

# Manual do jogo

## Comenius Game Board

O game comenius 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 (*esse procedimento é desbloqueado somente depois da missão 5*)
- (4) Pesquisa (*esse procedimento é desbloqueado somente depois da missão 6*)

#### - Cartas de Espaço de Aprendizagem (8)

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

#### - Cartas de Agrupamento (12)

- (4) Individual
- (4) Em Duplas
- (4) Pequenos Grupos (*esse agrupamento é desbloqueado somente após a missão 3*)

#### - Cartas de Mídia (60)

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

#### - Cartas de Missão (32)

- (4) Missão 1
- (4) Missão 2
- (4) Missão 3
- (4) Missão 4
- (4) Missão 5
- (4) Missão 6
- (4) Missão 7
- (4) Missão 8

#### - Cartas de Imprevistos do Dia (21)

**- Cartas de Reações dos Alunos (26)**

**- Cartas curinga (45)**

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

**- Manual do Mestre (1)**

**- Manual do jogo (4)**

**- Playmat (4)**

**- Tabela de pontuação (1)**

**- Placas de Alternativas (16)**

- (4) A
- (4) B
- (4) C
- (4) D

**REGRAS DO JOGO:**

- Um jogador deve assumir o papel do mestre e conduzir as missões e recompensar jogadores, apenas o mestre tem acesso ao manual do mestre;

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

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

- As cartas de Imprevistos do dia e Reações dos alunos deverão ficar de cabeça para baixo pois serão compradas pelos jogadores durante a partida.

- As cartas curinga poderão ser entregues após a resolução do Quiz de mídias.

**O mestre deve distribuir as seguintes cartas para cada equipe:**

Cartas de missão:

- (1) Missão 1
- (1) Missão 2
- (1) Missão 3
- (1) Missão 4
- (1) Missão 5

- (1) Missão 6
- (1) Missão 7
- (1) Missão 8

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

Placas de alternativa:

- (1) A
- (1) B
- (1) C
- (1) D

Playmat (1)

Manual do jogo (1)

**Sequência do jogo:**

**Planejamento da aula > Sala de aula > Feedback do Planejamento > Quiz de mídias**  
*(essa sequência se repete até a missão número 8)*

**No planejamento da aula:**

1. Mestre lê a missão para os jogadores;
2. Jogadores planejam sua aula colocando no gamepad as opções que acreditam ser as corretas;
3. Jogadores avisam para o mestre que terminaram de montar sua aula.

**Na sala de aula:**

1. Cada equipe compra uma carta de imprevisto do dia antes de ir para a aula (*esta carta pode influenciar de maneira boa, ruim ou nula sua pontuação*);
2. O mestre lê o 1º objetivo da aula e pede para um grupo de cada vez dizer qual mídia foi escolhida para aquele objetivo específico (*a mídia escolhida pode ser alterada no momento que a equipe quiser, exceto quando já tiver sido confirmada com o mestre*);
3. Após todos falarem, o mestre dá a pontuação para os jogadores baseado em suas escolhas e o feedback da melhor escolha;
4. Inicia-se o 2º objetivo da aula que segue a mesma sequência do anterior;
5. Inicia-se o 3º objetivo da aula que segue a mesma sequência do anterior;

*Obs: A carta de reação dos alunos só irá aparecer caso os jogadores pontuem menos que 3 pontos com a escolha da mídia.*

#### **No feedback do planejamento:**

1. Dê a pontuação para o Espaço de Aprendizagem, Agrupamento e Procedimento escolhidos de cada equipe, junto com seu feedback.

#### **No quiz de mídias:**

1. O mestre pede para uma equipe decidir sobre qual mídia será a pergunta. Ele também deve solicitar que outra equipe decida se será uma pergunta COM, SOBRE, ATRAVÉS ou CARACTERÍSTICAS da mídia;
2. O mestre deverá ler a pergunta escolhida e suas alternativas. A pergunta está localizada no manual do mestre;
3. Cada equipe deverá levantar a plaquinha com a opção que acredita ser a correta;
4. Entregue 1 carta curinga da mídia respondida no quiz para cada equipe que acertou.

*Obs: A pergunta que foi respondida não poderá ser feita novamente.*

***E assim a sequência do jogo se reinicia, sendo jogada agora a missão 2.***

#### **Explicando as cartas especiais:**

**Imprevistos do dia:** são cartas que trazem possíveis acontecimentos na vida do professor que podem afetar sua aula de maneira positiva, negativa ou nula. Elas devem ser compradas antes do início da etapa “Sala de Aula”. Dependendo da carta que for tirada, seu planejamento pode ser afetado e você terá que improvisar para manter a ideia inicial que você havia planejado.

*Obs: As cartas de imprevistos do dia valem para a aula inteira! Com o término da aula, devolva a carta para o baralho de imprevistos do dia.*

**Reações dos alunos:** são cartas que buscam trazer o sentimento dos alunos dependendo da mídia que você escolhe. Se escolher uma mídia que pontua menos que 3 pontos, os alunos não irão gostar e isso irá influenciar diretamente no próximo objetivo da aula pois algumas mídias serão bloqueadas.

*Obs1: Caso os alunos reajam no 3º objetivo, a reação obtida valerá para o 1º objetivo da próxima missão.*

*Obs2: As cartas de reações dos alunos valem para o próximo objetivo da aula! Após o objetivo acontecer, devolva a carta para o baralho de reações dos alunos.*

**Cartas curinga:** são cartas que demonstram o seu domínio sobre certa mídia por serem obtidas através da etapa “Quiz de Mídias”. Por você ter um domínio maior de certa mídia, ao utilizá-la, você receberá o dobro de pontos que receberia normalmente. Ao utilizar a carta curinga, ela deverá voltar ao baralho de cartas curinga.

A carta curinga também tem outro poder. Ao ter uma mídia bloqueada, a carta curinga poderá substituí-la valendo o dobro da pontuação também.

### **PONTUAÇÃO:**

As pontuações são obtidas durante a etapa “Sala de Aula” e “Feedback do Planejamento”.

***\*As pontuações deverão ser preenchidas pelo mestre na tabela de pontuação.***

Na sala de aula, a equipe recebe pontuação baseada na escolha das Mídias de cada objetivo:

	1º Objetivo	2º Objetivo	3º Objetivo
1ª Melhor mídia	5 pontos	5 pontos	5 pontos
2ª Melhor mídia	4 pontos	4 pontos	4 pontos
3ª Melhor mídia	3 pontos	3 pontos	3 pontos
4ª Melhor mídia	2 pontos	2 pontos	2 pontos
5ª Melhor mídia	1 ponto	1 ponto	1 ponto

No feedback do planejamento, a equipe recebe pontuação baseada na escolha de Espaços de Aprendizagem, Agrupamentos e Procedimentos definidos para a aula:

	Espaço de Aprendizagem	Agrupamento	Procedimento
1ª Melhor(es) escolha(s)	3 Pontos	3 Pontos	3 Pontos
2ª Melhor(es) escolha(s)	1 Ponto	1 Ponto	1 Ponto
3ª Melhor(es) escolha(s)	0 Pontos	0 Pontos	0 Pontos

### **QUEM VENCE?**

A equipe vencedora será aquela que obtiver a maior quantidade de pontos até o final do jogo.