

JOGO PEDAGÓGICO DE CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS E ILUSTRAÇÕES

“VAMOS FAZER UM JOGO?”



Realização



Patrocínio

Secretaria de
Cultura e Economia
Criativa



GOVERNO DO ESTADO
RIO DE JANEIRO
SEM TEMPO A PERDER



GOVERNO FEDERAL
BRASIL
UNIÃO E RECONSTRUÇÃO

Introdução

O jogo visa estimular a criatividade e a colaboração entre os alunos, utilizando a criação de histórias e ilustrações como ferramentas educativas. Dividido em etapas, o jogo proporcionará uma experiência dinâmica de aprendizado, incentivando a imaginação, o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades artísticas e narrativas. Este documento serve como guia para a condução do jogo pedagógico. Recomendamos adaptar e complementar conforme a dinâmica da turma e os objetivos específicos de aprendizado.

Contextualização

O uso de jogos como ferramentas educacionais tem ganhado reconhecimento crescente devido à sua capacidade de engajar os alunos, promover a colaboração e desenvolver habilidades cognitivas, emocionais e sociais. Nesse contexto, apresentamos o jogo pedagógico de criação de histórias e ilustrações, uma abordagem inovadora para estimular o aprendizado em sala de aula.

Aplicabilidade e Benefícios

Este jogo propicia um ambiente dinâmico e interativo para a aprendizagem. Ao dividir os alunos em grupos para a elaboração de histórias e criação de personagens por meio de cartas ilustradas, busca-se não apenas estimular a imaginação, mas também promover habilidades cruciais para o desenvolvimento educacional.

A importância da Criatividade e Colaboração

A criatividade é uma habilidade fundamental no século atual, capacitando os alunos a enfrentar desafios complexos e a encontrar soluções inovadoras. Este jogo visa fomentar a expressão criativa, permitindo que os alunos construam narrativas únicas e visualizem suas ideias por meio da ilustração.

Além disso, a colaboração entre os membros do grupo é um aspecto essencial do jogo. Ao trabalharem juntos na criação de histórias e na definição de atributos para os personagens, os alunos desenvolvem habilidades de comunicação, negociação e trabalho em equipe.

Integração Curricular

A versatilidade desse jogo permite sua integração em diversas disciplinas. Na Língua Portuguesa, ele fomenta a escrita criativa e a construção de narrativas coerentes. Nas Artes Visuais, estimula a expressão artística e o desenvolvimento da habilidade de desenho. Até mesmo em disciplinas como Matemática, possibilita a prática de conceitos numéricos, como a atribuição de valores às cartas conforme as diretrizes estabelecidas.

Objetivos Educacionais

Os objetivos principais deste jogo pedagógico incluem:

- Estimular a criatividade e a imaginação dos alunos.
- Promover a colaboração e o trabalho em equipe.
- Desenvolver habilidades artísticas, narrativas e de expressão.
- Reforçar conceitos matemáticos através da atribuição de valores às cartas.

Como montar o jogo

1. Criação da História

- A turma será dividida em grupos, e cada grupo será desafiado a escrever sua própria história baseada no modelo fornecido.
- Os alunos terão liberdade criativa para preencher os espaços em branco da história-modelo, criando personagens, objetivos e cenários.

2. Escopo da História

“Era uma vez o _____ **(escrever nome do/a personagem)** que queria muito _____ **(escrever o objetivo do/a personagem)**. Ele/a vivia em _____ **(escrever o cenário do jogo)**, mas o/a _____ **(escrever nome do/a vilão/ã)** sempre queria acabar com seus planos.

Até que em uma batalha _____ **(inserir nome do/a personagem)** e _____ **(inserir nome do/a vilão)** usaram seus poderes para tentar derrotar um/a ao/a outro/a.”

3. Ilustração dos Personagens

- Após a criação da história, serão distribuídas 25 cartas para cada grupo.
- Cada grupo deverá ilustrar 15 heróis e 10 vilões baseados na história criada. Os alunos também devem atribuir nomes aos personagens.

4. O que pode ser feito com o jogo

Este jogo oferece uma abordagem multifacetada para o desenvolvimento educacional:

- Estímulo à criatividade e à imaginação.
- Aprendizado colaborativo por meio da criação de histórias em grupo.
- Desenvolvimento de habilidades artísticas e narrativas.
- Prática na elaboração de estratégias ao atribuir valores às cartas de acordo com as diretrizes estabelecidas.

5. Como pode ser Utilizado

Este jogo pode ser aplicado em diversas disciplinas para alcançar objetivos educacionais variados, como:

- Língua Portuguesa: estimular a escrita criativa.
- Artes Visuais: incentivar a ilustração e a expressão artística.
- Matemática: praticar conceitos de contagem e estratégias numéricas.

6. Mecânica do Jogo

Diretrizes de Jogabilidade

- Valor herói: 3 cartas de 3 pontos, 4 pontos, 5 pontos, 6 pontos e 7 pontos.
- Valor vilão: 3 cartas de 12 pontos, 16 pontos, 20 pontos e 1 carta de 25 pontos.

7. Apresentação

- Cada grupo apresentará sua história, seus heróis e vilões à turma.
- Esta fase possibilita a prática da expressão oral e o compartilhamento das criações.

Como jogar?

EMBARALHAR

Embaralhem o baralho de vilões e coloquem-no em frente aos jogadores, com as faces das cartas viradas para baixo.

Embaralhem o baralho de heroínas, distribuam três cartas para cada jogadora e coloquem o baralho em frente às jogadoras, com as faces das cartas viradas para baixo.

Escolham quem vai jogar primeiro, este se tornará o líder da partida.

ORDEM DO TURNO:

O líder do turno pega a carta do topo do baralho de vilões, colocando-a com a face virada para cima.

Cada jogadora escolhe uma carta de herói da sua mão, colocando-a na mesa com a face virada para baixo.

Após todos os jogadores terem colocado suas cartas na mesa, viram as mesmas para cima e somam seus valores.

- Se a soma for igual ou maior que o valor da carta de vilão, ele é derrotado e removido da partida.
- Se a soma for menor que o valor da carta de vilão, as jogadoras são derrotadas e a partida termina.

A jogadora que jogou a carta de herói com o maior valor recolhe todas as cartas de herói jogadas no turno e coloca-as à sua frente, com as faces para baixo.

- Se o líder jogou a carta com o maior valor, quem recolhe todas as cartas é a jogadora que jogou a carta com o segundo maior valor. O papel da líder é apoiar suas companheiras.
- Caso haja empate, cabe à líder decidir qual jogador recolherá todas as cartas. O critério a ser usado nessa ocasião pode ser decidido individualmente por ele ou coletivamente antes do início da partida.

COMO JOGAR

A jogadora à esquerda da atual líder se torna a nova líder, recebendo o livro de regras com a contracapa virada para cima para indicar sua posição. A líder pega uma carta do topo do baralho de heroínas para si e entrega uma para cada outra jogadora.

Começa um novo turno.

Se vocês conseguirem chegar ao final do número de rodadas definido no início da partida sem serem derrotadas pelos vilões, ela termina. Nesse caso, as jogadoras descartam as cartas em suas mãos e somam os valores das cartas de heroína que recolheram ao longo da partida.

Aquela que obtiver a maior pontuação vence; em caso de empate, o critério de desempate é o número de cartas recolhidas.

JOGO - Escopo da história



CORTE AQUI

Era uma vez o _____
(escrever nome do/a
personagem) que queria muito
_____ (escrever o *objetivo*
do/a personagem). Ele/a vivia em
_____ (escrever o *cenário*
do jogo), mas o/a _____
(escrever nome *do/a vilão/ã*)
sempre queria acabar com seus
planos.
Até que em uma batalha
_____ (inserir nome
do/a _____
personagem) e
_____ (inserir nome
do/a vilão) usaram seus poderes
para tentar derrotar um/a ao/a
outro/a.

Era uma vez o _____
(escrever nome do/a
personagem) que queria muito
_____ (escrever o *objetivo*
do/a personagem). Ele/a vivia em
_____ (escrever o *cenário*
do jogo), mas o/a _____
(escrever nome *do/a vilão/ã*)
sempre queria acabar com seus
planos.
Até que em uma batalha
_____ (inserir nome
do/a _____
personagem) e
_____ (inserir nome
do/a vilão) usaram seus poderes
para tentar derrotar um/a ao/a
outro/a.

JOGO - cartas de herois



CORTE AQUI

3

3

3

4

4


4

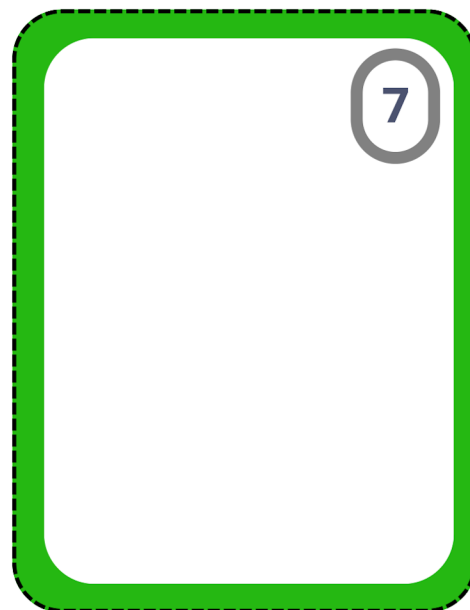
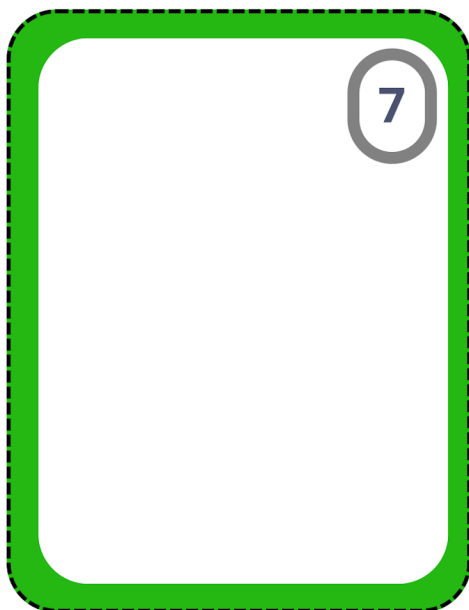
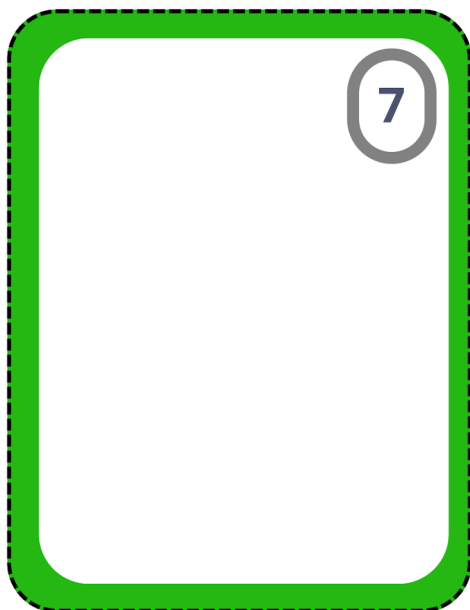
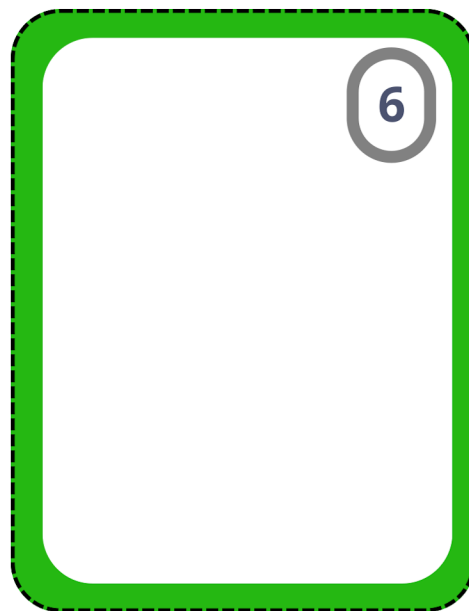
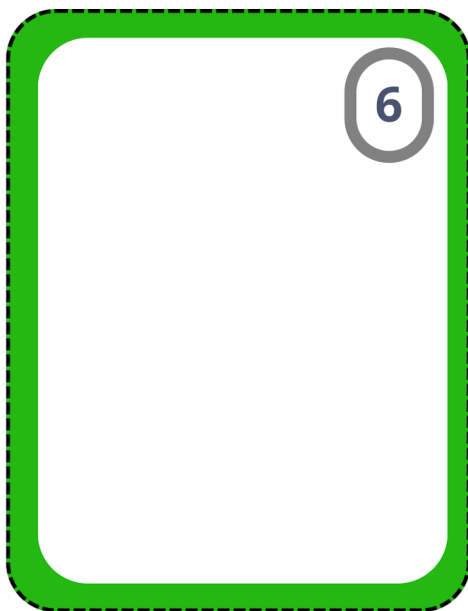
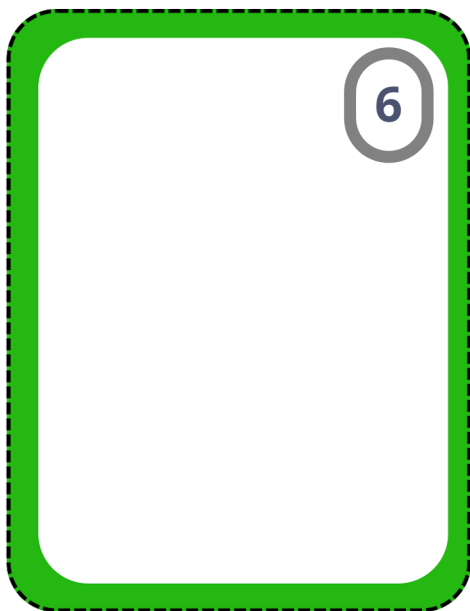
5

5


5

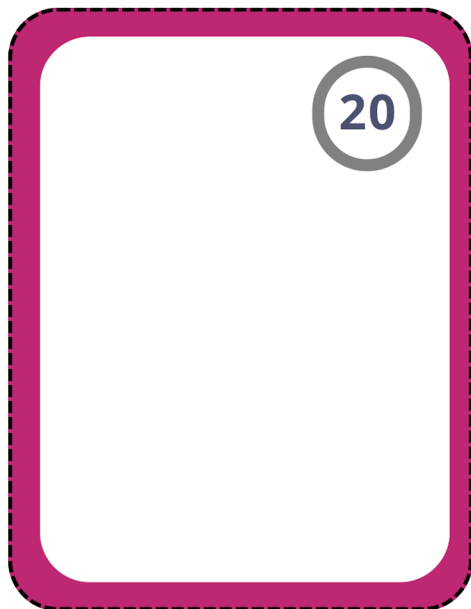
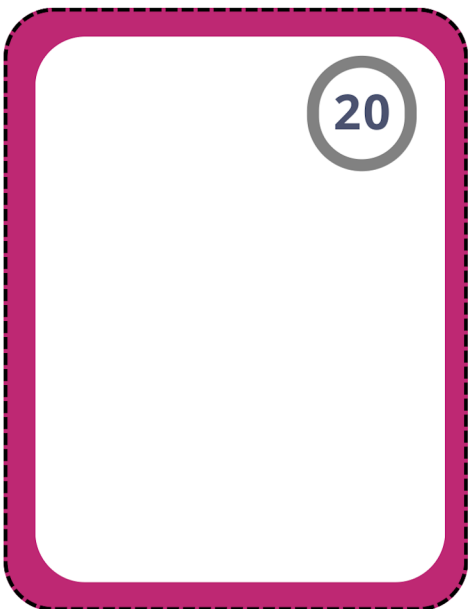
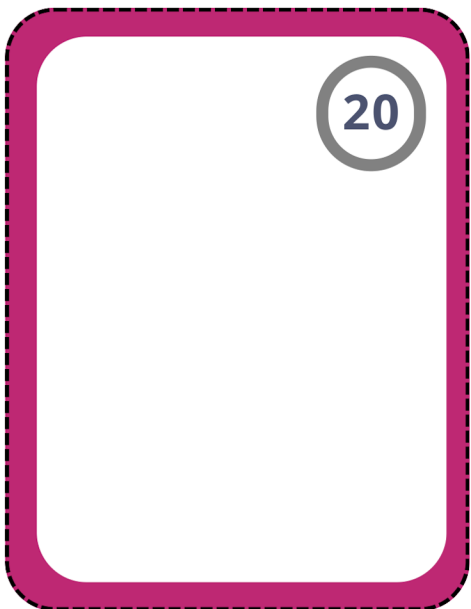
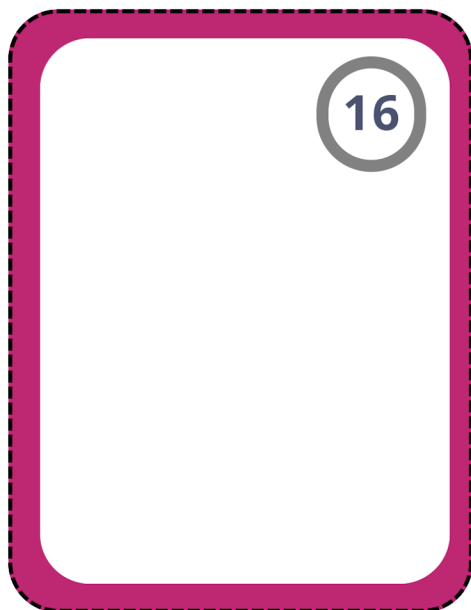
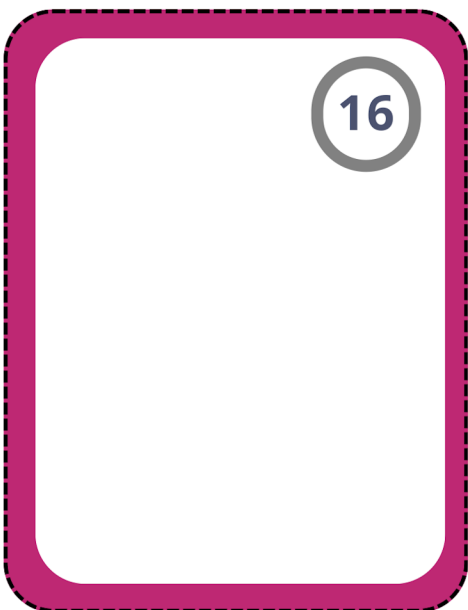
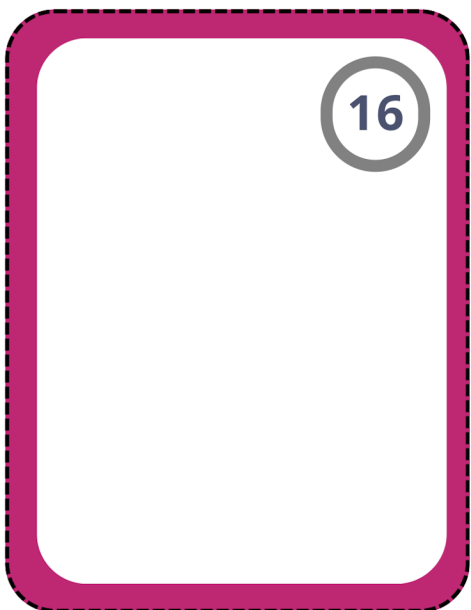
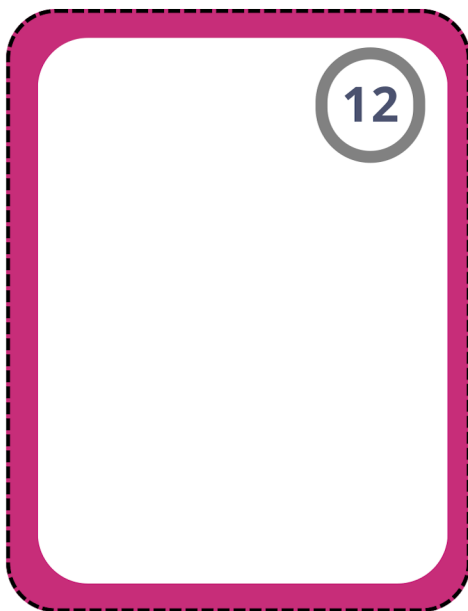
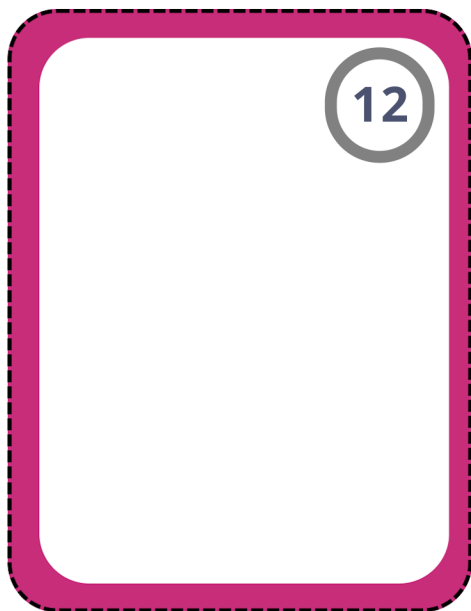
JOGO - cartas de herois

 CORTE AQUI



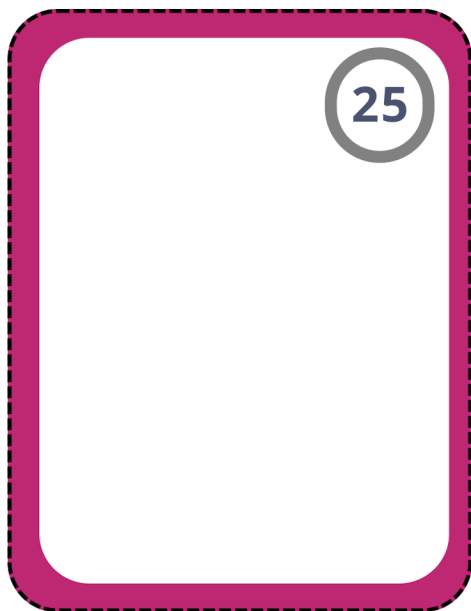
JOGO - cartas de vilões

 CORTE AQUI



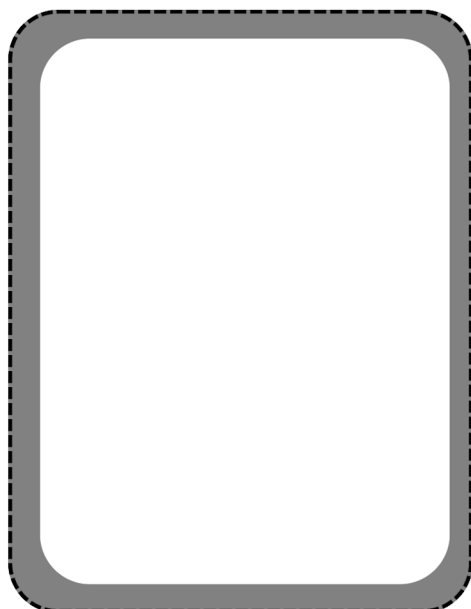
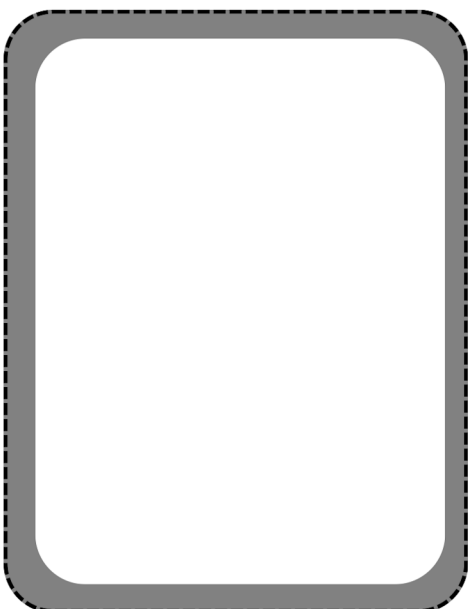
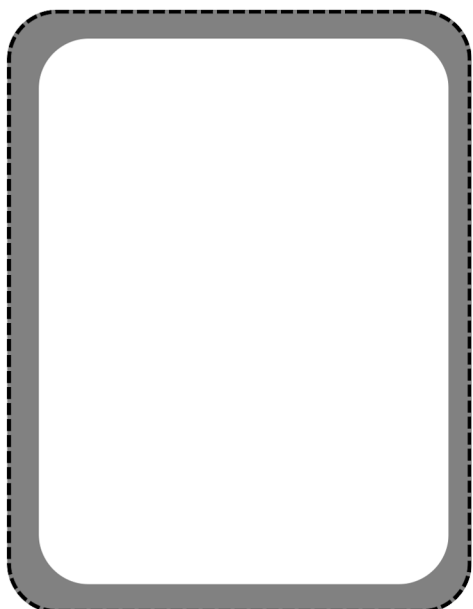
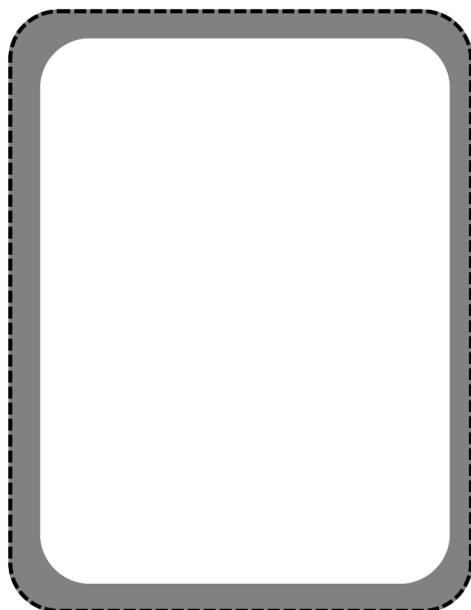
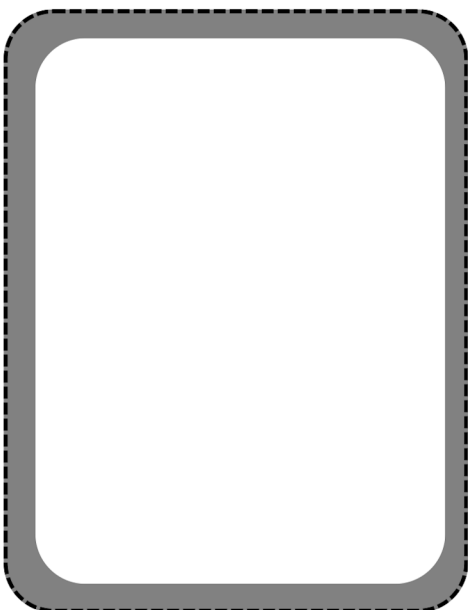
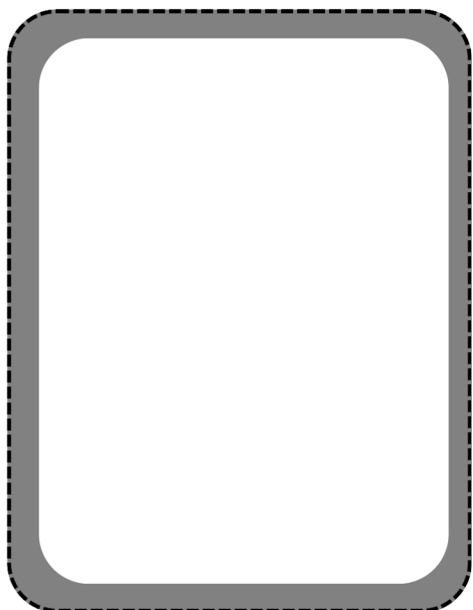
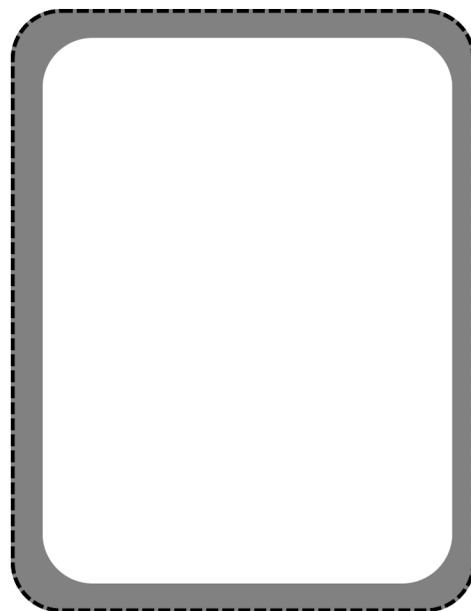
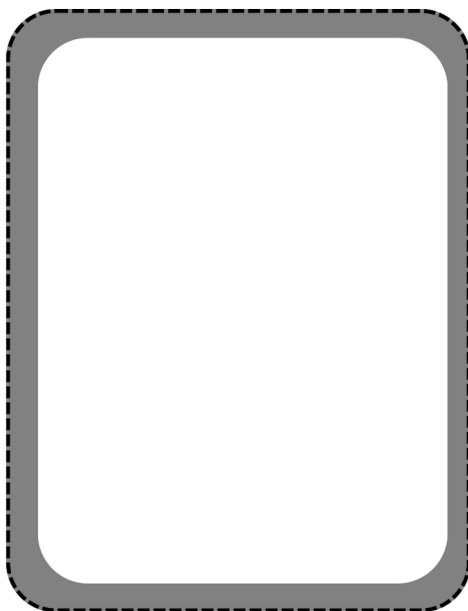
JOGO - cartas de vilões

 CORTE AQUI -----



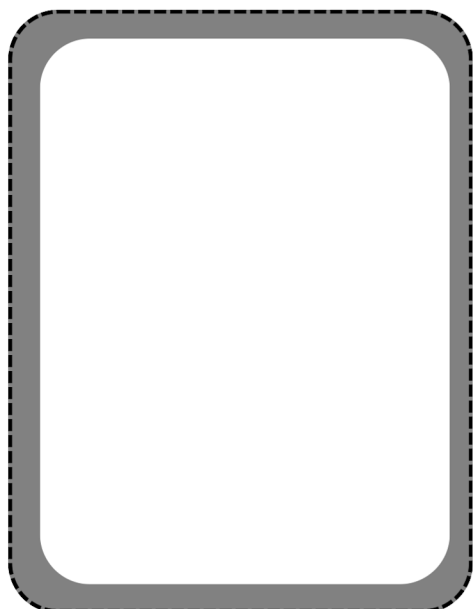
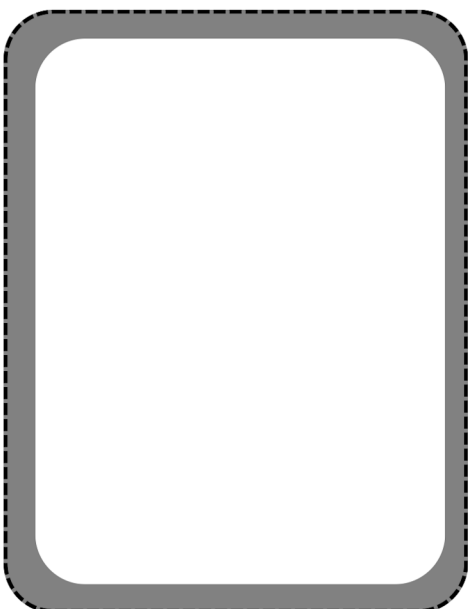
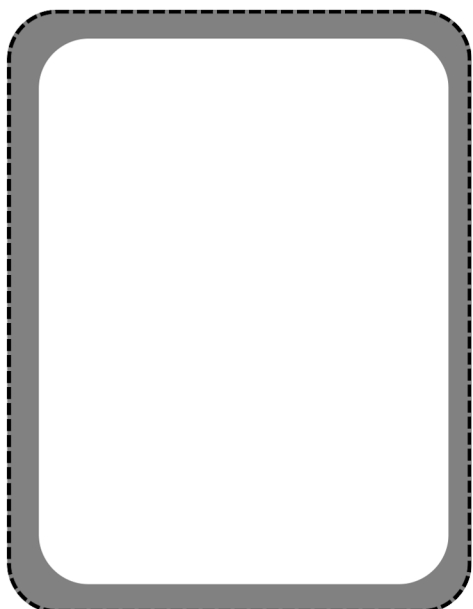
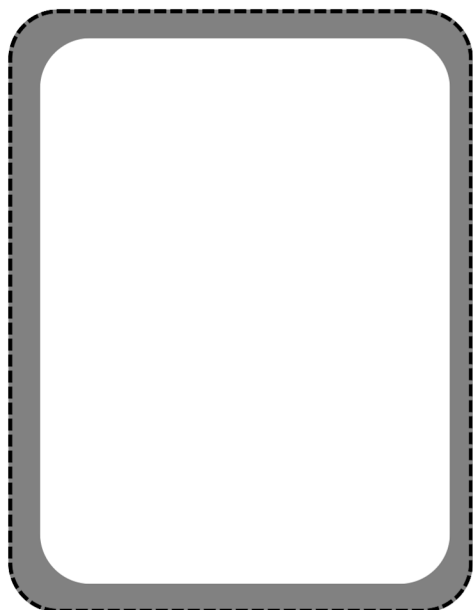
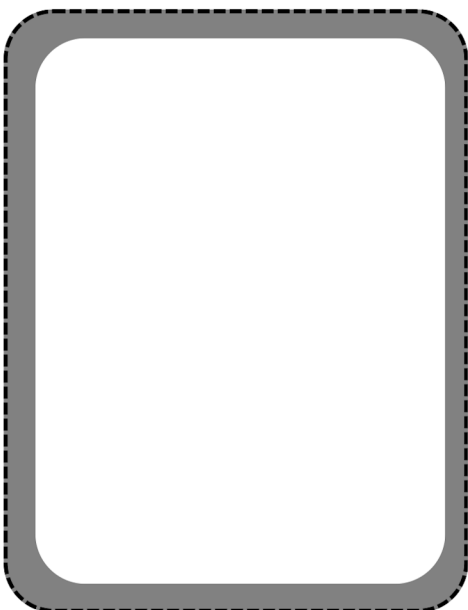
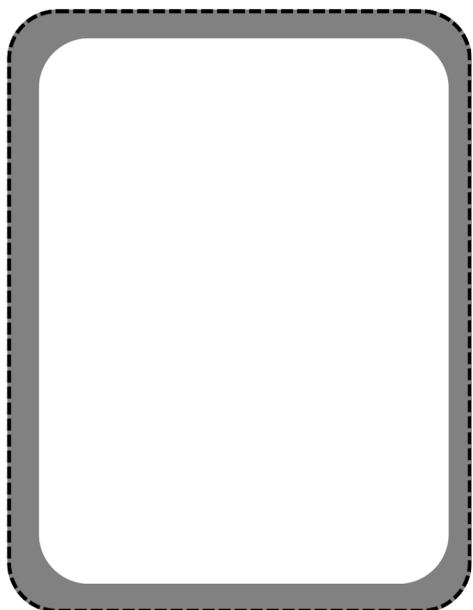
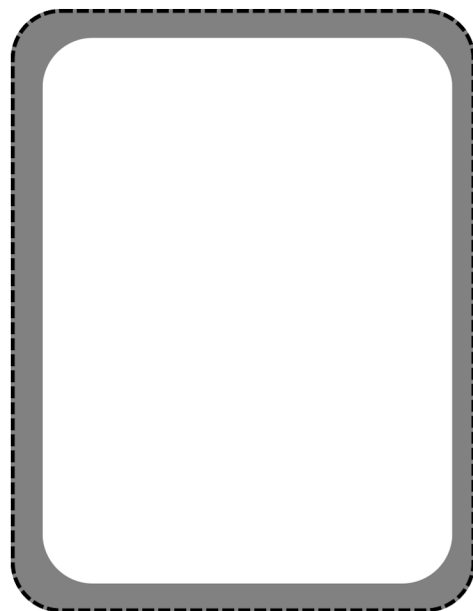
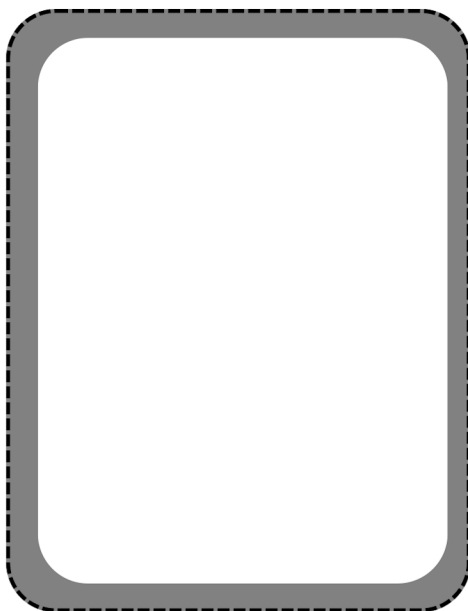
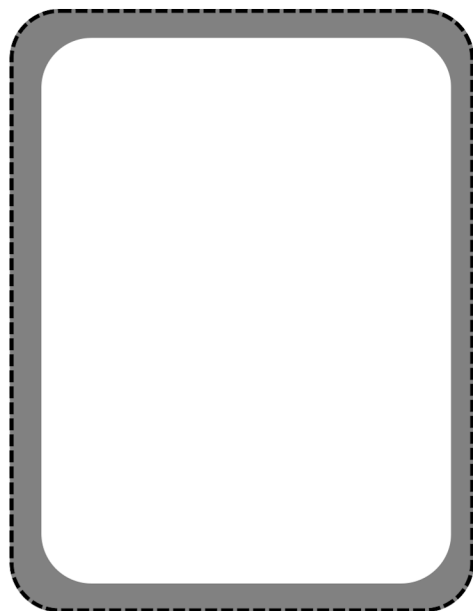
JOGO - cartas extras

 CORTE AQUI - - - -



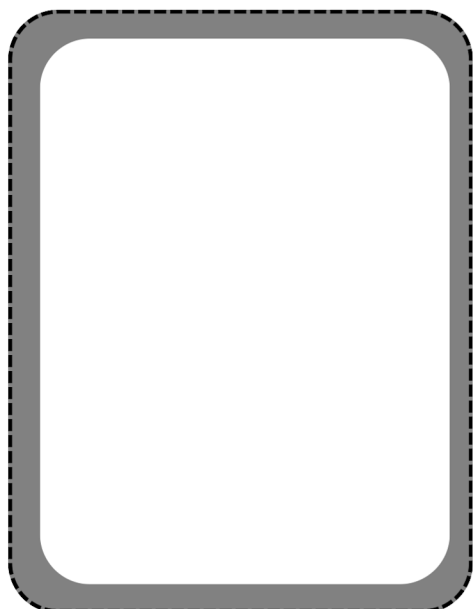
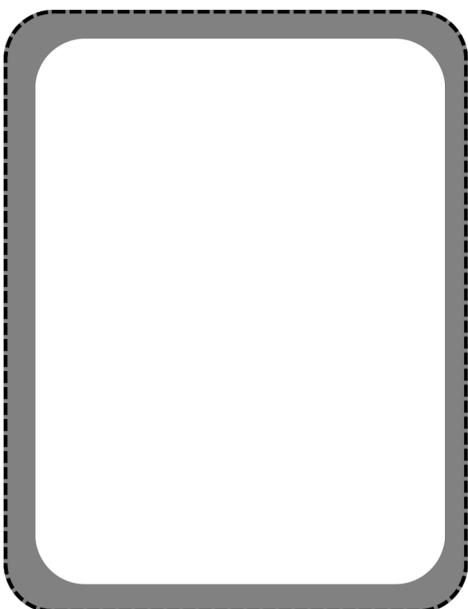
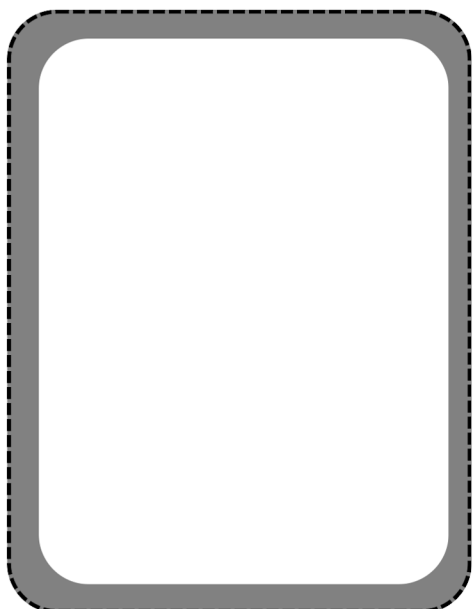
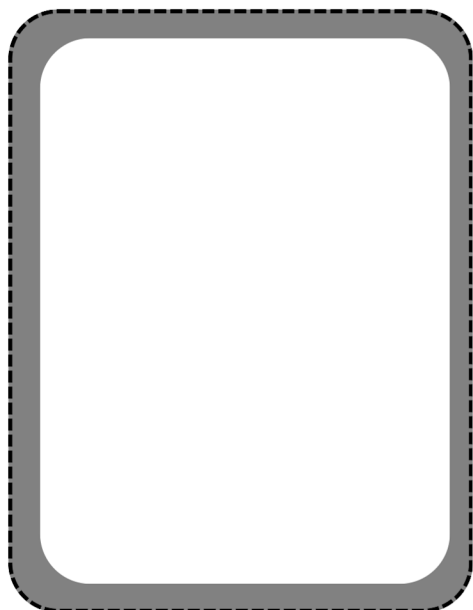
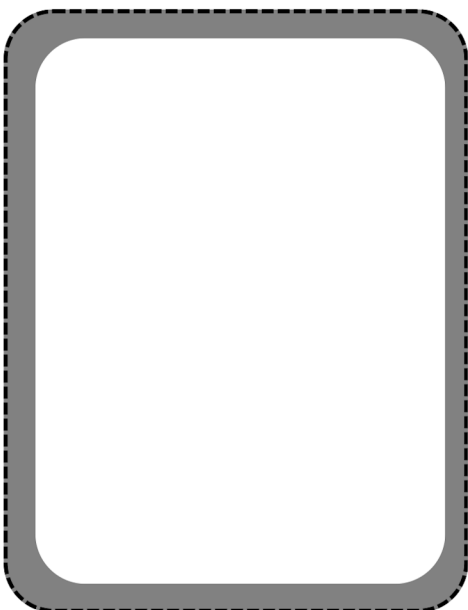
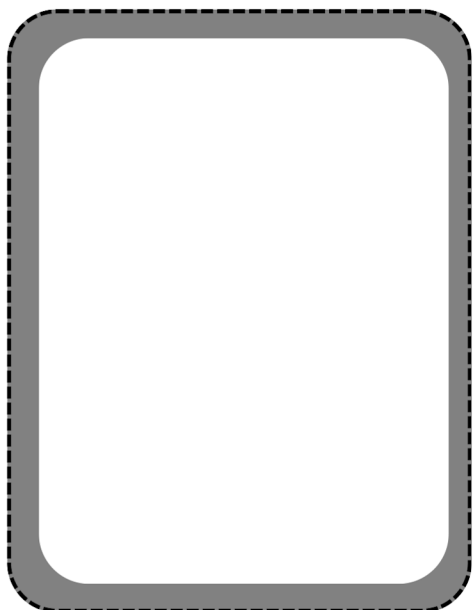
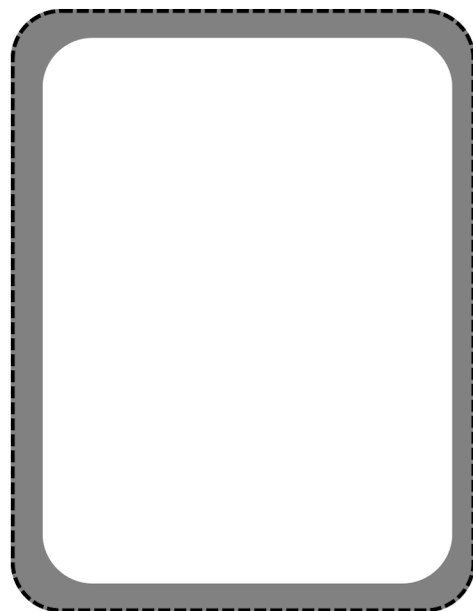
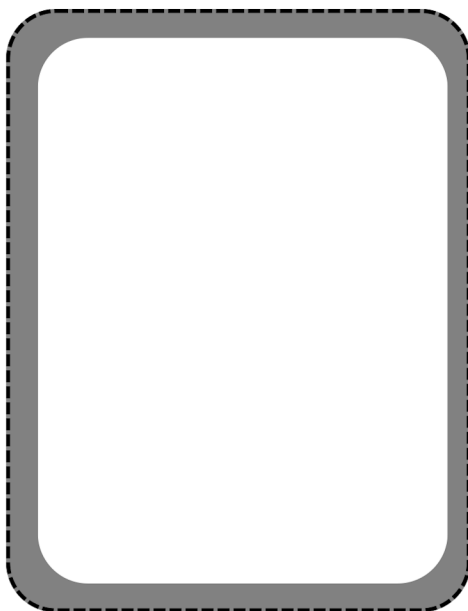
JOGO - cartas extras

 CORTE AQUI - - - -



JOGO - cartas extras

 CORTE AQUI - - - -



Informações

Esse jogo foi realizado pela Equipe de games e infância do Cinema Nosso para trabalhar com os públicos das escolas atendidas, ele tem sua mecânica baseada no jogo Canindé, criado por alunas e equipe do Cinema Nosso.

Equipe participante

Amanda Vianna
Alex Nascimento
Gabriela Gonçalves
Isabel Rodrigues
João Tavares da Silva
Julia Toranzo
Juliana
Lais Muniz
Lenise Cardoso
Marco Aurélio
Marcella Pizolato
Maria Paula
Mércia Britto
Nayomini Moura
Natalia da Costa Capano
Pedro Henrique Marques
Rafaela Baia
Ruan Shimoide
Sarah Nery
Saulo Silos
Thainara Mendes
Thais Xavier
Thalyta Helena de Sousa
Tiana Espirito Santos

Cinema Nosso

Cinema Nosso
Rua do Rezende, 80
(21)2505-3300

www.cinemanosso.org.br
projetos@cinemanosso.org.br
[@cinema_nosso](https://www.instagram.com/cinema_nosso)