

MANUAL DO(A) FORMADOR(A)

Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes, com grupos de 3 a 5 jogadores.

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.

MODO CRIATIVO

Após os professores e futuros professores jogarem o Comenius Pocket, pode-se proporcionar um momento de criação de novas cartas “Professor”, em que os jogadores criam cartas inspirados por suas próprias vivências de sala de aula e áreas de estudo. Elas devem criar o pedido de ajuda do professor, e também as pontuações para o uso de cada uma das 7 mídias. Posteriormente pode haver uma troca em que outros jogadores jogam com as cartas dos colegas.

Para criar suas próprias cartas “Professor”, seguem sugestões:

- Criem contextos com um conteúdo que os jogadores compreendam, mesmo que superficialmente. Sem saber o conteúdo não se pode jogar.

- O conteúdo deve ser abordado diferentemente com as 7 mídias, de forma criativa e com variação na pontuação.

- Alternativamente, em vez de jogar com as cartas “Professor” criadas, pode-se criar um momento em que cada professor explica a carta que criou, e discute-se a experiência com o Comenius Pocket.

Desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Edumídia da Universidade Federal de Santa Catarina e inspirado pelo jogo digital Game Comenius.

Produtora: Dulce Márcia Cruz.

Game design e direção criativa:
Rafael Marques de Albuquerque.

Artista: João Laureth.
As imagens dos 5 professores foram criadas por Flavia Cristina Palla Ferrato.