

Sobre

Comenius Pocket es un juego de planificación de clases con medios compuesto por cinco misiones. Cada mazo está diseñado para ser jugado por un grupo de hasta seis personas, de manera presencial, en cinco rondas. El juego tiene dos modos, el modo JUGADOR y el modo CREADOR. Recomendamos que se juegue primero en el modo JUGADOR. Después de cinco rondas, anime al grupo a crear y jugar su propio Comenius Pocket.

Modo Jugador

En el modo JUGADOR, los profesores presentan una misión donde piden ayuda para planificar su clase desde un enfoque teórico.

Considerando el problema presentado, los jugadores deben proponer una buena clase y defender su planificación en el grupo.

Modo Creador

En el Modo Creador, los jugadores pueden escribir sus propias misiones y crear nuevas cartas, excepto las de medios. Cada jugador o pareja puede crear y mediar la ronda con su propuesta tantas veces como deseen. Se pueden decidir los niveles de enseñanza, la temática y el contenido de las nuevas cartas de manera libre y de acuerdo con el interés del contexto, siempre manteniendo el objetivo de planificar la mejor clase con los medios de Comenius Pocket.

Cómo Jugar

Un jugador (mediador) se encarga de leer las reglas, distribuir las cartas y moderar las discusiones y evaluaciones. Las cartas se dividen en pilas, boca abajo, separadas por colores. Cada ronda consta de las siguientes etapas: 1. Desafío de la Ronda, 2. Planificación, 3. Imprevisto y 4. Puntuación. El ganador de cada ronda recibe una carta de Inspiración (en caso de empate, ambos reciben una). El juego termina después de la quinta ronda. Gana quien tenga más cartas de Inspiración. Se puede ajustar el número de rondas según la preferencia del grupo.

¡Diviértanse y que tengan una buena clase!

Dica de Planejamento

Educar **"CON"** los medios: uso como herramienta didáctica, como instrumento de apoyo para el profesor que está actuando en el aula o para los alumnos.

"PARA" o **"SOBRE"**: estudiar los medios, su lenguaje, características, efectos, modos de producción, condiciones económicas, culturales e ideológicas que influyen en su producción. El objetivo es la apropiación crítica de los contenidos de los mensajes y también de las prácticas que ella permite o incentiva. **"A TRAVÉS"** de los medios: fomentar la habilidad de producción, instrumento de creación y autoría, en actividades prácticas orientadas al protagonismo de los alumnos. (Cruz; Ramos, 2020)

1. Desafío de la Ronda

En cada ronda, cada jugador recibe cinco cartas azules (Medios y Bonos). Los jugadores deciden para qué nivel de enseñanza planificarán la clase. El mediador toma una carta de Profesor y lee en voz alta la solicitud de ayuda.

2. Planificación

Cada jugador realiza su planificación con solo UN MEDIO (ejemplo: pizarra) o DOS, si utiliza la carta Sala de Medios Múltiples o la carta Clase Dinámica. Puede agregar a su planificación tantas cartas BONO como considere adecuado para apoyar su clase. Las cartas BONO (ejemplo: biblioteca) pueden usarse para agregar más puntos a ciertos medios, afectando a todos o algunos jugadores.

En las cartas Bono, el ícono  hace subir un nivel en la puntuación. Los jugadores colocan las cartas elegidas boca abajo sobre la mesa. Después de que todos los jugadores decidan sus acciones, las cartas se revelan. Cada jugador explica brevemente cómo pretende usar el medio elegido para impartir una buena clase en ese contexto.

3. Imprevisto

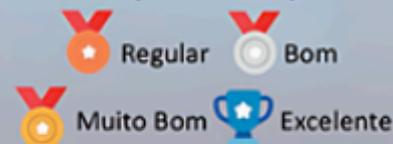
Después de la presentación de todos los planes, se retira y lee una carta de imprevisto. El imprevisto puede afectar a todos o algunos jugadores, según la descripción de la carta.

3. Imprevisto

En las cartas de Imprevisto, el ícono  hace descender un nivel en la puntuación. Los jugadores pueden discutir cómo resolverían el problema planteado por el imprevisto. El grupo decide si estas nuevas soluciones pueden o no cambiar la puntuación.

4. Puntuación

El mediador lee la evaluación de la misión que se encuentra en el reverso de la carta de Profesor. Lee la explicación de la puntuación para cada medio y el ícono de valor correspondiente al plan.



El grupo puede discutir y decidir colectivamente sobre ajustes en la puntuación, considerando la calidad de las propuestas de clases presentadas por los jugadores en comparación con lo que se describió en la carta de Profesor. Quien tenga la puntuación más alta gana una carta de Inspiración, incluso en caso de empate.

Nuevas Rondas

Todas las cartas utilizadas vuelven a los montones. Cada jugador recibe cinco nuevas cartas azules para comenzar de nuevo cada vez. Las etapas se repiten hasta finalizar cinco rondas. Gana el juego quien tenga más cartas de Inspiración.

Manual del Formador

Comenius Pocket es un juego diseñado para incentivar a los profesores y futuros profesores a reflexionar sobre sus prácticas docentes.

Si eres el formador, te sugerimos que te familiarices con las reglas antes de utilizarlo en una clase, curso u taller. Una buena idea es jugar con amigos antes de ofrecerlo en un entorno profesional. Las reglas deben considerarse como una base, y a medida que te sientas cómodo(a) con la dinámica, siéntete libre de hacer adaptaciones para tu contexto de uso. El objetivo del juego es fomentar el diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar y ejecutar una clase, de manera divertida y constructiva. Tu mediación será esencial para la riqueza de la experiencia.

Tu función será aclarar dudas, dirigir al grupo, motivar a los jugadores y adaptar el juego a tu contexto. Observa y guía al grupo si está demasiado competitivo o prolijo.

Aunque el juego fue diseñado para grupos de 3 a 5 jugadores, es posible que cada pareja o grupo de personas participe y tome decisiones como si fuera un jugador, de manera que involucre a toda la clase.

En clases grandes, tu mediación será aún más importante, especialmente para dinamizar las negociaciones y ajustar la puntuación.

El juego incluye solo 5 cartas de profesor, ya que la propuesta es jugar algunas rondas y luego utilizar el modo creativo.

Créditos

Desarrollado por el grupo de investigación Edumídia, Centro de Ciencias de la Educación de la Universidad Federal de Santa Catarina e inspirado en el juego digital Game Comenius.

Productora: Dulce Márcia Cruz

Diseño de juego y dirección creativa:

Rafael Marques de Albuquerque

Arte: João Laureth

Personajes: Flavia Cristina Palla Ferrato.

Diseño gráfico y revisión: Claiton

Felippe Lucena

PARA LA FORMACIÓN DE PROFESORES



20 - 40



3 - 5



14+

COMENIUS POCKET



Aprender y enseñar pueden ser divertidos. ¡Con Comenius Pocket es posible reflexionar sobre el uso de recursos mediáticos en el aula y prepararse para la enseñanza de manera creativa y lúdica!



GAMECOMENIUS.UFSC.BR

Realización:



¡VISITA EL SITIO
Y DESCUBRE
NUESTROS JUEGOS!

