

## Sala Multimedia



Carta Comodín.  
Elija dos medios para su  
planificación.

MEDIO

## Sala Multimedia



Carta Comodín.  
Elija dos medios para su  
planificación.

MEDIO

## Sala Multimedia



Carta Comodín.  
Elija dos medios para su  
planificación.

MEDIO

## Sala Multimedia



Carta Comodín.  
Elija dos medios para su  
planificación.

MEDIO

## Teléfono móvil



### Consejo:

**Con:** uso para investigación, registros escritos y audiovisuales, verificación de datos.  
**Sobre:** como un medio de convergencia, se pueden estudiar sus lenguajes, culturas, usos, efectos, riesgos, beneficios.  
**A través de:** producción de contenido digital.

MEDIO

## Teléfono móvil



### Consejo:

**Con:** uso para investigación, registros escritos y audiovisuales, verificación de datos.  
**Sobre:** como un medio de convergencia, se pueden estudiar sus lenguajes, culturas, usos, efectos, riesgos, beneficios.  
**A través de:** producción de contenido digital.

MEDIO

## Audiovisual



### Consejo:

**Con:** permite escuchar sonidos y ver imágenes en movimiento.  
**Sobre:** estudio de las narrativas, lenguajes, músicas, películas, etc.  
**A través de:** producción y autoría de narrativas audiovisuales.

MEDIO

## Teléfono móvil



### Consejo:

**Con:** uso para investigación, registros escritos y audiovisuales, verificación de datos.  
**Sobre:** como un medio de convergencia, se pueden estudiar sus lenguajes, culturas, usos, efectos, riesgos, beneficios.  
**A través de:** producción de contenido digital.

MEDIO

## Teléfono móvil



### Consejo:

**Con:** uso para investigación, registros escritos y audiovisuales, verificación de datos.  
**Sobre:** como un medio de convergencia, se pueden estudiar sus lenguajes, culturas, usos, efectos, riesgos, beneficios.  
**A través de:** producción de contenido digital.

MEDIO





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Audiovisual



### Consejo:

**Con:** permite escuchar sonidos y ver imágenes en movimiento.

**Sobre:** estudio de las narrativas, lenguajes, músicas, películas, etc.

**A través de:** producción y autoría de narrativas audiovisuales.

**MEDIO**

## Audiovisual



### Consejo:

**Con:** permite escuchar sonidos y ver imágenes en movimiento.

**Sobre:** estudio de las narrativas, lenguajes, músicas, películas, etc.

**A través de:** producción y autoría de narrativas audiovisuales.

**MEDIO**

## Audiovisual



### Consejo:

**Con:** permite escuchar sonidos y ver imágenes en movimiento.

**Sobre:** estudio de las narrativas, lenguajes, músicas, películas, etc.

**A través de:** producción y autoría de narrativas audiovisuales.

**MEDIO**

## Libro



### Consejo:

**Con:** utilizado como apoyo para la lectura de textos e imágenes.

**Sobre:** estudio de los formatos, historia, producción, características.

**A través de:** producción de textos e imágenes impresas en papel en un volumen portátil.

**MEDIO**

## Libro



### Consejo:

**Con:** utilizado como apoyo para la lectura de textos e imágenes.

**Sobre:** estudio de los formatos, historia, producción, características.

**A través de:** producción de textos e imágenes impresas en papel en un volumen portátil.

**MEDIO**

## Libro



### Consejo:

**Con:** utilizado como apoyo para la lectura de textos e imágenes.

**Sobre:** estudio de los formatos, historia, producción, características.

**A través de:** producción de textos e imágenes impresas en papel en un volumen portátil.

**MEDIO**

## Libro



### Consejo:

**Con:** utilizado como apoyo para la lectura de textos e imágenes.

**Sobre:** estudio de los formatos, historia, producción, características.

**A través de:** producción de textos e imágenes impresas en papel en un volumen portátil.

**MEDIO**

## Carteles



### Consejo:

**Con:** uso para la comunicación pública de avisos, noticias e ideas.

**Sobre:** estudio de los contenidos y efectos del lenguaje artístico, informativo e imagético.

**A través de:** producción de comunicación gráfica y textual.

**MEDIO**

## Carteles



### Consejo:

**Con:** uso para la comunicación pública de avisos, noticias e ideas.

**Sobre:** estudio de los contenidos y efectos del lenguaje artístico, informativo e imagético.

**A través de:** producción de comunicación gráfica y textual.

**MEDIO**





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Carteles



### Consejo:

**Con:** uso para la comunicación pública de avisos, noticias e ideas.

**Sobre:** estudio de los contenidos y efectos del lenguaje artístico, informativo e imagético.

**A través de:** producción de comunicación gráfica y textual.

MEDIO

## Carteles



### Consejo:

**Con:** uso para la comunicación pública de avisos, noticias e ideas.

**Sobre:** estudio de los contenidos y efectos del lenguaje artístico, informativo e imagético.

**A través de:** producción de comunicación gráfica y textual.

MEDIO

## Cuadernos



### Consejo:

**Con:** soporte para anotar información y fijar contenidos.

**Sobre:** estudio de diferentes lenguajes.

**A través de:** producción de textos, dibujos, mapas mentales, anotaciones.

MEDIO

## Cuadernos



### Consejo:

**Con:** soporte para anotar información y fijar contenidos.

**Sobre:** estudio de diferentes lenguajes.

**A través de:** producción de textos, dibujos, mapas mentales, anotaciones.

MEDIO

## Cuadernos



### Consejo:

**Con:** soporte para anotar información y fijar contenidos.

**Sobre:** estudio de diferentes lenguajes.

**A través de:** producción de textos, dibujos, mapas mentales, anotaciones.

MEDIO

## Cuadernos



### Consejo:

**Con:** soporte para anotar información y fijar contenidos.

**Sobre:** estudio de diferentes lenguajes.

**A través de:** producción de textos, dibujos, mapas mentales, anotaciones.

MEDIO

## Pizarra



### Consejo:

**Con:** exposición en vivo de contenidos.

**Sobre:** estudio de su carácter histórico, reforzando el papel del profesor como centro de conocimiento.

**A través de:** se puede escribir, dibujar, presentar ideas y resolver ejercicios.

MEDIO

## Pizarra



### Consejo:

**Con:** exposición en vivo de contenidos.

**Sobre:** estudio de su carácter histórico, reforzando el papel del profesor como centro de conocimiento.

**A través de:** se puede escribir, dibujar, presentar ideas y resolver ejercicios.

MEDIO

## Pizarra



### Consejo:

**Con:** exposición en vivo de contenidos.

**Sobre:** estudio de su carácter histórico, reforzando el papel del profesor como centro de conocimiento.

**A través de:** se puede escribir, dibujar, presentar ideas y resolver ejercicios.

MEDIO





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Pizarra



### Consejo:

**Con:** exposición en vivo de contenidos.

**Sobre:** estudio de su carácter histórico, reforzando el papel del profesor como centro de conocimiento.

**A través de:** se puede escribir, dibujar, presentar ideas y resolver ejercicios.

**MEDIO**

## Biblioteca



La biblioteca adquirió libros nuevos y actualizados.

**BONOS**

## Cinemateca



Los profesores obtuvieron acceso a un rico acervo de películas y documentales.

**BONOS**

## Juegos



Es posible aplicar juegos de diversas formas, elige una de las opciones a continuación:

Juegos analógicos



Juegos en pizarra



Juegos digitales



**BONOS**

## Proyectos



Los profesores promovieron una experiencia activa de aprendizaje.

**BONOS**

## Clase Dinámica



Para las Medias elegidas



Utiliza dos medias para tu planificación. Recibe la mayor puntuación de las dos y sube un nivel al final.

**BONOS**

## Internet



El acceso a la internet crea muchas posibilidades, elige una de las opciones a continuación:

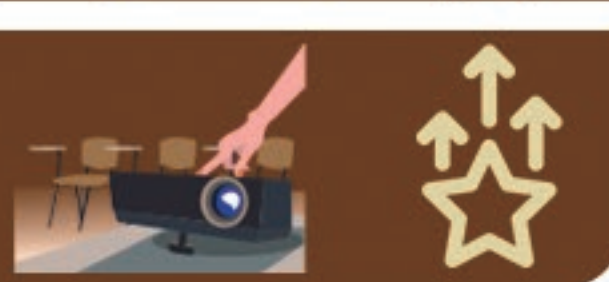
Enciclopedia virtual



Pizarra digital



Presentación online



**BONOS**

## Debates después de la exposición



¡Las medias pasivas pueden ser valoradas con una buena mediación!

**BONOS**

## Turma Agitada



Los educandos de esta clase estaban llenos de energía y no reaccionaron muy bien a las prácticas de enseñanza más expositivas. Querían más participación.



**IMPREVISTO**





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Área Peligrosa



La región de la escuela no es segura para que los educandos salgan. **Cualquier actividad que requiera salir de la escuela no recibe puntos en esta ronda.**

IMPREVISTO

## Olvidaron en Casa



¡Muchos educandos olvidaron cosas en casa!



IMPREVISTO

## Falta de Luz



¡Faltó luz en la escuela!



No recibes puntos en esta ronda.

IMPREVISTO

## Falta de Giz y Bolígrafos



Desafortunadamente, la escuela se quedó sin giz y bolígrafos.



No recibes puntos en esta ronda.

IMPREVISTO

## Turma Desanimada



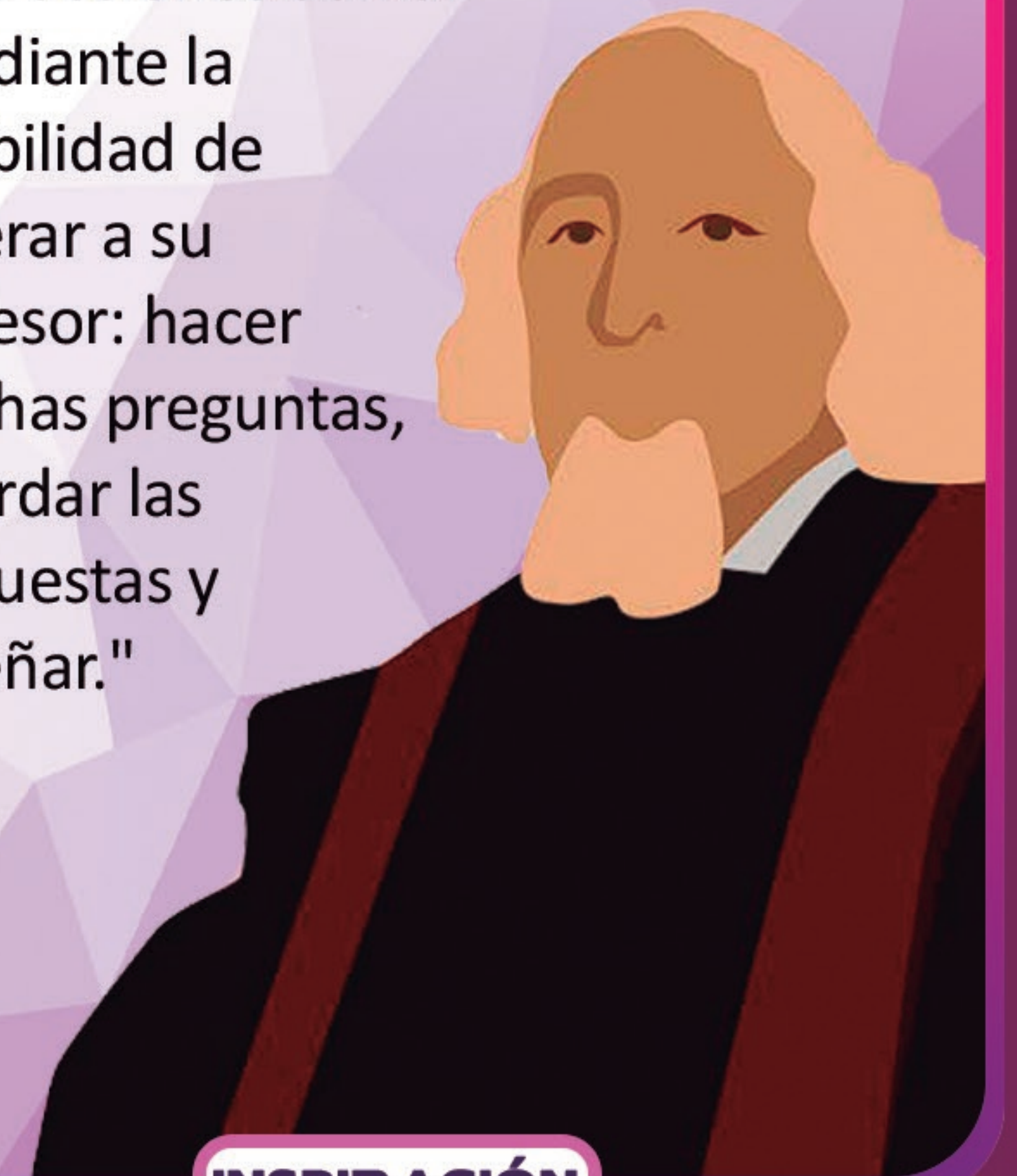
Los educandos de esta clase no reaccionaron bien a prácticas de enseñanza más activas. Estaban acostumbrados a prácticas más pasivas.



IMPREVISTO

## John Amos Comenius

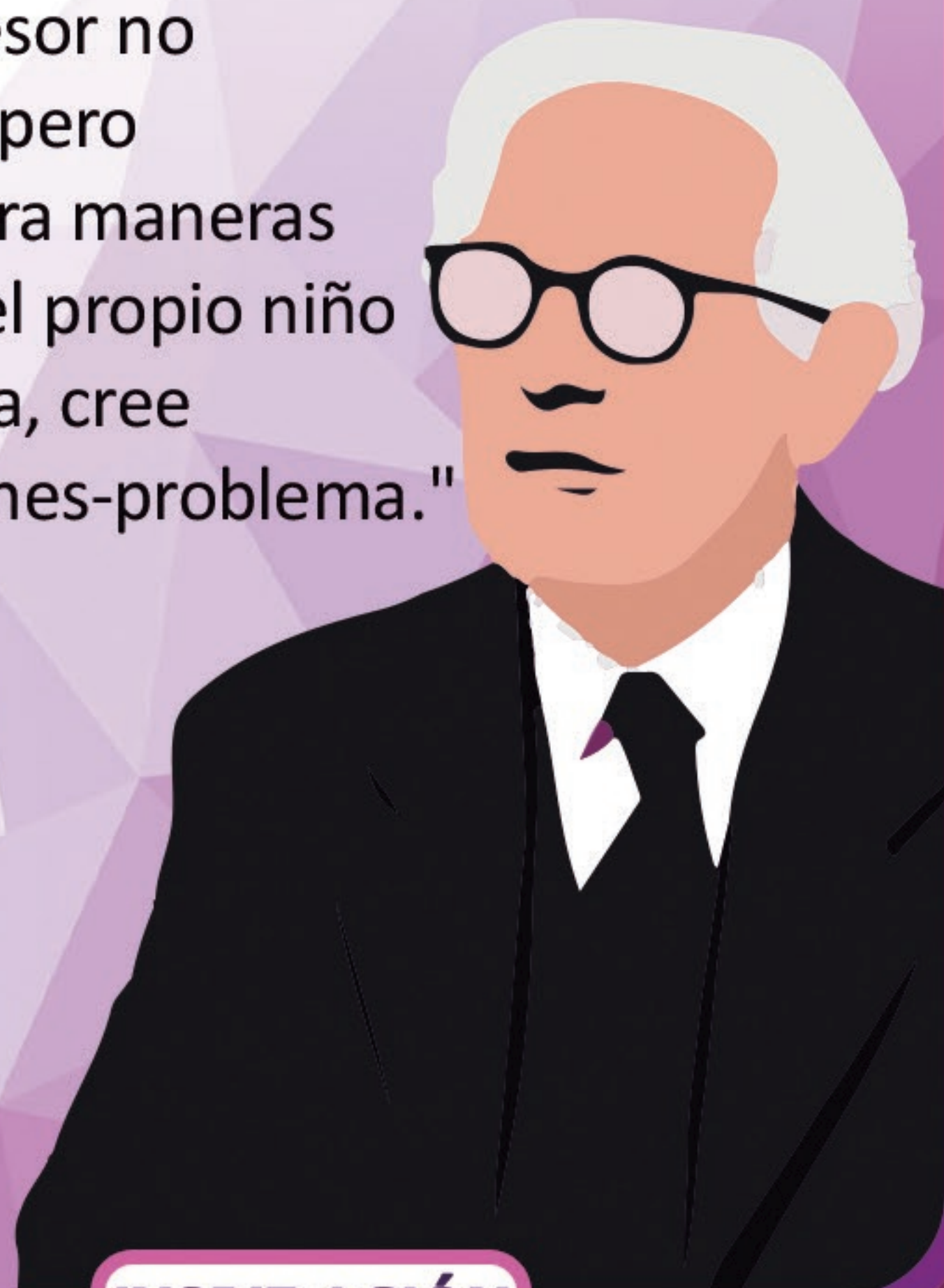
"Tres acciones dan al estudiante la posibilidad de superar a su profesor: hacer muchas preguntas, recordar las respuestas y enseñar."



INSPIRACIÓN

## Jean Piaget

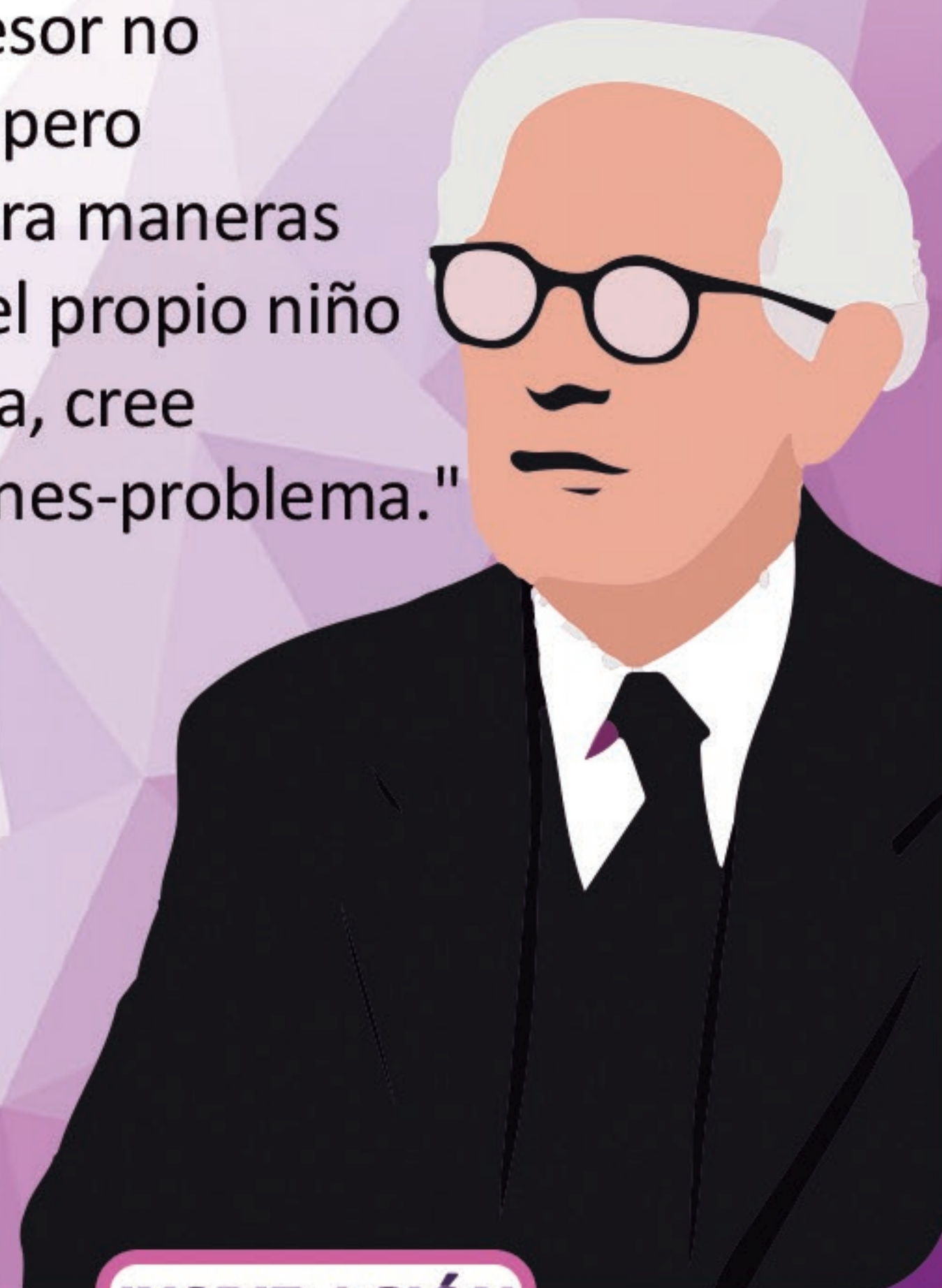
"El profesor no enseña, pero encuentra maneras de que el propio niño descubra, cree situaciones-problema."



INSPIRACIÓN

## Jean Piaget

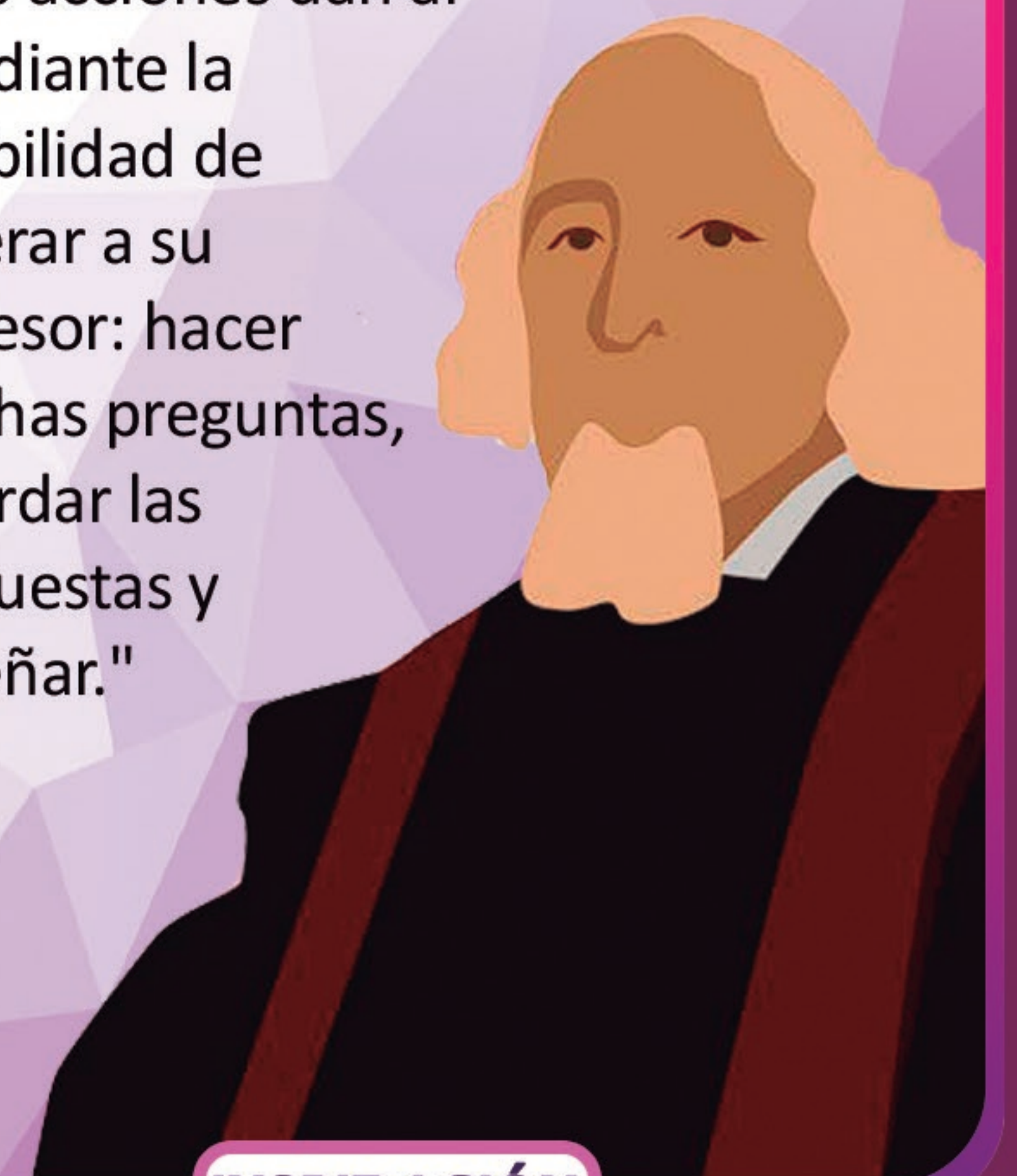
"El profesor no enseña, pero encuentra maneras de que el propio niño descubra, cree situaciones-problema."



INSPIRACIÓN

## John Amos Comenius

"Tres acciones dan al estudiante la posibilidad de superar a su profesor: hacer muchas preguntas, recordar las respuestas y enseñar."



INSPIRACIÓN





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Lev Vigotski

"En el juego, el niño siempre está por encima de su edad media, por encima de su comportamiento cotidiano."



INSPIRACIÓN

## Lev Vigotski

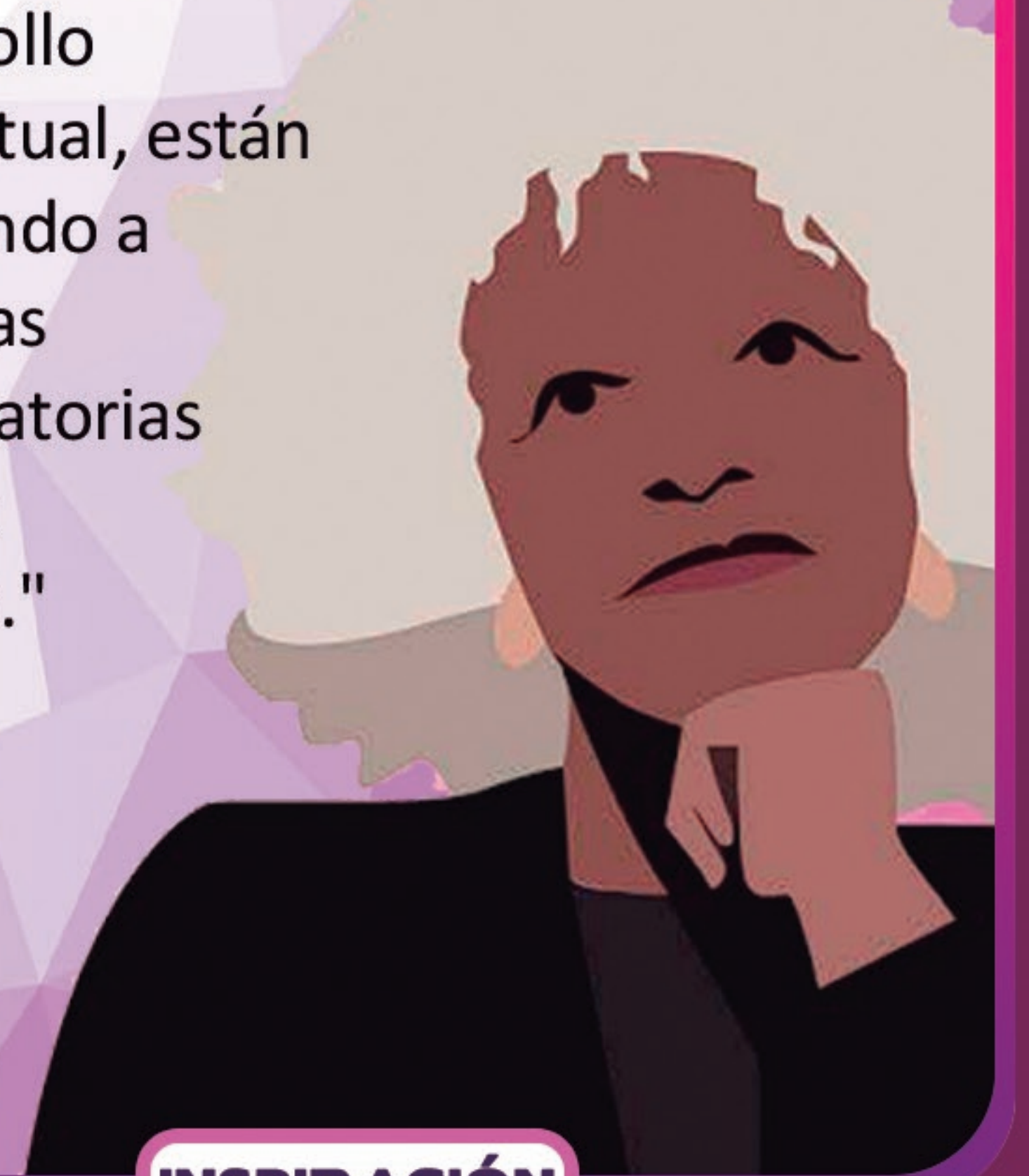
"En el juego, el niño siempre está por encima de su edad media, por encima de su comportamiento cotidiano."



INSPIRACIÓN

## Angela Davis

"Cuando los niños asisten a escuelas que enfatizan más la disciplina y la seguridad que el conocimiento y el desarrollo intelectual, están asistiendo a escuelas preparatorias para la prisión."



INSPIRACIÓN

## bell hooks

"El hogar era donde me veía obligada a conformarme con lo que esperaban que debería ser. La escuela era el lugar donde podía olvidar ese yo y, a través de las ideas, reinventarme."



INSPIRACIÓN

## bell hooks

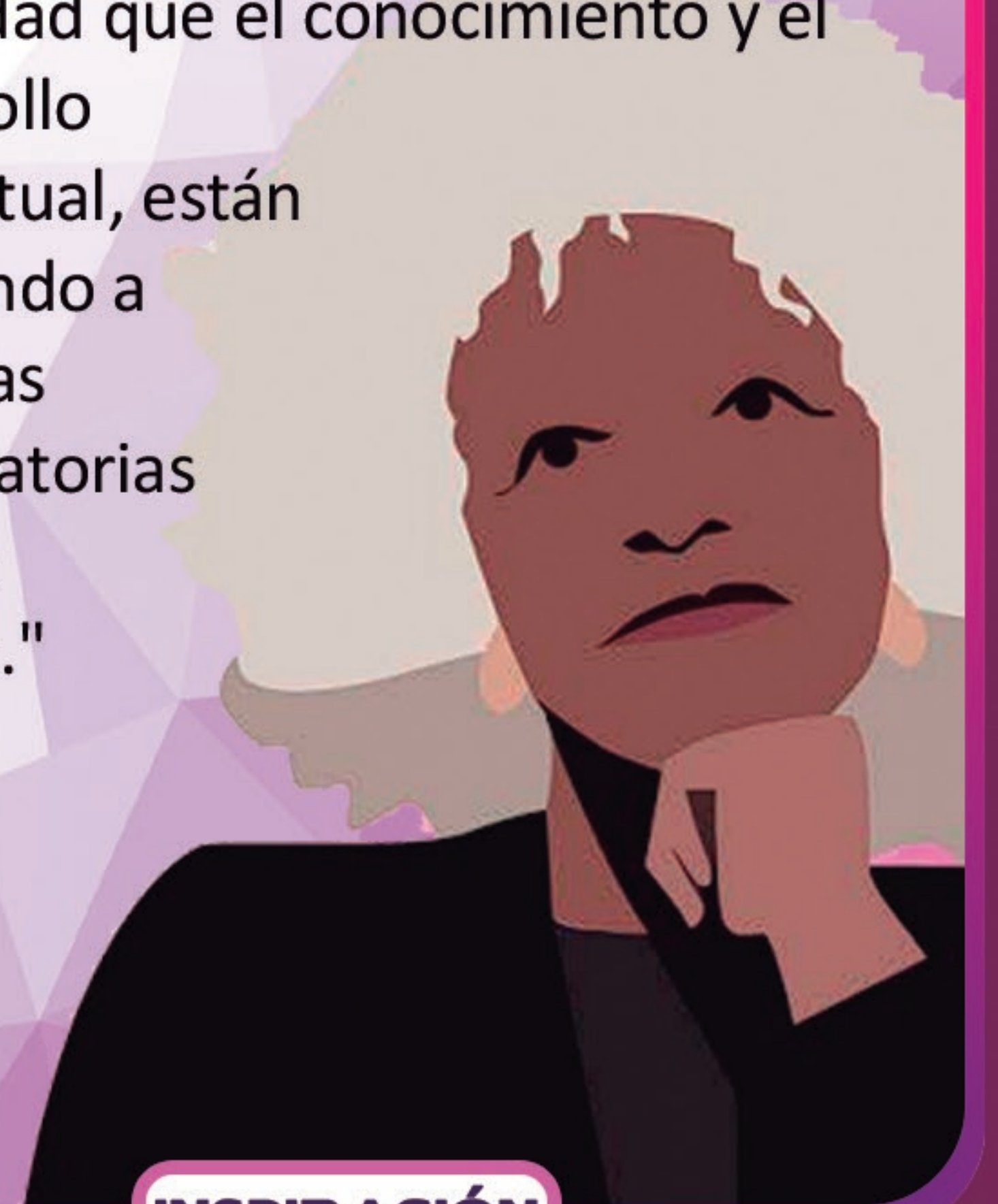
"El hogar era donde me veía obligada a conformarme con lo que esperaban que debería ser. La escuela era el lugar donde podía olvidar ese yo y, a través de las ideas, reinventarme."



INSPIRACIÓN

## Angela Davis

"Cuando los niños asisten a escuelas que enfatizan más la disciplina y la seguridad que el conocimiento y el desarrollo intelectual, están asistiendo a escuelas preparatorias para la prisión."



INSPIRACIÓN

## Maria Montessori

"Nunca ayudes a un niño en una tarea que sienta que puede hacer."



INSPIRACIÓN

## Paulo Freire

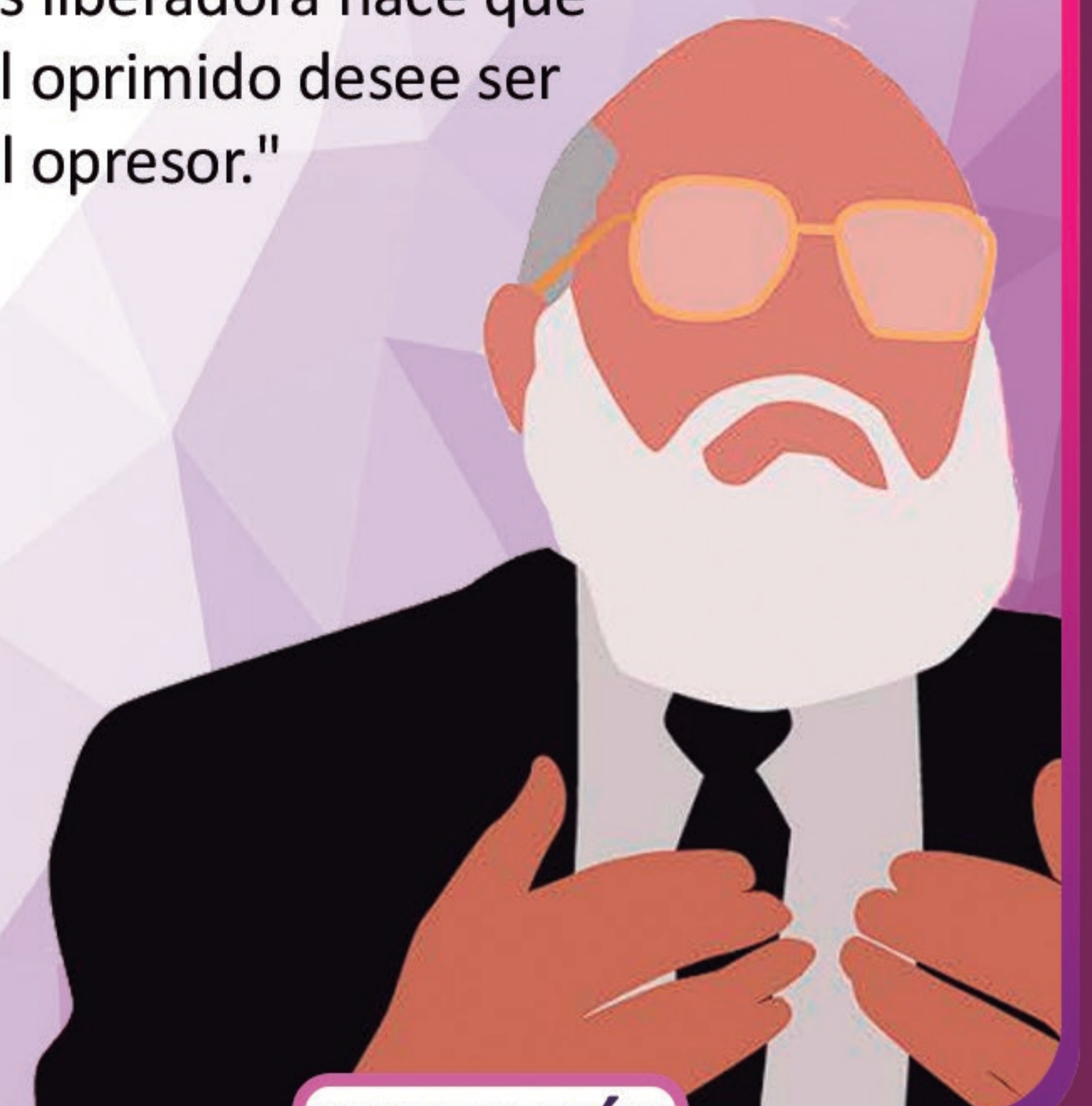
"Una educación que no es liberadora hace que el oprimido desee ser el opresor."



INSPIRACIÓN

## Paulo Freire

"Una educación que no es liberadora hace que el oprimido desee ser el opresor."



INSPIRACIÓN





**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Maria Montessori

"Nunca ayudes a un niño en una tarea que sienta que puede hacer."



INSPIRACIÓN

## Prof. Paulino

Clase de Geografía

"Quiero abordar cómo la cobertura mediática siempre tiene un sesgo ideológico para que los educandos reflexionen críticamente sobre lo que ven y oyen. Pensé en hacer un estudio de caso sobre la cobertura periodística del atentado terrorista del 11 de septiembre de 2001 a las Torres Gemelas, hablando de geopolítica y mostrando diferentes formas de divulgar la misma noticia."

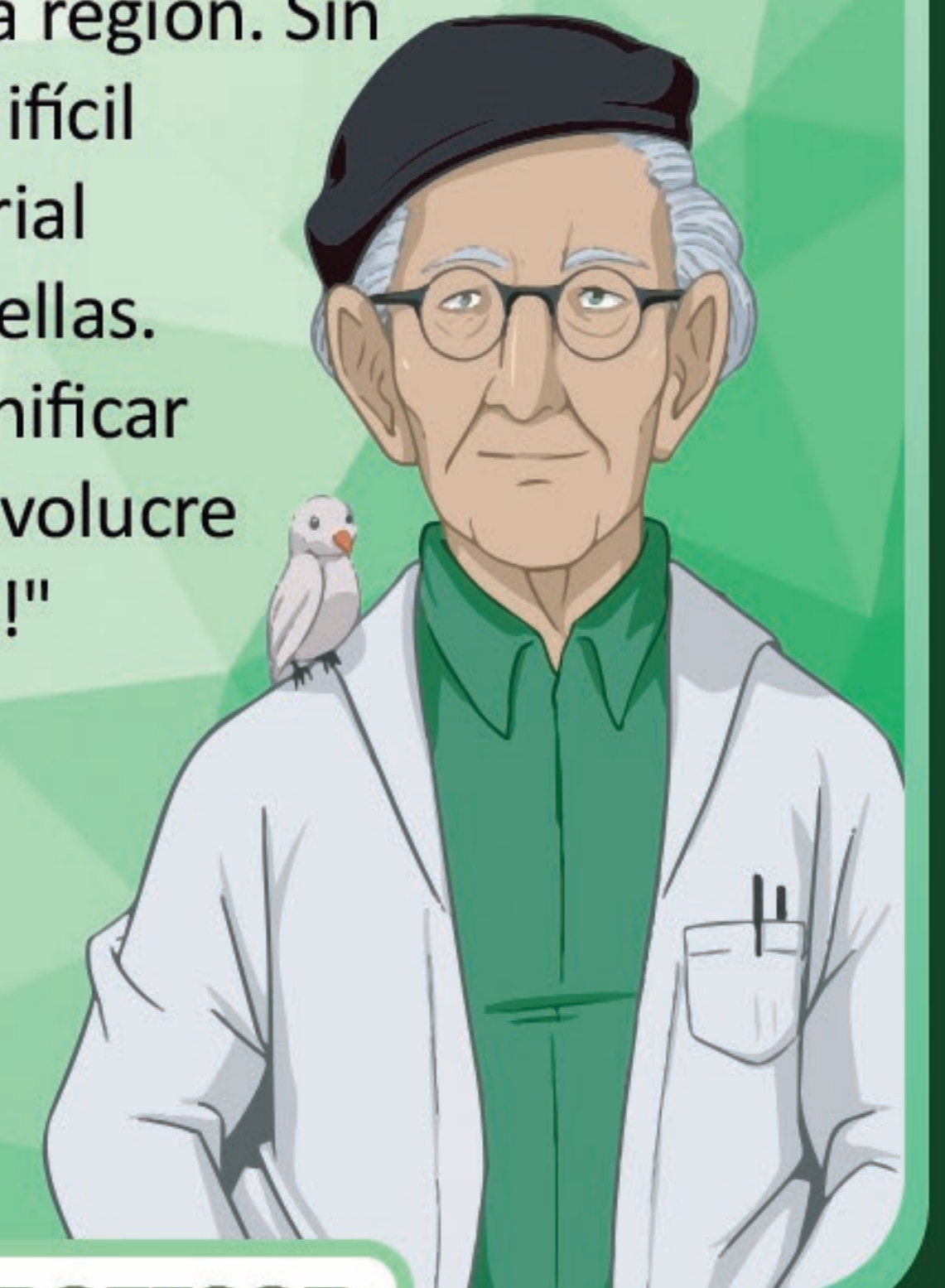


PROFESOR

## Prof. Jean

Clase de Biología

"¡Quiero enseñar sobre la anatomía de las aves! Así, los educandos podrán reconocer las partes del cuerpo y los colores. Quiero que puedan reconocer las aves locales, es decir, de nuestra región. Sin embargo, será difícil encontrar material didáctico sobre ellas. ¡Ayúdame a planificar una clase que involucre a los educandos!"



PROFESOR

## Prof. Alice

Clase de Lengua Portuguesa

"Quiero enseñar sobre la poesía concreta de los años 1950 en Brasil. Transgrede la noción de la estructura tradicional de la poesía, valorizando e innovando la forma visual que el poema ocupa en el papel. ¿Despertará esto el interés de los educandos?"



PROFESOR

## Prof. Vladmir

Clase de Historia

"Quiero enseñar sobre la dictadura militar en Brasil. Tengo dudas sobre qué medios podrían ayudar para que los educandos no solo entiendan el pasado, sino que también reflexionen críticamente sobre la democracia y los derechos humanos en la actualidad. Es un tema interesante, y debería ser fácil encontrar material al respecto."



PROFESOR

## Prof. Antônia

Clase de Matemáticas

"Necesito que los educandos puedan hacer cuentas básicas de suma, resta, multiplicación y división, pero no quiero que memoricen la tabla de multiplicar ni nada por el estilo. Me parece tan difícil lograr que tengan interés en practicar las operaciones básicas, ¡pero es importante!"



PROFESOR

## Cómo Jugar

Un jugador (mediador) se encarga de leer las reglas, distribuir las cartas y moderar las discusiones y evaluaciones. Las cartas se dividen en pilas, boca abajo, separadas por colores. Cada ronda consta de las siguientes etapas: 1. Desafío de la Ronda, 2. Planificación, 3. Imprevisto y 4. Puntuación. El ganador de cada ronda recibe una carta de Inspiración (en caso de empate, ambos reciben una). El juego termina después de la quinta ronda. Gana quien tenga más cartas de Inspiración. Se puede ajustar el número de rondas según la preferencia del grupo.

**¡Diviértanse y que tengan una buena clase!**

## Sobre

Comenius Pocket es un juego de planificación de clases con medios compuesto por cinco misiones. Cada mazo está diseñado para ser jugado por un grupo de hasta seis personas, de manera presencial, en cinco rondas. El juego tiene dos modos, el modo JUGADOR y el modo CREADOR. Recomendamos que se juegue primero en el modo JUGADOR. Después de cinco rondas, anime al grupo a crear y jugar su propio Comenius Pocket.

## Modo Jugador

En el modo JUGADOR, los profesores presentan una misión donde piden ayuda para planificar su clase desde un enfoque teórico.

## Manual del Formador

Comenius Pocket es un juego diseñado para incentivar a los profesores y futuros profesores a reflexionar sobre sus prácticas docentes. Si eres el formador, te sugerimos que te familiarices con las reglas antes de utilizarlo en una clase, curso u taller. Una buena idea es jugar con amigos antes de ofrecerlo en un entorno profesional. Las reglas deben considerarse como una base, y a medida que te sientas cómodo(a) con la dinámica, siéntete libre de hacer adaptaciones para tu contexto de uso. El objetivo del juego es fomentar el diálogo contextualizado sobre diferentes formas de preparar y ejecutar una clase, de manera divertida y constructiva. Tu mediación será esencial para la riqueza de la experiencia.



## Puntuación



Registrarnos con fotos y videos las aves locales. Los estudiantes compartieron todo lo que crearon.



Buscamos aves de la región y dibujamos las que encontramos. ¡Incluso hicimos una exposición!



Fue bueno ver imágenes y videos, pero fue difícil encontrar material específico sobre aves locales.



Los educandos aprendieron sin tener buenas imágenes de referencia. No fue muy bueno.



## Puntuación



Como periodistas cubrieron un episodio polémico en la escuela y crearon varios ángulos de la noticia.



Vimos documentales y reportajes sobre el atentado. Generó excelentes debates.



Los estudiantes vieron fotos de los eventos y discutieron geopolítica con mapas coloridos.



Los estudiantes aprendieron sin buenas imágenes de referencia, no fue muy bueno.



# COMENIUS POCKET

## Puntuación



Creamos una gincana para que los equipos hicieran cuentas en grupo. ¡La competencia fue animada!



Las técnicas antiguas funcionan si están bien planificadas. Me esmeré en los ejercicios. ¡Fue transformador!



Usé aplicaciones, pero los números son abstractos y se distraían más que todo.



No funcionó. ¡Los educandos casi se durmieron viendo números!



## Puntuación



Los estudiantes grabaron entrevistas con familiares que vivieron la dictadura. Se emocionaron bastante.



Simulamos una protesta contra la dictadura en la escuela con la participación e interés de los estudiantes.



Fue bueno ver imágenes y videos, pero incluso con el debate no se motivaron tanto.



Hice una clase tradicional, pero no se sensibilizaron ni se interesaron realmente.



## Puntuación



Los educandos pudieron crear sus propios poemas concretos individualmente, lo cual fue muy enriquecedor.



Escribir un poema colectivo es difícil. Escribieron individualmente y los expusieron en la escuela.



Con estos medios, ¡los estudiantes pudieron visualizar los poemas!



Los estudiantes utilizaron inteligencia artificial y vi que es necesario educar para esa posibilidad.



Tu función será aclarar dudas, dirigir al grupo, motivar a los jugadores y adaptar el juego a tu contexto. Observa y guía al grupo si está demasiado competitivo o prolijo.

Aunque el juego fue diseñado para grupos de 3 a 5 jugadores, es posible que cada pareja o grupo de personas participe y tome decisiones como si fuera un jugador, de manera que involucre a toda la clase.

En clases grandes, tu mediación será aún más importante, especialmente para dinamizar las negociaciones y ajustar la puntuación.

El juego incluye solo 5 cartas de profesor, ya que la propuesta es jugar algunas rondas y luego utilizar el modo creativo.

Considerando el problema presentado, los jugadores deben proponer una buena clase y defender su planificación en el grupo.

## Modo Creador

En el Modo Creador, los jugadores pueden escribir sus propias misiones y crear nuevas cartas, excepto las de medios. Cada jugador o pareja puede crear y mediar la ronda con su propuesta tantas veces como deseen. Se pueden decidir los niveles de enseñanza, la temática y el contenido de las nuevas cartas de manera libre y de acuerdo con el interés del contexto, siempre manteniendo el objetivo de planificar la mejor clase con los medios de Comenius Pocket.

## Dica de Planejamento

Educar **"CON"** los medios: uso como herramienta didáctica, como instrumento de apoyo para el profesor que está actuando en el aula o para los alumnos.

**"PARA"** o **"SOBRE"**: estudiar los medios, su lenguaje, características, efectos, modos de producción, condiciones económicas, culturales e ideológicas que influyen en su producción. El objetivo es la apropiación crítica de los contenidos de los mensajes y también de las prácticas que ella permite o incentiva.

**"A TRAVÉS"** de los medios: fomentar la habilidad de producción, instrumento de creación y autoría, en actividades prácticas orientadas al protagonismo de los alumnos.

(Cruz; Ramos, 2020)




## 1. Desafío de la Ronda

En cada ronda, cada jugador recibe cinco cartas azules (Medios y Bonos). Los jugadores deciden para qué nivel de enseñanza planificarán la clase. El mediador toma una carta de Profesor y lee en voz alta la solicitud de ayuda.

## 2. Planificación

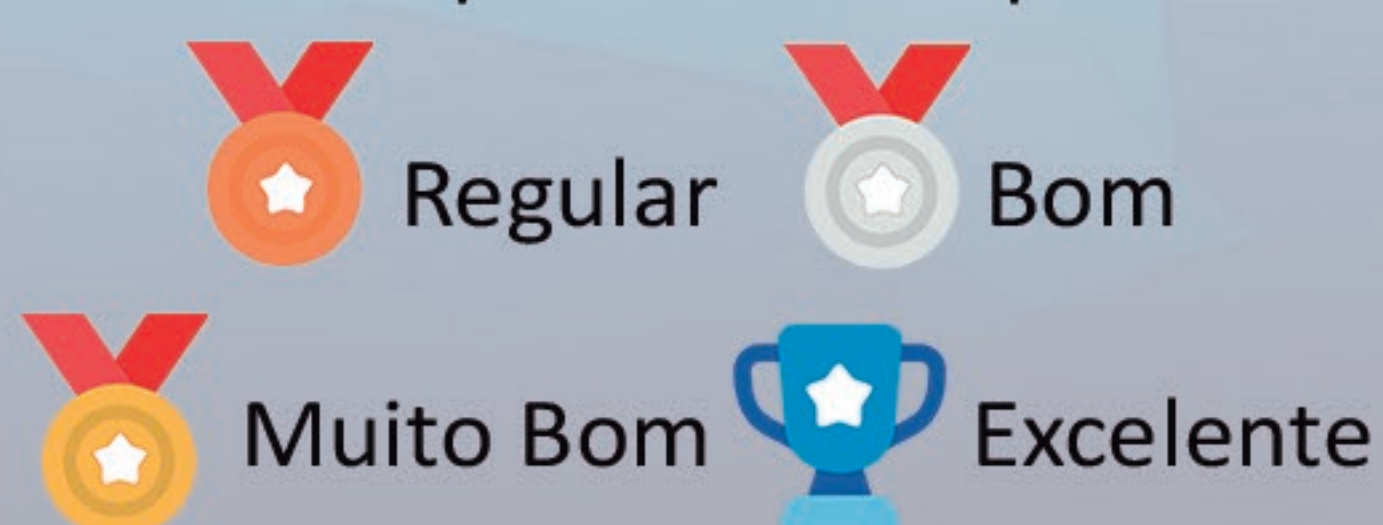
Cada jugador realiza su planificación con solo UN MEDIO (ejemplo: pizarra) o DOS, si utiliza la carta Sala de Medios Múltiples o la carta Clase Dinámica. Puede agregar a su planificación tantas cartas BONO como considere adecuado para apoyar su clase. Las cartas BONO (ejemplo: biblioteca) pueden usarse para agregar más puntos a ciertos medios, afectando a todos o algunos jugadores.

## 3. Imprevisto

En las cartas de Imprevisto, el ícono  hace descender un nivel en la puntuación. Los jugadores pueden discutir cómo resolverían el problema planteado por el imprevisto. El grupo decide si estas nuevas soluciones pueden o no cambiar la puntuación

## 4. Puntuación

El mediador lee la evaluación de la misión que se encuentra en el reverso de la carta de Profesor. Lee la explicación de la puntuación para cada medio y el ícono de valor correspondiente al plan.



## COMENIUS POCKET



Aprender y enseñar pueden ser divertidos. ¡Con Comenius Pocket es posible reflexionar sobre el uso de recursos mediáticos en el aula y prepararse para la enseñanza de manera creativa y lúdica!

[GAMECOMENIUS.UFSC.BR](http://GAMECOMENIUS.UFSC.BR)

Realización:



¡VISITA EL SITIO  
Y DESCUBRE  
NUESTROS JUEGOS!



## Teléfono móvil



### Consejo:

**Con:** uso para investigación, registros escritos y audiovisuales, verificación de datos.

**Sobre:** como un medio de convergencia, se pueden estudiar sus lenguajes, culturas, usos, efectos, riesgos, beneficios.

**A través de:** producción de contenido digital.

MEDIO

## Audiovisual



### Consejo:

**Con:** permite escuchar sonidos y ver imágenes en movimiento.

**Sobre:** estudio de las narrativas, lenguajes, músicas, películas, etc.

**A través de:** producción y autoría de narrativas audiovisuales.

MEDIO

## Libro



### Consejo:

**Con:** utilizado como apoyo para la lectura de textos e imágenes.

**Sobre:** estudio de los formatos, historia, producción, características.

**A través de:** producción de textos e imágenes impresas en papel en un volumen portátil.

MEDIO

## Carteles



### Consejo:

**Con:** uso para la comunicación pública de avisos, noticias e ideas.

**Sobre:** estudio de los contenidos y efectos del lenguaje artístico, informativo e imagético.

**A través de:** producción de comunicación gráfica y textual.

MEDIO

## Pizarra



### Consejo:

**Con:** exposición en vivo de contenidos.

**Sobre:** estudio de su carácter histórico, reforzando el papel del profesor como centro de conocimiento.

**A través de:** se puede escribir, dibujar, presentar ideas y resolver ejercicios.

MEDIO

## Cuadernos



### Consejo:

**Con:** soporte para anotar información y fijar contenidos.

**Sobre:** estudio de diferentes lenguajes.

**A través de:** producción de textos, dibujos, mapas mentales, anotaciones.

MEDIO



## Créditos

Desarrollado por el grupo de investigación Edumídia, Centro de Ciencias de la Educación de la Universidad Federal de Santa Catarina e inspirado en el juego digital Game Comenius.

**Productora:** Dulce Márcia Cruz

**Diseño de juego y dirección creativa:**

Rafael Marques de Albuquerque

**Arte:** João Laureth

**Personajes:** Flavia Cristina Palla Ferrato.

**Diseño gráfico y revisión:** Claiton

Felippe Lucena

 PARA LA FORMACIÓN DE PROFESORES



20 - 40



3 - 5




14+

El grupo puede discutir y decidir colectivamente sobre ajustes en la puntuación, considerando la calidad de las propuestas de clases presentadas por los jugadores en comparación con lo que se describió en la carta de Profesor.

Quien tenga la puntuación más alta gana una carta de Inspiración, incluso en caso de empate.

## Nuevas Rondas

Todas las cartas utilizadas vuelven a los montones. Cada jugador recibe cinco nuevas cartas azules para comenzar de nuevo cada vez. Las etapas se repiten hasta finalizar cinco rondas. Gana el juego quien tenga más cartas de Inspiración.

En las cartas Bono, el ícono  hace subir un nivel en la puntuación. Los jugadores colocan las cartas elegidas boca abajo sobre la mesa. Después de que todos los jugadores decidan sus acciones, las cartas se revelan. Cada jugador explica brevemente cómo pretende usar el medio elegido para impartir una buena clase en ese contexto.

## 3. Imprevisto

Después de la presentación de todos los planes, se retira y lee una carta de imprevisto. El imprevisto puede afectar a todos o algunos jugadores, según la descripción de la carta.



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**