

Guia para o Mestre

Este documento serve como um guia para mestrar o Game Comenius Jogo de Tabuleiro Customizável. Se você pretende fazer seus alunos aprenderem sobre estratégias pedagógicas e debaterem sobre elas, aproveite o jogo pois ele é pra isso mesmo! Este guia é para o mestre, mas as informações aqui podem ser mostradas para os demais jogadores. Bom Jogo!

Comenius Game Board

O Game Comenius Personalizável é voltado para profissionais da educação e futuros professores e busca incentivar e auxiliar o uso de mídias tradicionais na sala de aula, os jogadores devem se organizar em grupos para colaborar e também competir entre si para montar seus planos de aula e completar as missões.

CONTÉM:

- Cartas de Procedimento (16)

- (4) Aula Expositiva
- (4) Discussão entre Alunos
- (4) Atividade prática
- (4) Pesquisa

- Cartas de Espaço de Aprendizagem (8)

- (4) Sala de Aula
- (4) Biblioteca

- Cartas de Agrupamento (12)

- (4) Individual
- (4) Em Duplas
- (4) Pequenos Grupos

- Cartas de Mídia (60)

- (12) Livro Didático
- (12) Quadro Negro
- (12) Fotografia
- (12) Jornais
- (12) Cadernos

- Manual de Criação de Missões (4)

- Manual do Mestre (1)

- Playmat (4)

REGRAS DO JOGO:

- Um jogador deve assumir o papel do mestre e conduzir as missões, além de fazer a mediação entre os jogadores durante o momento da revelação das escolhas de cada equipe;

- 4 equipes (*sem limite de jogadores em cada uma*);

- O restante dos jogadores deve se dividir em quatro grupos;

O mestre deve distribuir as seguintes cartas para cada equipe:

Manual de Criação de Missões (1)

Espaços de Aprendizagem:

- (1) Sala de Aula
- (1) Biblioteca

Agrupamentos:

- (1) Individual
- (1) Duplas
- (1) Pequenos grupos (*poderá ser utilizado a partir da missão 3*)

Procedimentos:

- (1) Aula expositiva
- (1) Discussão entre alunos
- (1) Atividade prática (*poderá ser utilizado a partir da missão 4*)
- (1) Pesquisa (*poderá ser utilizado a partir da missão 6*)

Mídias:

- (3) Quadro negro
- (3) Livro didático
- (3) Fotografia
- (3) Jornais
- (3) Cadernos

Playmat (1)

Sequência do jogo:

Pré-Jogo > Criação da Missão > Troca de Missões Criadas > Planejando a Missão Recebida > Revelação do planejamento

No Pré-Jogo:

1. O mestre deverá entregar para as equipes as cartas determinadas na seção “Regras do Jogo”;

2. As cartas entregues servirão como base para a criação e planejamento das missões, então peça para as equipes lerem as cartas com atenção;
3. O Playmat também serve como uma base para colocar as cartas que pretende utilizar na missão em cima dele. É bom para facilitar a visualização da aula.

Na Criação da Missão:

1. Com o Manual de Criação de Missões entregue para cada equipe, é o momento da missão ser criada. Cada equipe então deve preencher a Folha da Missão e a Folha de Feedback utilizando as cartas entregues como opções obrigatórias de respostas;
2. Dê um tempo para que essa tarefa seja executada.

Em Planejando a Missão Recebida:

1. Solicite que cada equipe faça o planejamento da missão que recebeu. Para isso, as equipes devem preencher a Folha de Feedback Resposta;
2. Relembre do uso do Playmat para auxiliar na tomada de decisão das escolhas pretendidas como resposta;
3. Dê um tempo para que essa tarefa seja executada.

Na Revelação do Planejamento:

1. Peça para as duas equipes que tiveram suas folhas trocadas para iniciarem a revelação de suas escolhas;
2. Decida qual equipe irá iniciar a revelação do seu planejamento;
3. Com a equipe decidida, é recomendado que a revelação aconteça nesta ordem: Espaço de Aprendizagem > Agrupamento > Procedimento > Mídia 1º Objetivo > Mídia 2º Objetivo > Mídia 3º Objetivo;
4. A equipe que revela deve explicar o por quê da sua escolha utilizando o que foi anotado na sua Folha de Feedback Resposta;
5. A equipe criadora da missão deve então usar as informações presentes na Folha de Feedback para responder quanto a escolha pontuou, além de revelar o feedback da melhor escolha também (*os passos 4 e 5 são excelentes para um debate, aproveite!*);
6. Logo em seguida, a equipe que revela anota a pontuação obtida na “Pontuação” presente no final da Folha de Feedback Resposta;
7. Os passos 4, 5 e 6 devem se repetir a cada revelação de planejamento feita.
8. Com a revelação executada completamente, é a vez da outra equipe revelar suas escolhas. Para isso, siga os passos anteriores.
9. Após as duas equipes terem revelado suas escolhas, veja quem pontuou mais. Essa será a equipe vencedora.

Obs: Visto que são 4 equipes, compare a pontuação de todas as equipes para saber o vencedor geral.

Este modo de jogo pode ser repetido quantas vezes forem necessárias, colocamos aqui apenas uma rodada que já leva um tempo considerável para ser concluída.

QUEM VENCE?

O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de pontos.