjunto.



Sugestão de *layout* da sala para jogo

1.2. Explique as regras do jogo

Explique que o jogo será dividido em 5 games e cada game terá um número indeterminado de rodadas.



O objetivo do jogo é fazer mais pontos em cada game para poder somar a maior pontuação ao final do jogo.

Mostre para os estudantes uma carta de personagem do baralho e explique que ela é composta por 1 personagem central e que nos cantos há 4 ícones importantes para o jogo:



Cada uma dessas informações mostra uma característica daquele personagem da carta.

Fale que, a cada rodada, as equipes deverão olhar para as cartas que têm na mão e encontrar ícones iguais que desejem colecionar, podendo ser bandeira, emoji, esporte ou lazer. Ao encontrar cartas com um dos ícones iguais, elas devem ser baixadas na mesa.

Cada carta baixada na mesa vale um ponto, ou seja, quanto mais cartas, mais pontos.

A cada rodada, as equipes podem devolver as cartas que têm na mão e assim receber novas cartas, sempre somando 6 no total (entre cartas baixadas e cartas na mão), conforme imagem abaixo.





Porém, se a equipe receber uma carta de xenofobia ou *bullying,* ela perde todas as cartas (baixadas na mesa e na mão) e é desclassificada daquele game.

Atenção!
Lembre-se de que há 4 cartas de xenofobia/*bullying* no baralho.

Para evitar o risco de pegar uma dessas cartas, as equipes podem decidir não participar de uma rodada, preservando os pontos já conquistados naquele game (cartas baixadas na mesa). Ao fazer isso, a equipe encerra sua participação naquele game, não podendo mais somar ou perder pontos.

Portanto, o pensamento estratégico das equipes é fundamental.

1.3. Inicie o jogo

Todo mundo aprende a jogar jogando. Então, após a breve explicação inicial, já coloque as equipes para jogar e internalizar a dinâmica do jogo.

GAME 1

Rodada 1

Embaralhe bem o baralho e distribua 6 cartas para cada equipe.

As equipes devem analisar as cartas que receberam, ver quais ícones mais se repetem e decidir qual ícone irão colecionar. Em seguida, baixam na mesa as cartas escolhidas.

Por exemplo, uma equipe percebeu que das suas 6 cartas, 3 têm o ícone da bola de futebol em comum, 2 têm o emoji chorando e 1 não tem nada em comum com as outras. Então, decide baixar as 3 cartas com a bola de futebol, pois é a maior sequência que tem na mão.



Atenção!
Caso algum grupo receba alguma carta de *bullying* ou xenofobia na primeira rodada, recolha-a e redistribua as cartas. Não deixe nenhum grupo iniciar o jogo com a pontuação zerada.

Rodada 2

As equipes que quiserem continuar jogando para acumular mais pontos podem devolver ao professor a quantidade de cartas que desejarem trocar. Assim, o professor embaralha as cartas recebidas de todas as equipes que seguem no jogo e dá a elas a mesma quantidade de cartas devolvidas.

Lembrando que cada equipe pode ter, no máximo, 6 cartas consigo, somando as que estão na mesa e na mão.

Com as novas cartas em mãos, as equipes analisam se receberam mais cartas com o ícone que estão colecionando. Caso sim, podem baixar a carta na mesa, aumentando sua sequência (e seus pontos).

Por exemplo, a equipe que baixou uma trinca de cartas com bola de futebol, pode baixar qualquer outra carta que tenha bola de futebol e ir somando mais pontos.

Carta xenofobia/*bullying* - Perde tudo

Caso alguma equipe tenha recebido alguma carta de xenofobia ou *bullying* (a partir da segunda rodada), ela perde toda a pontuação do game e está fora do jogo até o próximo game.

Saindo do game

Se a equipe estiver satisfeita com a sequência que formou, não precisa participar da próxima rodada. Basta dizer que está fora. Quando restar apenas 1 equipe na rodada e esta equipe finalizar a soma de pontos, o game finaliza.

Rodada 3 em diante

Caso haja novas rodadas, repete-se a dinâmica anterior:

equipes devolvem cartas,

professor distribui cartas novas,

a equipe que puder baixa mais cartas na sequência.

FIM DE GAME

Há duas formas de finalizar um game:

Quando uma ou mais equipes tiver baixado suas 6 cartas na mesa.	**OU**	Quando apenas uma equipe seguir na rodada e finalizar sua soma de pontos.

Contagem de pontos

A contagem de pontos é simples: cada carta baixada na mesa, vale 1 ponto.

O máximo que uma equipe pode fazer durante o game são 6 pontos.

Ao finalizar o game, cheque a pontuação de cada equipe e recolha todas as cartas. Embaralhe bem antes de recomeçar.

Atenção!
Anote num papel ou na lousa a pontuação de cada equipe antes de iniciar um novo game.

1.4. Finalize o jogo

A recomendação é que o jogo vá até 5 games. Porém, caso a turma esteja engajada e o professor deseje continuar, não há problemas. Basta seguir a mesma dinâmica descrita anteriormente até o final do jogo.

1.5. Equipe vencedora

Vence o jogo a equipe que tiver somado mais pontos no total de games.

Atenção!

O jogo pode terminar empatado e isso não é um problema. Se desejar definir uma equipe vencedora, faça uma rodada de desempate.

Embaralhe o monte de descarte e peça para cada equipe empatada retirar uma carta, uma de cada vez, sem olhar sua face.

A primeira equipe que retirar uma carta de xenofobia ou *bullying* é eliminada da rodada de desempate. As demais equipes continuam retirando cartas até que reste apenas uma, que será a vencedora.

2. Conversando sobre o jogo

Após o término do jogo, é fundamental conversar com os estudantes sobre a experiência vivida durante a atividade, transformando a vivência do jogo em reflexão e aprendizagem.

Cartas de personagens

O professor pode iniciar perguntando às equipes quais ícones utilizaram para formar as sequências de cartas e quais outras características conseguiram observar daqueles personagens.

Faça circular as cartas entre os estudantes e chame atenção para os tipos de características que os personagens podiam ser agrupados:

Nacionalidade	Emoções	Esportes favoritos	Atividades de lazer

O intuito é que os estudantes percebam claramente que as pessoas possuem muitas características, interesses e experiências que podem aproximá-las.

A partir dessa reflexão, explore com a turma como, muitas vezes, as pessoas são reduzidas a apenas uma característica, como sua nacionalidade e elementos que derivam dela como sotaque, aparência física ou cultura. Essa visão limitada cria separações e diferenças entre as pessoas, podendo gerar preconceitos, discriminação e situações de xenofobia.

Reforce que o país onde uma pessoa nasce influencia seus costumes, língua, alimentação e cultura, mas não define totalmente quem ela é. Cada pessoa possui gostos, emoções, sonhos, talentos e experiências únicas. Além disso, essas diferenças culturais enriquecem a convivência e tornam os grupos mais diversos, interessantes e criativos.

Dica!

O jogo Perfil dos Países pode ser utilizado como apoio para explorar curiosidades culturais das nacionalidades apresentadas no jogo, incentivando a participação da turma e despertando o interesse pelas diferentes culturas dos personagens.

Você poderá encontrar informações sobre como utilizar esse material no Guia Jogo Perfil dos Países EF2 e EM.

Cartas de xenofobia e bullying

Explore também as cartas de xenofobia e *bullying* para conversar sobre situações que podem acontecer no ambiente escolar.

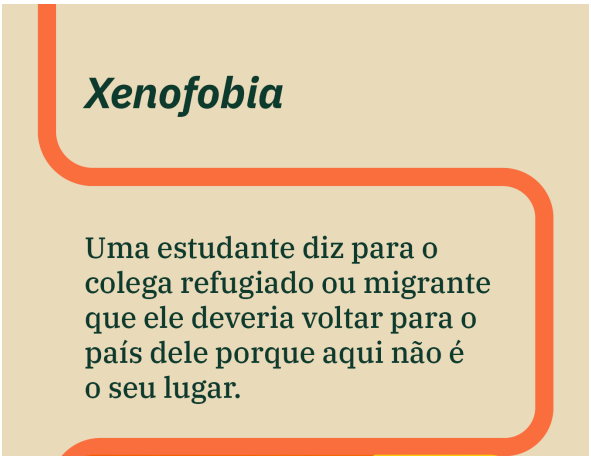
Primeiro, explique o significado dos termos para os estudantes:

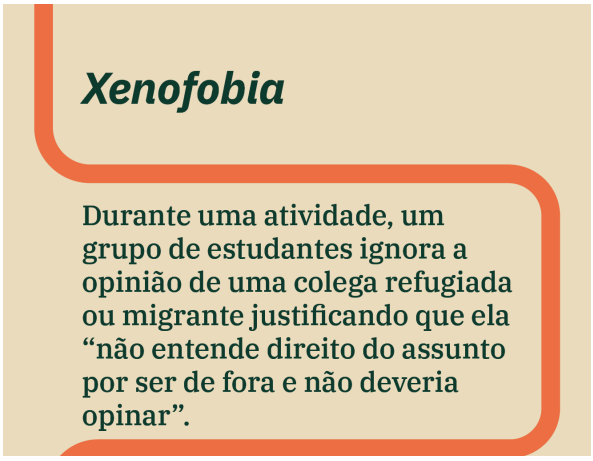
A **xenofobia** é o medo, a aversão ou o ódio a pessoas consideradas "estranhas" a uma comunidade, incluindo pessoas refugiadas, migrantes ou de outras regiões. O termo deriva do grego *xenos* (estrangeiro) e *phobos* (medo). Na prática, manifesta-se por meio de preconceitos, hostilidade, exclusão e discriminação. No Brasil, a xenofobia é crime.

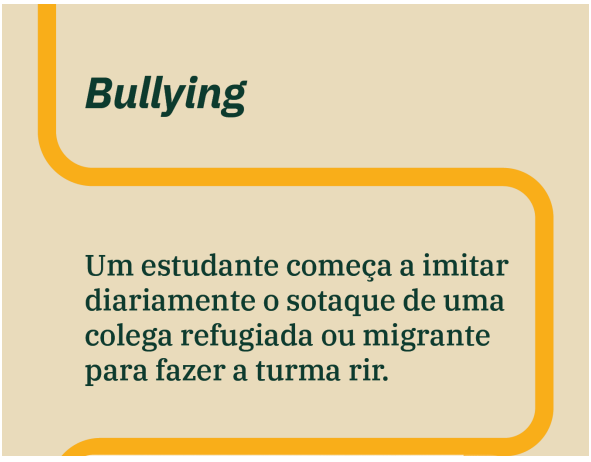
O ***bullying*** é um conjunto de atos de violência física, verbal e/ou psicológica, intencionais e repetitivos, praticados por uma ou mais pessoas contra uma pessoa em posição de vulnerabilidade.

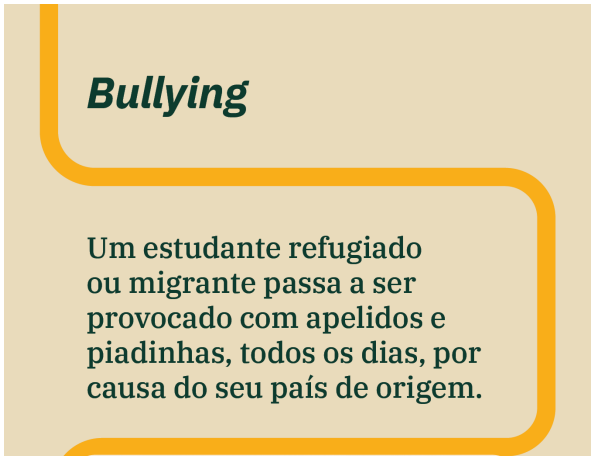
O *bullying* por xenofobia é a prática de violência física, psicológica e/ou verbal, de forma intencional e repetitiva, motivada pelo ódio ou rejeição a migrantes, refugiados ou pessoas de outras regiões. Essa hostilidade gera exclusão, intimidação e danos severos à saúde mental e à adaptação da vítima.

Em seguida, leia as situações descritas nas cartas e pergunte à turma:









Como a pessoa vítima dessas práticas pode ter se sentido?

Por que essa atitude é desrespeitosa?

O que poderia ser feito de forma diferente?

Como colegas e professores podem ajudar nessas situações?

Mecânica do jogo

A própria mecânica do jogo deve ser retomada nessa conversa. Sempre que uma carta de xenofobia ou *bullying* aparecia, o jogador perdia toda sua turma de amigos.

Isso ajuda a refletir sobre como atitudes de desrespeito prejudicam a convivência, afastam pessoas e impactam negativamente todo o grupo também na vida real.

Atenção!

A conversa após o jogo não precisa encerrar aqui. Desdobre as reflexões que iniciaram no jogo em outras atividades em sala de aula. Livros, filmes, reportagens, produções dos estudantes e projetos interdisciplinares podem ampliar a discussão sobre diversidade cultural, respeito às diferenças, xenofobia e *bullying*.

Dinâmica de Apoio (Opcional) - Perfil dos Países

Para apoiar a troca de informações sobre as culturas e características dos países que aparecem no jogo Conectados, utilize o **Perfil dos Países**. Esse outro jogo pode ser utilizado após a conversa de encerramento, como **atividade complementar opcional**.

Atenção!

O jogo Perfil dos Países e todas suas informações detalhadas encontra-se no Guia Jogo Perfil dos Países EF2 e EM.

Publicado em 2026 pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) e pelo Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados (ACNUR).

© UNESCO e ACNUR 2026

As indicações de nomes e a apresentação do material ao longo desta publicação não implicam a manifestação de qualquer opinião por parte da UNESCO e do ACNUR a respeito da condição jurídica, nome ou soberania de qualquer país, território, cidade, região ou de suas autoridades, tampouco da delimitação de suas fronteiras ou limites.

Coordenação técnica da Representação da UNESCO no Brasil:

Marlova Jovchelovitch Noleto, diretora e representante
Maria Rebeca Otero Gomes, coordenadora do Setor de Educação
Aline Vieira, oficial de projeto do Setor de Educação

Coordenação técnica do ACNUR:

Davide Torzilli, Representante do ACNUR no Brasil
Maria Beatriz Nogueira, Chefe do Escritório do ACNUR em São Paulo
Sílvia Sander, Oficial de Proteção
Andrea Zamur, Oficial Assistente de Reassentamento e Vias Complementares
Thaís Menezes, Oficial Assistente de Proteção
Miguel Pachioni, Oficial Assistente de Comunicação
Paola Bello, Assistente Sênior de Comunicação
Iara Guimarães, Assistente de Proteção
Amanda Ferreira, Assistente de Proteção

Consultoria: MGN Consultoria

Revisão técnica: Denise Ilha e Marcelo Nonohay
Revisão gramatical e ortográfica: Denise Ilha
Revisão editorial: Denise Ilha
Projeto gráfico e diagramação: Bruna De Biasi

Esclarecimento: a UNESCO mantém, no cerne de suas prioridades, a promoção da igualdade de gênero, em todas as suas atividades e ações. Devido à especificidade da língua portuguesa, adotam-se, nesta publicação, os termos no gênero masculino, para facilitar a leitura, considerando as inúmeras menções ao longo do texto. Assim, embora alguns termos sejam escritos no masculino, eles referem-se igualmente ao gênero feminino

Todos os materiais do jogo Conectados
estão disponíveis para *download* neste endereço.

https://www.acnur.org/br/conectados


unesco


UNHCR
ACNUR
Agência da ONU para Refugiados