Manual de Orientação

biodiversão

Autoria e Concepção do jogo: Barbara Nunes Padovani** e Larissa Martins Garcia Silva Aves Benites** e Maria Ligia Coutinho Carvalhal*

Projeto Gráfico: Natalya Luzia Rodrigues de Vasconcelos

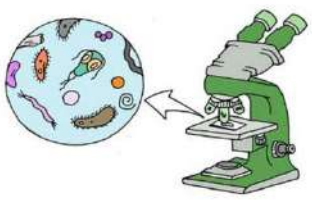
Apoio Financeiro: USP - Programa Aprender com Cultura e Extensão

*Docente Depto de Microbiologia/ICB/USP

** Bolsitas do Programa Aprender com Cultura e Extensão.

PROJETO MICROTODOS

A microbiologia a serviço da cidadania



Este manual se destina à professora ou professor que aplicará o jogo ou a qualquer outra pessoa que esteja na posição de coordenação do mesmo.

RESUMO

O jogo Biodiversão visa integrar conhecimentos de diversas áreas da biologia de forma interativa. Tem como foco principal a compreensão e valorização da diversidade dos microrganismos e sua importância em processos biológicos quando interagem entre si e com outros seres.
Para jogar, os alunos recorrem ao conhecimento prévio que possuem para elaborar perguntas, analisar as respostas e descobrir qual é a Palavra em questão. Ao mesmo tempo, enquanto respondem as perguntas de seus adversários, são impelidos a ver novas informações.

MATERIAL

- 1 baralho contendo 53 cartas IDENTIDADE
- 8 suportes para as cartas
- 8 folhas com REGRAS e Lista de Palavras
- 1 aparelho pra marcar o tempo (relógio, cronômetro, *timer*, etc.)

NÚMERO DE JOGADORES

- 5 jogadores por equipe; 2 equipes por jogo (recomendado)

Obs.: O mesmo baralho pode ser usado para várias equipes em uma mesma rodada. (por exemplo: em uma sala de 40 alunos, podem ser formadas 8 equipes).

PÚBLICO ALVO

Estudantes do Ensino Médio.

Pode ser utilizado em qualquer ambiente, dentro ou fora da sala de aula.

TEMPO DE DURAÇÃO

7 minutos por rodada (a rodada termina quando uma das equipes descobre qual a carta em questão). Recomenda-se no mínimo duas rodadas consecutivas.

OBJETIVO

Descobrir qual é a Palavra da carta IDENTIDADE que se encontra com equipe adversária.

SOBRE O JOGO

A ideia central desse jogo é que cada equipe, com perguntas espontâneas e criticamente elaboradas (a partir de informações que ela já tem), descubra qual a Palavra da carta IDENTIDADE.

ELEMENTOS DA CARTA

Dicas: são frases que poderão ajudar a equipe a descobrir qual é a Palavra. Elas deverão ser lidas apenas no momento que forem solicitadas.

Palavra: é o termo a ser descoberto.

Ficha: é um texto explicativo sobre a Palavra, que pode servir como suporte para a equipe adversária responder as perguntas. Importante considerá-la, principalmente, se não for conhecida a Palavra em questão.

Grupos de palavras: é o grupo ao qual a Palavra pertence, que pode ser:

P - processo

D - doença

M - microrganismos

C - conceito

SQ - substâncias químicas

Lista de Palavras

Na Lista de Palavras estão contidas todas as Palavras do jogo e algumas palavras adicionais, ordenadas em ordem alfabética. Ela serve para nortear os jogadores ao tentarem descobrir a palavra em questão.

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

1. Distribuir os estudantes em equipes de 5 pessoas.
2. Explicar o objetivo do jogo.
3. Fornecer a cada equipe uma folha com as REGRAS do Jogo.

4. Ler as REGRAS junto com a classe ou dizer para que os alunos a leiam.
5. Cada equipe se atribui um nome.
6. Cada equipe recebe um suporte.
7. Cada equipe se posiciona na frente da equipe adversária.
8. As equipes devem dispor de papel e caneta (ou lápis) para anotar a pontuação.

INÍCIO DO JOGO

- Embaralhar as cartas IDENTIFICAÇÃO.
- Uma pessoa de cada equipe retira uma carta do baralho, tomando cuidado para que não seja vista pela equipe adversária.
- Colocar a carta no suporte da equipe, com a imagem voltada para a equipe que irá responder as perguntas.
- Diga a sua equipe adversária a qual **Grupo de Palavras** (P, D, M, C ou SQ) a Palavra que esta na carta pertence.
- As cartas que restarem do baralho são colocadas em lugar à parte dos grupos.
- Todas as equipes devem aguardar a distribuição das cartas identificação para iniciarem as rodadas juntas.
- Com um relógio (ou cronômetro, ou *timer*) o coordenador da atividade marca o horário de início da rodada. A cada 7 minutos termina uma rodada.
- Considerando vários grupos jogando em uma classe, os grupos que, por ventura, terminarem a partida antes do tempo limite, aguardarão o tempo se completar para iniciarem uma nova partida.
- A marcação do tempo também pode ser feita pelas próprias equipes. Nesse caso, desconsiderar o item anterior.

COMO JOGAR

1. Cada equipe lê (em silêncio, sem pronunciar as palavras) a **Ficha** explicativa e as **Dicas** da sua carta.
2. Ter em mãos a Lista de Palavras
3. Contar para a equipe adversária a qual Grupo de palavras pertence a Palavra a ser descoberta.
4. Decidir qual equipe iniciará a partida (sorteio, dados, etc) ou seja, fará a primeira pergunta.
5. Cada equipe, na sua vez, faz **uma** pergunta para a equipe adversária, na tentativa de descobrir a Palavra da carta que está com a equipe adversária.
6. A resposta à pergunta formulada somente poderá ser SIM, NÃO ou NÃO IMPORTA (quando a pergunta não for relevante para a Palavra em questão).

7. Após receber a resposta, a equipe da vez pode arriscar **um** palpite sobre a Palavra. Esse palpite é ou não confirmado pela equipe adversária com “sim” ou “não”.
8. Em cada partida, cada equipe pode arriscar no **máximo três** palpites.
9. **DICAS**: cada equipe pode pedir até duas dicas. Entretanto, cada dica utilizada implicará em perda de pontos para a equipe:
    - se descobrir a palavra **sem utilizar nenhuma dica**, receberá 100 pontos;
    - se descobrir a palavra tendo **utilizado a 1ª dica**, receberá 65 pontos;
    - se descobrir a palavra tendo **utilizado também a 2ª dica** receberá 30 pontos;
10. A equipe pode pedir apenas **uma** dica na sua vez. Não é permitido fazer uma pergunta após utilizar a dica, apenas dar um palpite.
11. Fornecer as dicas em ordem numérica.
12. Ao término da partida, as cartas devem ser devolvidas ao baralho e este embaralhado. Assim, as cartas sorteadas podem se repetir ao decorrer das partidas.

Quando termina a rodada?

A rodada termina quando ocorre **uma** das 3 situações abaixo:

- Uma das duas equipes descobre qual é sua palavra. Neste caso a equipe que descobriu recebe a pontuação de acordo com a quantidade de dicas utilizadas.
- Uma das equipes atinge o limite de três palpites incorretos. Neste caso a outra equipe vence, recebendo a pontuação de acordo com sua utilização de dicas.
- O tempo de 7 minutos termina. Neste caso as duas equipes ficam com 0 pontos.

Quem ganha o jogo?

Ganha o jogo a equipe que obtiver mais pontos ao final das partidas. Dessa forma, pode ocorrer um empate.