

CONHECIMENTO EM JOGO



Olá, Guerreiro!

Sabemos que a sua trajetória de estudos tem sido intensa e que, às vezes, alguns conhecimentos passam despercebidos. Assim, o **Conhecimento em Jogo** veio para te auxiliar de forma dinâmica, divertida e cooperativa.

Todas as histórias aqui retratadas são verdadeiras, ou seja, aconteceram mesmo e nada é inventado. São fatos históricos, divididos em três grandes áreas de Humanas, que podem estar separados ou misturados – afinal, essas áreas do conhecimento convergem muito bem.

Para que esses acontecimentos ganhem espaço novamente em sua memória, reforçando aquilo que você já sabe e acrescentando possíveis novas informações, você precisará elaborar perguntas instigantes, as quais serão guiadas pelo **Guardião do Conhecimento**, e mobilizar todo seu repertório estudado para decifrar a charada.

Algumas histórias são mais simples que outras e, com poucas perguntas, será fácil descobrir. Porém, outras são mais trabalhosas e podem te levar para caminhos tortuosos. De qualquer forma, aprender e relembrar esses episódios será divertido!

É isso aí, Guerreiro! Escolha seu grupo ou seu aliado, enfrente seus rivais e mostre que você é capaz de descobrir qualquer fato da história.

Mistérios do conhecimento

Jogo em grupo

- De 2 a 6 participantes;
- Um participante por rodada é designado para ser o **Guardião do Conhecimento**;
- Vence quem descobrir a história inteira primeiro ou quem se aproximar mais de todo os fatos.

Temas

Nesta edição de **Conhecimento em Jogo**, você terá acesso a um deck com 30 cartas, divididas em três grandes temas dentro da área de Humanas:

- **História**
- **Literatura**
- **Geografia**

Todas envolvem conhecimentos gerais e para testar suas habilidades você poderá jogar com o baralho misturado ou selecionar apenas uma das áreas que deseja estudar.

Regras

O Guardião escolherá uma carta entre as 30 disponíveis — ou entre as 10, caso você deseje dividir por tema. Lerá, silenciosamente, a parte do verso primeiro, sendo o conhecedor da resposta. Posteriormente, lerá a parte da frente para os outros participantes, os quais precisarão descobrir qual é o fato a partir de perguntas que possam ser respondidas com SIM ou NÃO.

Os participantes podem decidir se jogarão juntos, como uma equipe, ou se duelarão.

O duelo pode ser entre duas pessoas, duplas ou trios.

Equipe

Todos podem perguntar, aleatoriamente. A ordem não importa e, juntos, podem formar o quebra-cabeça e descobrir qual o fato da história que está sendo narrado.

Duelo

Os participantes se dividem em equipes e as perguntas serão feitas em voz alta. Não há ordem estabelecida, porém, caso um dos participantes perceba que a pergunta ajudará o seu adversário, também pode decidir fazer a pergunta sigilosamente, por escrito ou em voz baixa, para o Guardião, que responderá SIM ou NÃO em voz alta.

Só podem ser feitas 4 perguntas sigilosas por fato histórico, ou seja, 2 perguntas para cada equipe duelante.

Cada equipe montará sua teoria e, no final, vence quem contar o fato histórico primeiro — ou aquele que conseguir chegar mais perto das informações completas.

Lembre-se!

- **As perguntas só podem ser feitas se admitirem resposta SIM ou NÃO;**
- **Em grupo, o jogo só termina quando a história inteira for contada — com início, meio e fim.**

O Guardião do Conhecimento

- O Guardião deve se manter imparcial ao longo da partida, sem que seus gestos ou suas expressões possam indicar a resposta ou beneficiar uma das equipes. Seu auxílio, portanto, deve se limitar a responder SIM ou NÃO;
- O Guardião pode ajudar a direcionar melhor as perguntas, mas apenas se ele quiser. Por exemplo: caso uma pergunta seja IRRELEVANTE, ele pode dizer isso e auxiliar na mudança do rumo do raciocínio. Porém, nada o obriga a cooperar e, simplesmente, ele pode dizer NÃO;
- O Guardião é um sábio e os participantes entendem que só poderão conseguir chegar à resposta por meio de sua orientação. Portanto, ao ler a resposta, o Guardião deve prestar muita atenção para não direcionar o jogo de forma equivocada e prejudicar os participantes, falando SIM quando for NÃO e vice-versa. Da mesma forma, deve avisar quando se tratar de uma PREMISSA FALSA. Por exemplo: quando uma carta se referir a um ser abstrato e o jogador falar que se trata de uma rainha. Neste caso, o Guardião não poderá falar que NÃO e sim dizer que é uma PREMISSA FALSA, já que a história não está relacionada a um ser humano.

Professor Guerreiro

Caro professor, não se sinta de fora dessa jogada! Essa história também quer você como protagonista. Como um bom mediador, você pode trazer ainda uma nova dinâmica para as cartas, usando-as para estimular o debate em sala de aula, dando início a uma discussão a partir de um tema que queira introduzir ou simplesmente para ajudar a turma a relembrar um tema já dado em aula anteriormente. Assim, você seria o Guardião e a turma poderia trabalhar tanto coletivamente ou em grandes grupos que duelariam entre si.

Observações finais

Caso seja necessário, uma quantidade de tempo pode ser estabelecida para a partida e, assim, aquele que se aproximar com mais detalhes do fato narrado, vence. Porém, se durante o tempo marcado só algumas informações forem passadas, há a possibilidade atribuir pontos para os dados desvendados:

- 1 ponto para quem adivinhar a personagem histórica;
- 2 pontos para o ano/década/época;
- 3 pontos para quem contar o enredo.

Guerreiro, dadas todas as instruções, agora é sua vez de fazer parte dessa história. Bora jogar!

Créditos

Este jogo foi idealizado pelos estudantes Denise Rosa Ora, Guilherme Dantas Viana e Mariana Corrêa Fontes do curso de Educomunicação da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP) para avaliação dada pela disciplina Produção de Suportes Midiáticos para Educação, ministrada pelo prof.dr. Richard Romancini.

Imagens retiradas do site www.flaticon.com, criadas pelo Freepik.

Designs criados a partir de templates retirados do site <https://www.canva.com/>

Este jogo está sob licença CC BY-NC-SA do Creative Commons.