

Sobre

Comenius Pocket é um jogo de planejamento de aulas com mídias composto por cinco missões. Cada baralho é feito para ser jogado por um grupo de até seis pessoas, de modo presencial, em cinco rodadas. O jogo tem dois modos, o modo JOGADOR e o modo CRIADOR.

Recomendamos que seja jogado primeiro o modo JOGADOR. Após cinco rodadas, coloque a turma para criar e jogar seu próprio Comenius Pocket.

Modo Jogador

No modo JOGADOR, professores apresentam uma missão onde pedem ajuda para planejar sua aula a partir de uma abordagem teórica.

Pensando no problema apresentado, os jogadores devem propor uma boa aula e defender seu planejamento no grupo.

Modo Criador

No Modo Criador, os jogadores podem escrever suas próprias missões e criar novas cartas, exceto as de mídias. É possível cada jogador ou dupla criar e mediar a rodada com sua proposta, quantas vezes quiserem. Podem ser decididos os níveis de ensino, temática e conteúdos das novas cartas de forma livre e de acordo com o interesse do contexto, sempre mantendo o objetivo de planejar a melhor aula com as mídias do Comenius Pocket.

Como Jogar

Um jogador (mediador) se encarrega de ler as regras, distribuir as cartas e mediar as discussões e avaliações.

As cartas são divididas em pilhas, viradas para baixo, separadas por cores.

Cada rodada consiste nas seguintes etapas: 1.Desafio da Rodada, 2.Planejamento, 3.Imprevisto e 4.Pontuação.

O vencedor de cada rodada ganha uma carta Inspiração (em caso de empate ambos ganham).

O jogo termina após a 5ª rodada. Vence quem somar mais cartas Inspiração.

É possível ajustar o número de rodadas de acordo com a preferência do grupo.

Bom divertimento e boa aula!

Dica de Planejamento

Educar “COM” a mídia: uso como ferramenta didática, como instrumento de apoio para professor que está atuando na sala de aula. “PARA” ou “SOBRE”: estudar a mídia, sua linguagem, características, efeitos, modos de produção, condições econômicas, culturais e ideológicas que influenciam sua produção. O objetivo é a apropriação crítica sobre os conteúdos das mensagens e também das práticas que ela permite ou incentiva.

“ATRAVÉS” da mídia: incentivar a habilidade de produção, instrumento de criação e de autoria, em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos alunos.


(Cruz; Ramos, 2020)

1. Desafio da Rodada

Em cada rodada, cada jogador recebe cinco cartas azuis (Mídias e Bônus). Jogadores decidem para qual nível de ensino irão planejar a aula. O mediador pega uma carta Professor e lê em voz alta o pedido de ajuda.

2. Planejamento

Cada jogador faz seu planejamento com apenas UMA MÍDIA (exemplo: quadro) ou DUAS, se usar a carta Sala Multimeios ou a carta Aula Dinâmica. Pode acrescentar no seu planejamento quantas cartas BÔNUS achar adequado para apoiar sua aula. As cartas Bônus (exemplo: biblioteca) podem ser usadas para agregar mais pontos a certas mídias, afetando todos ou alguns jogadores.


Nas cartas Bônus, o ícone  faz subir um nível na pontuação.

Jogadores colocam as cartas escolhidas viradas para baixo sobre a mesa. Após todos os jogadores decidirem suas ações, as cartas são reveladas. Cada jogador explica brevemente como pretende usar a mídia escolhida para lecionar uma boa aula naquele contexto.

3. Imprevisto

Após a apresentação de todos os planejamentos, uma carta imprevisto é retirada e lida. O imprevisto pode afetar todos ou alguns jogadores, de acordo com a descrição da carta.

3. Imprevisto

Nas cartas Imprevisto, o ícone  faz descer um nível na pontuação. Jogadores podem discutir sobre como resolveriam o problema trazido pelo imprevisto. O Grupo decide se essas novas soluções podem ou não mudar a pontuação final.

4. Pontuação

O mediador lê a avaliação da missão que consta do verso da carta Professor. Lê a explicação da pontuação para cada mídia e o ícone de valor correspondente ao planejamento.



O grupo pode discutir e decidir coletivamente sobre ajustes na pontuação, considerando a qualidade das propostas de aulas apresentadas pelos jogadores comparada com do que foi descrito na carta Professor. Quem tiver a maior pontuação ganha uma carta Inspiração, inclusive se houver empate.

Novas Rodadas

Todas as cartas utilizadas voltam para os montes. Cada jogador recebe cinco novas cartas azuis para recomeçar a cada vez. As etapas são repetidas até finalizar cinco rodadas. Ganha o jogo quem tiver mais cartas Inspiração.

Manual do Formador

Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes.

Caso você seja o(a) formador(a), sugerimos que você se familiarize com as regras antes de utilizar em uma aula, curso ou oficina. Uma boa ideia é jogar com amigos antes de oferecer em um ambiente profissional.

As regras devem ser consideradas uma base, e conforme você se sente seguro(a) com a dinâmica fique à vontade para fazer adaptações para o seu contexto de uso. O objetivo do jogo é encorajar o diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar e executar uma aula, de forma divertida e construtiva. Sua mediação será essencial para a riqueza da experiência.

Sua função será tirar dúvidas, conduzir o grupo, motivar os jogadores e adaptar o jogo ao seu contexto. Perceba e conduza o grupo se ele estiver demasiadamente competitivo ou prolixo.

Embora o jogo tenha sido pensado para grupos de 3 a 5 jogadores, é possível que cada dupla ou grupo de pessoas participe e tome decisões como se fosse um jogador, de forma a envolver uma turma inteira.

Em turmas grandes será ainda mais importante sua mediação, especialmente para dinamizar as negociações de ajuste a pontuação.

O jogo acompanha apenas 5 cartas de professor, pois a proposta é que se jogue algumas poucas rodadas e depois se utilize o modo criativo.

Créditos

Desenvolvido pelo grupo de pesquisa Edumídia, Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina e inspirado no jogo digital Game Comenius.

Produtora: Dulce Márcia Cruz

Game design e direção criativa: Rafael Marques de Albuquerque

Artes: João Laureth

Personagens: Flavia Cristina Palla Ferrato.

Design gráfico e revisão: Claiton Felipe Lucena

PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES



20 - 40



3 - 5



14+

COMENIUS POCKET



Aprender e ensinar pode ser divertido! Com o Comenius Pocket é possível refletir sobre o uso de recursos midiáticos em sala de aula e preparar-se para a docência de forma criativa e lúdica!



GAMECOMENIUS.UFSC.BR

Realização:



Apoio:

ACESSE O SITE
E CONHEÇA
NOSSOS JOGOS!

