

## Sala Multimeios



Carta Coringa.  
Escolha duas mídias para  
o seu planejamento.

MÍDIA

## Sala Multimeios



Carta Coringa.  
Escolha duas mídias para  
o seu planejamento.

MÍDIA

## Sala Multimeios



Carta Coringa.  
Escolha duas mídias para  
o seu planejamento.

MÍDIA

## Sala Multimeios



Carta Coringa.  
Escolha duas mídias para  
o seu planejamento.

MÍDIA

## Livro



### DICA:

**Com:** uso como apoio para leitura de textos e imagens.  
**Sobre:** estudo dos formatos, história, produção, características.  
**Através:** produção de textos e imagens impressas em papel num volume portátil.

MÍDIA

## Livro



### DICA:

**Com:** uso como apoio para leitura de textos e imagens.  
**Sobre:** estudo dos formatos, história, produção, características.  
**Através:** produção de textos e imagens impressas em papel num volume portátil.

MÍDIA

## Livro



### DICA:

**Com:** uso como apoio para leitura de textos e imagens.  
**Sobre:** estudo dos formatos, história, produção, características.  
**Através:** produção de textos e imagens impressas em papel num volume portátil.

MÍDIA

## Livro



### DICA:

**Com:** uso como apoio para leitura de textos e imagens.  
**Sobre:** estudo dos formatos, história, produção, características.  
**Através:** produção de textos e imagens impressas em papel num volume portátil.

MÍDIA

## Cartazes



### DICA:

**Com:** uso para comunicação pública de avisos, notícias e ideias.  
**Sobre:** estudo dos conteúdos e efeitos da linguagem artística, informativa e imagética.  
**Através:** produção de comunicação gráfica e textual.

MÍDIA



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**

## Cartazes



### DICA:

**Com:** uso para comunicação pública de avisos, notícias e ideias.

**Sobre:** estudo dos conteúdos e efeitos da linguagem artística, informativa e imagética.

**Através:** produção de comunicação gráfica e textual.

MÍDIA

## Cartazes



### DICA:

**Com:** uso para comunicação pública de avisos, notícias e ideias.

**Sobre:** estudo dos conteúdos e efeitos da linguagem artística, informativa e imagética.

**Através:** produção de comunicação gráfica e textual.

MÍDIA

## Cartazes



### DICA:

**Com:** uso para comunicação pública de avisos, notícias e ideias.

**Sobre:** estudo dos conteúdos e efeitos da linguagem artística, informativa e imagética.

**Através:** produção de comunicação gráfica e textual.

MÍDIA

## Cadernos



### DICA:

**Com:** suporte para anotar informações e fixar conteúdos.

**Sobre:** estudo de diferentes linguagens.

**Através:** produção de textos, desenhos, mapas mentais, anotações.

MÍDIA

## Cadernos



### DICA:

**Com:** suporte para anotar informações e fixar conteúdos.

**Sobre:** estudo de diferentes linguagens.

**Através:** produção de textos, desenhos, mapas mentais, anotações.

MÍDIA

## Cadernos



### DICA:

**Com:** suporte para anotar informações e fixar conteúdos.

**Sobre:** estudo de diferentes linguagens.

**Através:** produção de textos, desenhos, mapas mentais, anotações.

MÍDIA

## Cadernos



### DICA:

**Com:** suporte para anotar informações e fixar conteúdos.

**Sobre:** estudo de diferentes linguagens.

**Através:** produção de textos, desenhos, mapas mentais, anotações.

MÍDIA

## Audiovisual



### DICA:

**Com:** permite ouvir sons e assistir imagens em movimento.

**Sobre:** estudo das narrativas, linguagens, músicas, filmes, etc.

**Através:** produção e autoria de narrativas audiovisuais.

MÍDIA

## Audiovisual



### DICA:

**Com:** permite ouvir sons e assistir imagens em movimento.

**Sobre:** estudo das narrativas, linguagens, músicas, filmes, etc.

**Através:** produção e autoria de narrativas audiovisuais.

MÍDIA



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**

## Audiovisual



### DICA:

**Com:** permite ouvir sons e assistir imagens em movimento.

**Sobre:** estudo das narrativas, linguagens, músicas, filmes, etc.

**Através:** produção e autoria de narrativas audiovisuais.

MÍDIA

## Audiovisual



### DICA:

**Com:** permite ouvir sons e assistir imagens em movimento.

**Sobre:** estudo das narrativas, linguagens, músicas, filmes, etc.

**Através:** produção e autoria de narrativas audiovisuais.

MÍDIA

## Celular



### DICA:

**Com:** uso para pesquisa, registros escritos e audiovisuais, verificação de dados.

**Sobre:** como uma mídia de convergência, pode-se estudar suas linguagens, culturas, usos, efeitos, riscos, benefícios.

**Através:** produção de conteúdo digital.

MÍDIA

## Celular



### DICA:

**Com:** uso para pesquisa, registros escritos e audiovisuais, verificação de dados.

**Sobre:** como uma mídia de convergência, pode-se estudar suas linguagens, culturas, usos, efeitos, riscos, benefícios.

**Através:** produção de conteúdo digital.

MÍDIA

## Celular



### DICA:

**Com:** uso para pesquisa, registros escritos e audiovisuais, verificação de dados.

**Sobre:** como uma mídia de convergência, pode-se estudar suas linguagens, culturas, usos, efeitos, riscos, benefícios.

**Através:** produção de conteúdo digital.

MÍDIA

## Celular



### DICA:

**Com:** uso para pesquisa, registros escritos e audiovisuais, verificação de dados.

**Sobre:** como uma mídia de convergência, pode-se estudar suas linguagens, culturas, usos, efeitos, riscos, benefícios.

**Através:** produção de conteúdo digital.

MÍDIA

## Quadro



### DICA:

**Com:** exposição ao vivo de conteúdos.

**Sobre:** estudo do seu caráter histórico, reforçando o papel do professor como centro de conhecimento.

**Através:** pode-se escrever, desenhar, apresentar ideias e resolver exercícios.

MÍDIA

## Quadro



### DICA:

**Com:** exposição ao vivo de conteúdos.

**Sobre:** estudo do seu caráter histórico, reforçando o papel do professor como centro de conhecimento.

**Através:** pode-se escrever, desenhar, apresentar ideias e resolver exercícios.

MÍDIA

## Quadro



### DICA:

**Com:** exposição ao vivo de conteúdos.

**Sobre:** estudo do seu caráter histórico, reforçando o papel do professor como centro de conhecimento.

**Através:** pode-se escrever, desenhar, apresentar ideias e resolver exercícios.

MÍDIA



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**

## Quadro



### DICA:

**Com:** exposição ao vivo de conteúdos.  
**Sobre:** estudo do seu caráter histórico, reforçando o papel do professor como centro de conhecimento.

**Através:** pode-se escrever, desenhar, apresentar ideias e resolver exercícios.

### MÍDIA

## Biblioteca



A biblioteca conseguiu livros novos e atualizados.

### BÔNUS

## Jogos



É possível aplicar jogos de diversas formas, escolha uma das opções abaixo:

Jogos analógicos



Jogos no quadro



Jogos digitais



### BÔNUS

## Cinemateca



Os professores conseguiram acesso a um rico acervo de filmes e documentários.

### BÔNUS

## Debates após exposição



Mídias passivas podem ser valorizadas com uma boa mediação!

### BÔNUS

## Projetos



Os professores promoveram uma experiência ativa de aprendizagem.

### BÔNUS

## Aula Dinâmica



Para as Mídias escolhidas



Use duas mídias para seu planejamento. Receba a maior pontuação das duas e suba um nível no final.

### BÔNUS

## Internet



Acesso à internet cria muitas possibilidades, escolha uma das opções abaixo:

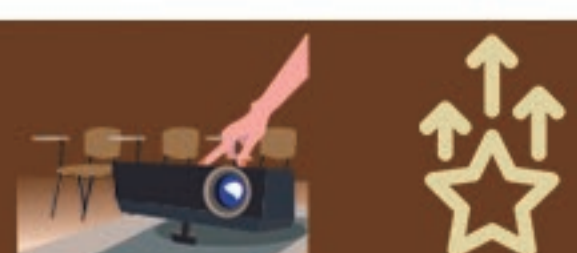
Enciclopédia virtual



Lousa digital



Apresentação online



### BÔNUS

## Turma Agitada



Os estudantes dessa turma estavam cheios de energia e não reagiram muito bem às práticas de ensino mais expositivas. Eles queriam mais participação.



### IMPREVISTO



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



## Área Perigosa



A região da escola não está segura para os educandos saírem. **Qualquer atividade que exija sair da escola não recebe pontos nessa rodada.**

IMPREVISTO

## Esqueceram em Casa



Muitos estudantes esqueceram coisas em casa!



IMPREVISTO

## Falta de Luz



Faltou Luz na escola!



Não recebe pontos nessa rodada.

IMPREVISTO

## Faltou Giz e Canetas



Infelizmente a escola ficou sem giz e canetas!



Não recebe pontos nessa rodada.

IMPREVISTO

## Turma Desanimada



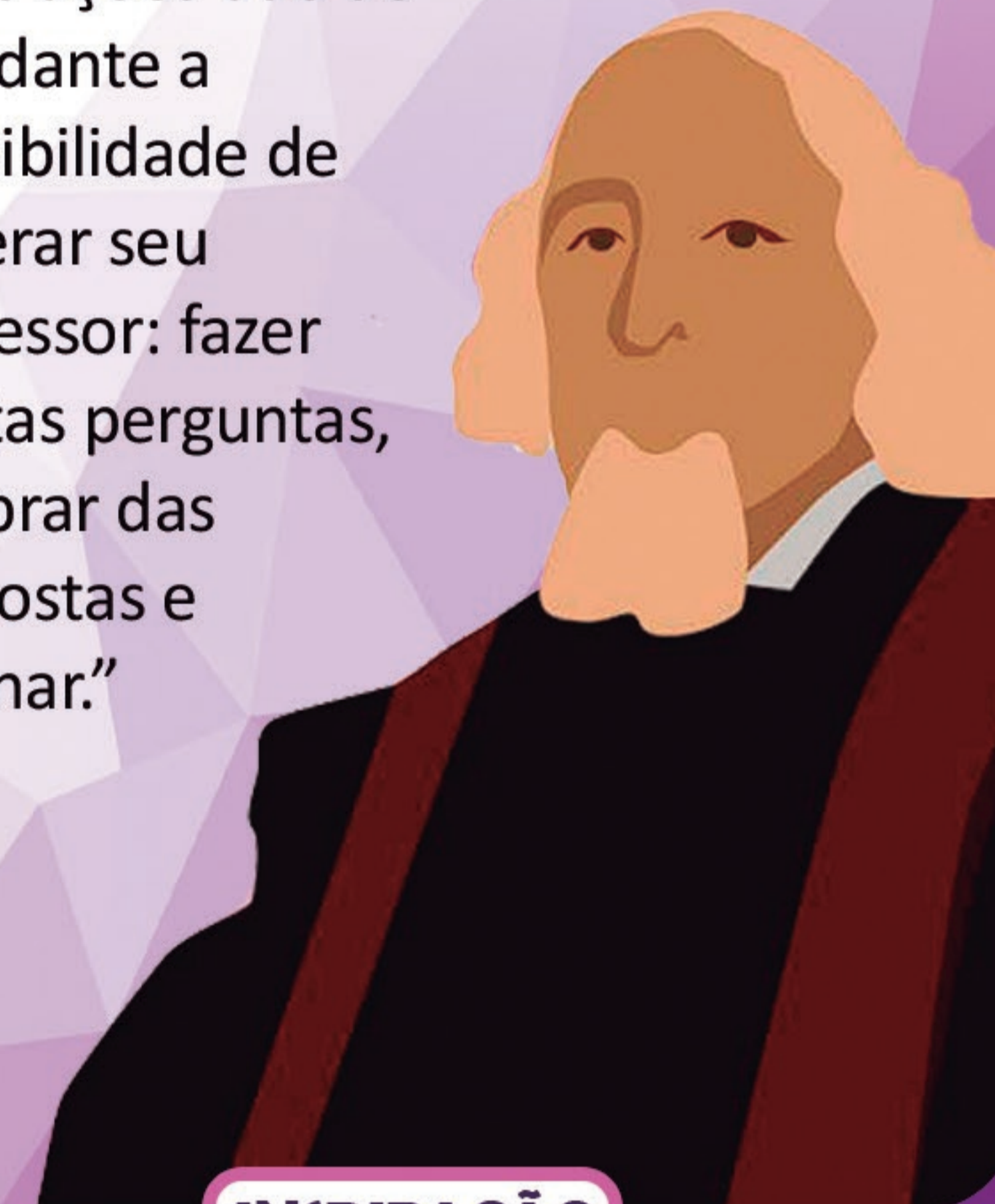
Os estudantes dessa turma não reagiram bem a práticas de ensino mais ativas. Eles estavam acostumados com práticas mais passivas.



IMPREVISTO

## John Amos Comenius

“Três ações dão ao estudante a possibilidade de superar seu professor: fazer muitas perguntas, lembrar das respostas e ensinar.”



INSPIRAÇÃO

## Jean Piaget

“O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir, crie situações-problemas.”



INSPIRAÇÃO

## Jean Piaget

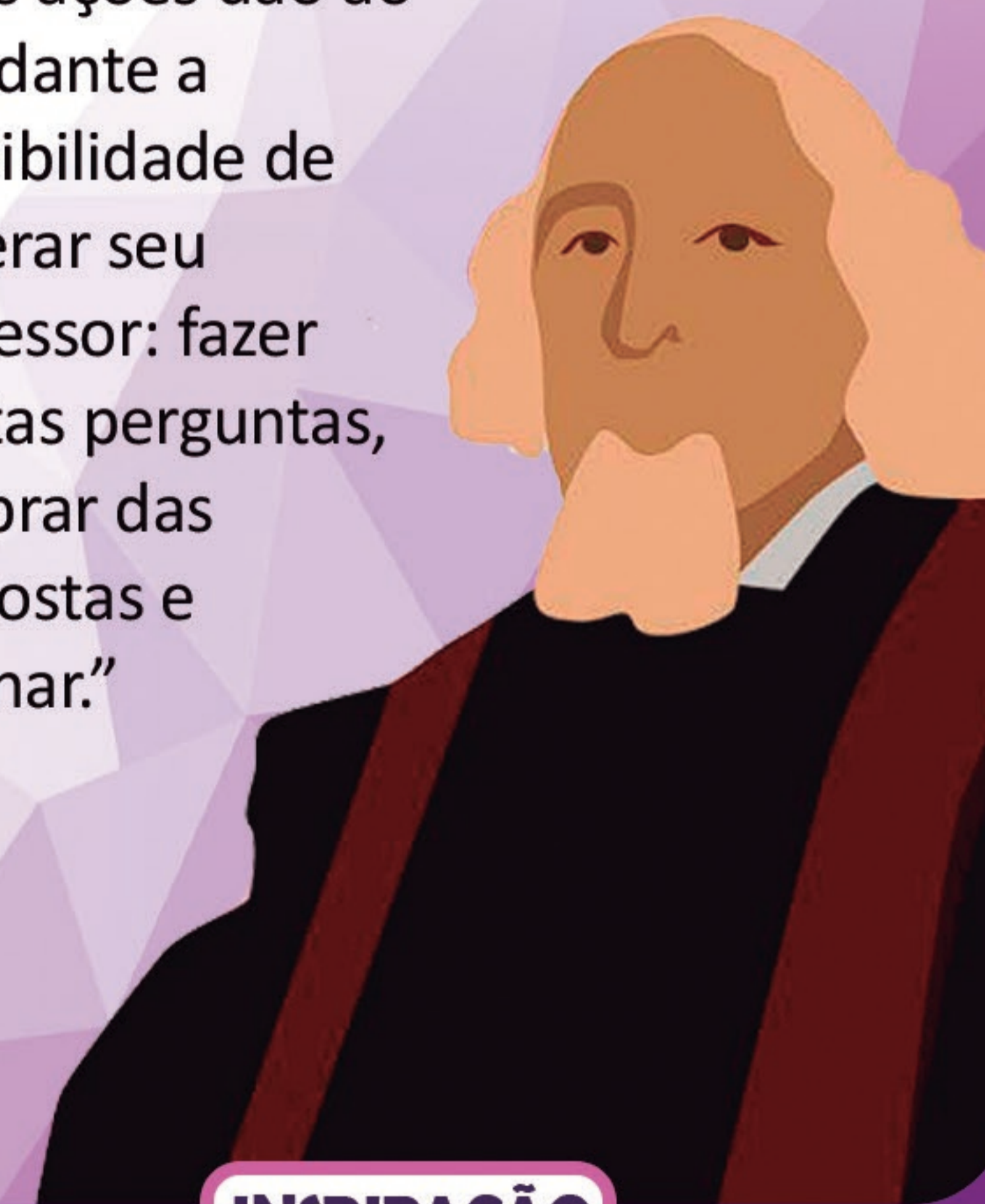
“O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir, crie situações-problemas.”



INSPIRAÇÃO

## John Amos Comenius

“Três ações dão ao estudante a possibilidade de superar seu professor: fazer muitas perguntas, lembrar das respostas e ensinar.”



INSPIRAÇÃO



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**

## Lev Vigotski

“No brincar, a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento cotidiano.”



INSPIRAÇÃO

## Lev Vigotski

“No brincar, a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento cotidiano.”



INSPIRAÇÃO

## bell hooks

“O lar era onde eu era forçada a me conformar com quem esperavam que eu deveria ser. A escola era o lugar onde eu poderia esquecer aquele eu e, por meio das ideias, me reinventar.”



INSPIRAÇÃO

## bell hooks

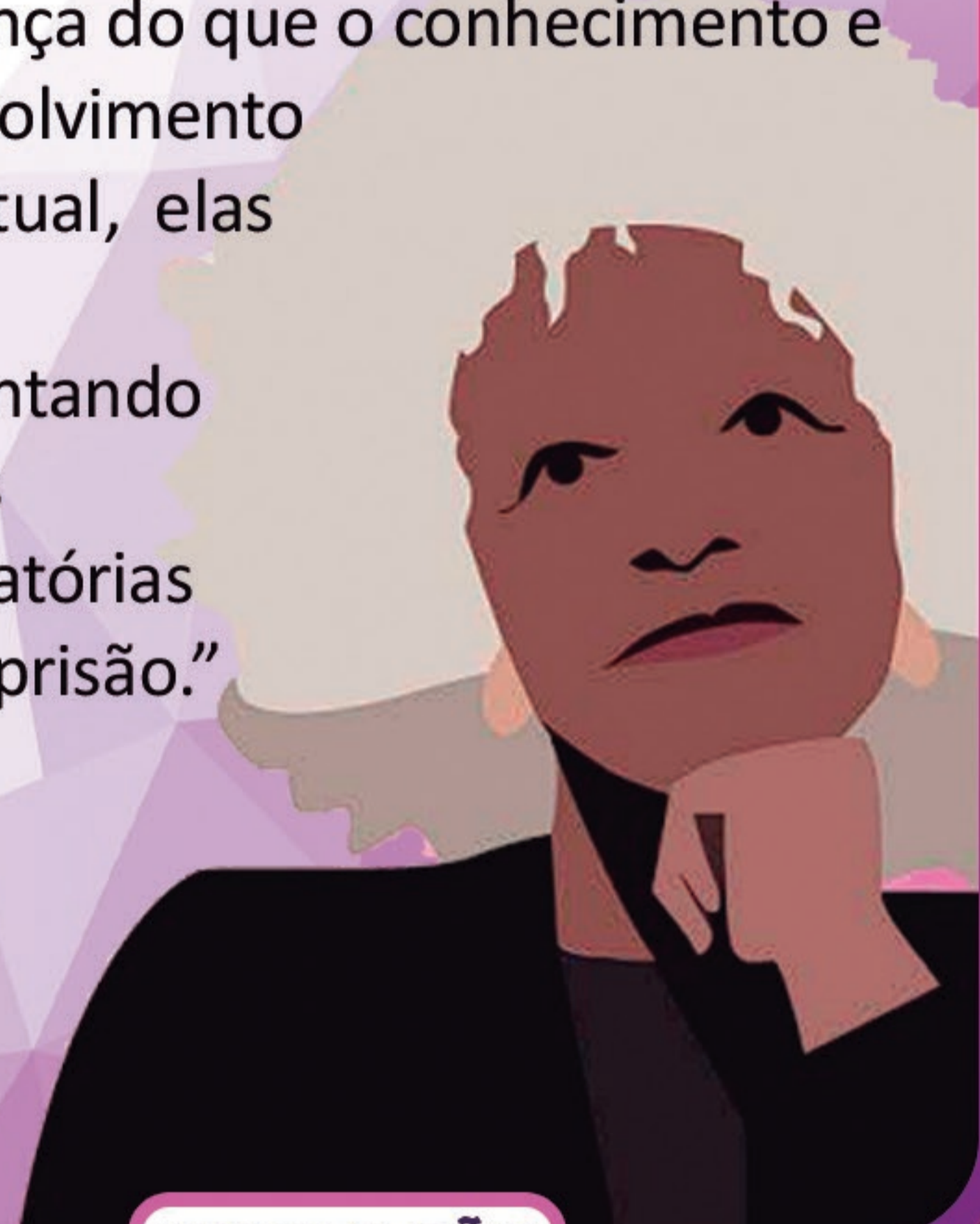
“O lar era onde eu era forçada a me conformar com quem esperavam que eu deveria ser. A escola era o lugar onde eu poderia esquecer aquele eu e, por meio das ideias, me reinventar.”



INSPIRAÇÃO

## Angela Davis

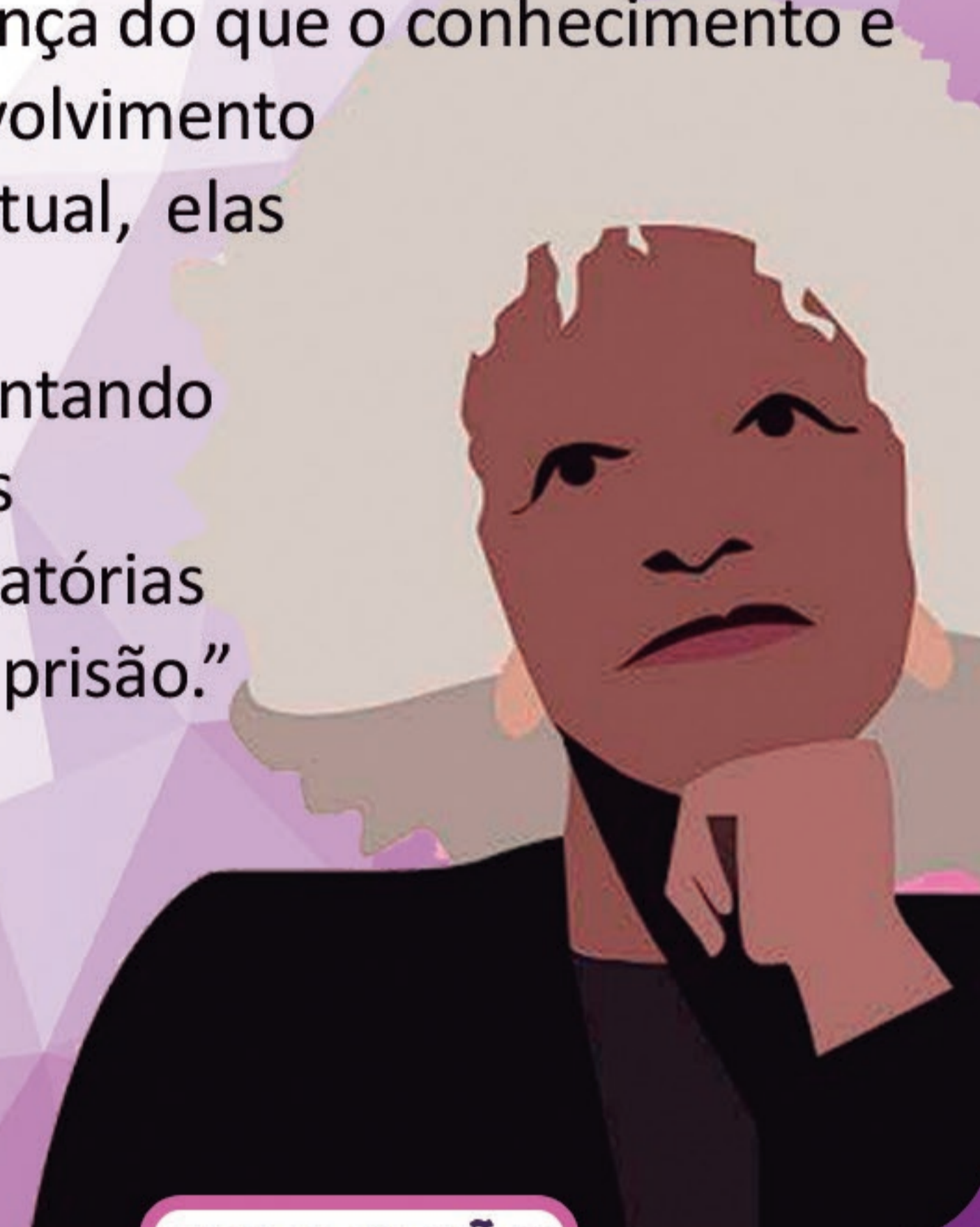
“Quando crianças frequentam escolas que enfatizam mais a disciplina e a segurança do que o conhecimento e desenvolvimento intelectual, elas estão frequentando escolas preparatórias para a prisão.”



INSPIRAÇÃO

## Angela Davis

“Quando crianças frequentam escolas que enfatizam mais a disciplina e a segurança do que o conhecimento e desenvolvimento intelectual, elas estão frequentando escolas preparatórias para a prisão.”



INSPIRAÇÃO

## Maria Montessori

“Nunca ajude uma criança numa tarefa em que ela se sente capaz de fazer.”



INSPIRAÇÃO

## Maria Montessori

“Nunca ajude uma criança numa tarefa em que ela se sente capaz de fazer.”



INSPIRAÇÃO

## Paulo Freire

“Uma educação que não é libertadora faz o oprimido desejar ser o opressor.”



INSPIRAÇÃO



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**

## Paulo Freire

“Uma educação que não é libertadora faz o oprimido desejar ser o opressor.”



INSPIRAÇÃO

## Prof. Paulino

Aula de Geografia

“Quero abordar o quanto a cobertura da mídia sempre possui um viés ideológico para que os educandos façam reflexões críticas sobre o que eles veem e ouvem. Pensei em fazer um estudo de caso sobre a cobertura jornalística do atentado terrorista do dia 11 de setembro de 2001 às torres gêmeas, falando de geopolítica e mostrando diferentes formas de divulgar a mesma notícia.”



PROFESSOR

## Prof. Alice

Aula de Língua Portuguesa

“Quero ensinar sobre a poesia concreta dos anos 1950 no Brasil. Ela transgride a noção da estrutura tradicional da poesia, valorizando e inovando a forma visual que o poema ocupa no papel. Será que isso despertará o interesse dos educandos?”



PROFESSOR

## Prof. Jean

Aula de Biologia

“Quero ensinar sobre a anatomia dos pássaros! Assim os educandos conseguirão reconhecer as partes dos corpos e as cores. Quero que eles consigam reconhecer os pássaros locais, ou seja, da nossa região. Porém, vai ser difícil achar material didático sobre eles. Me ajude a planejar uma aula que envolva os educandos!”



PROFESSOR

## Prof. Vladimir

Aula de História

“Quero ensinar sobre a ditadura militar no Brasil. Estou com dúvidas sobre quais mídias poderiam ajudar para que os educandos não apenas entendam o passado, mas também reflitam criticamente sobre democracia e direitos humanos hoje em dia. É um tema interessante, e deve ser fácil encontrar material sobre isso”



PROFESSOR

## Prof. Antônia

Aula de Matemática

“Preciso que os educandos consigam fazer contas básicas de soma, subtração, multiplicação e divisão, mas não quero que eles decorem a tabuada nem nada assim. Acho tão difícil fazer com que eles tenham interesse em praticar as operações básicas, mas é importante!”



PROFESSOR

## Sobre

Comenius Pocket é um jogo de planejamento de aulas com mídias composto por cinco missões. Cada baralho é feito para ser jogado por um grupo de até seis pessoas, de modo presencial, em cinco rodadas. O jogo têm dois modos, o modo JOGADOR e o modo CRIADOR.

Recomendamos que seja jogado primeiro o modo JOGADOR. Após cinco rodadas, coloque a turma para criar e jogar seu próprio Comenius Pocket.

## Modo Jogador

No modo JOGADOR, professores apresentam uma missão onde pedem ajuda para planejar sua aula a partir de uma abordagem teórica.

## Como Jogar

Um jogador (mediador) se encarrega de ler as regras, distribuir as cartas e mediar as discussões e avaliações.

As cartas são divididas em pilhas, viradas para baixo, separadas por cores.

Cada rodada consiste nas seguintes etapas: 1. Desafio da Rodada, 2. Planejamento, 3. Imprevisto e 4. Pontuação.

O vencedor de cada rodada ganha uma carta Inspiração (em caso de empate ambos ganham).

O jogo termina após a 5ª rodada. Vence quem somar mais cartas Inspiração.

É possível ajustar o número de rodadas de acordo com a preferência do grupo.

**Bom divertimento e boa aula!**

## Manual do Formador

Comenius Pocket é um jogo para incentivar professores e futuros professores a refletir sobre suas práticas docentes.

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.

## PONTUAÇÃO



Estudantes puderam criar seus poemas concretos individualmente, o que foi muito rico.



Escrever poema coletivo é difícil. Escreveram individualmente e os expuseram na escola.



Com essas mídias, os estudantes conseguiram visualizar os poemas!



Os estudantes usaram inteligência artificial e vi que é preciso educar para essa possibilidade.



## PONTUAÇÃO



Como jornalistas, cobriram um episódio polêmico na escola e criaram vários ângulos da notícia.



Vimos documentários e reportagens sobre o atentado. Rendeu ótimos debates.



Estudantes viram fotos dos acontecimentos e discutiram geopolítica com mapas coloridos.



Estudantes aprenderam sem boas imagens de referência, não foi muito bom.



## COMENIUS POCKET

## PONTUAÇÃO



Criamos uma gincana para as equipes fazerem contas em grupo. A competição foi animada!



Técnicas antigas funcionam se bem planejadas. Caprichei nos exercícios. Foi transformador!



Usei aplicativos, mas os números são abstratos e eles se distraíram mais que tudo.



Não deu certo. Estudantes quase dormiram vendo números!



## PONTUAÇÃO



Estudantes gravaram entrevistas com familiares que viveram a ditadura. Se emocionaram bastante.



Simulamos um protesto contra a ditadura na escola com envolvimento e interesse dos estudantes.



Foi bom ver imagens e vídeos, mas mesmo com o debate não se motivaram tanto.



Fiz uma aula tradicional mas eles não se sensibilizaram e se interessaram de fato.



## PONTUAÇÃO



Registramos com fotos e vídeos os pássaros locais. Estudantes compartilharam tudo que criaram.



Buscamos pássaros da região e desenharam os que encontramos. Até fizemos uma exposição!



Foi bom ver imagens e vídeos, mas foi difícil encontrar material específico sobre pássaros locais.



Os Estudantes aprenderam sem ter boas imagens de referência. Não foi muito bom.



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.

## Dica de Planejamento

Educar **“COM”** a mídia: uso como ferramenta didática, como instrumento de apoio para professor que está atuando na sala de aula. **“PARA”** ou **“SOBRE”**: estudar a mídia, sua linguagem, características, efeitos, modos de produção, condições econômicas, culturais e ideológicas que influenciam sua produção. O objetivo é a apropriação crítica sobre os conteúdos das mensagens e também das práticas que ela permite ou incentiva.

**“ATRAVÉS”** da mídia: incentivar a habilidade de produção, instrumento de criação e de autoria, em atividades práticas voltadas para o protagonismo dos alunos.

(Cruz; Ramos, 2020)

Pensando no problema apresentado, os jogadores devem propor uma boa aula e defender seu planejamento no grupo.

## Modo Criador

No Modo Criador, os jogadores podem escrever suas próprias missões e criar novas cartas, exceto as de mídias. É possível cada jogador ou dupla criar e mediar a rodada com sua proposta, quantas vezes quiserem. Podem ser decididos os níveis de ensino, temática e conteúdos das novas cartas de forma livre e de acordo com o interesse do contexto, sempre mantendo o objetivo de planejar a melhor aula com as mídias do Comenius Pocket.

## 1. Desafio da Rodada


Em cada rodada, cada jogador recebe cinco cartas azuis (Mídias e Bônus). Jogadores decidem para qual nível de ensino irão planejar a aula. O mediador pega uma carta Professor e lê em voz alta o pedido de ajuda.

## 2. Planejamento

Cada jogador faz seu planejamento com apenas UMA MÍDIA (exemplo: quadro) ou DUAS, se usar a carta Sala Multimeios ou a carta Aula Dinâmica. Pode acrescentar no seu planejamento quantas cartas BÔNUS achar adequado para apoiar sua aula.

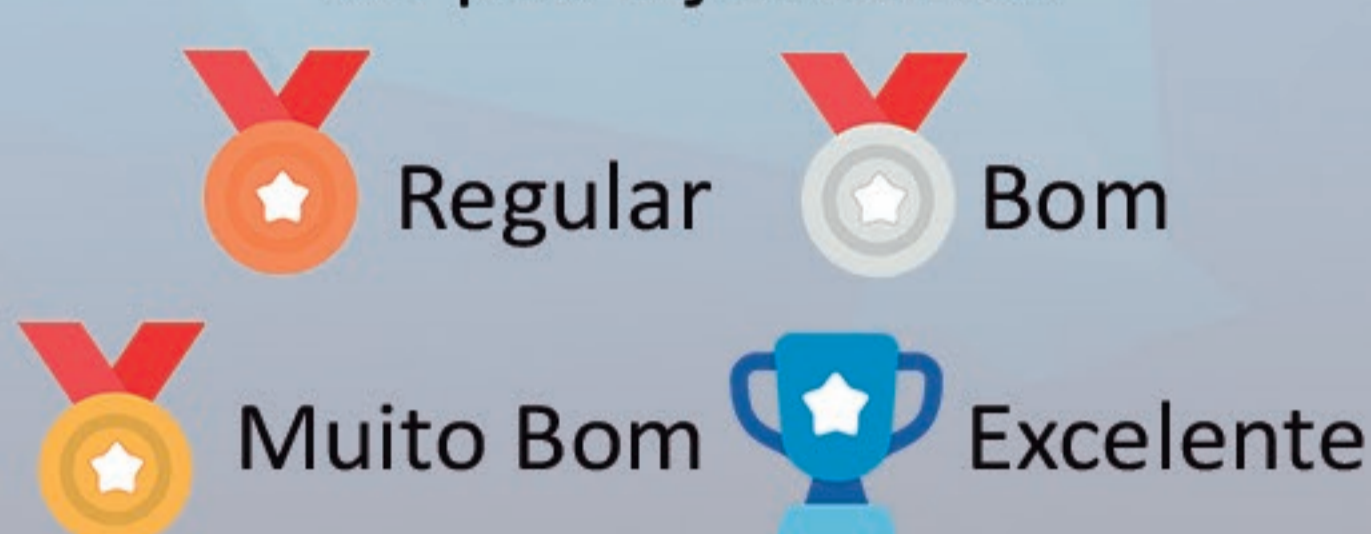
As cartas Bônus (exemplo: biblioteca) podem ser usadas para agregar mais pontos a certas mídias, afetando todos ou alguns jogadores.

## 3. Imprevisto

Nas cartas Imprevisto, o ícone  faz descer um nível na pontuação. Jogadores podem discutir sobre como resolveriam o problema trazido pelo imprevisto. O Grupo decide se essas novas soluções podem ou não mudar a pontuação final.

## 4. Pontuação

O mediador lê a avaliação da missão que consta do verso da carta Professor. Lê a explicação da pontuação para cada mídia e o ícone de valor correspondente ao planejamento.



## COMENIUS POCKET



Aprender e ensinar pode ser divertido! Com o Comenius Pocket é possível refletir sobre o uso de recursos midiáticos em sala de aula e preparar-se para a docência de forma criativa e lúdica!

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

Realização:



ACESSO O SITE E CONHEÇA NOSSOS JOGOS!



## Livro



### DICA:

**Com:** uso como apoio para leitura de textos e imagens.

**Sobre:** estudo dos formatos, história, produção, características.

**Através:** produção de textos e imagens impressas em papel num volume portátil.

MÍDIA

## Cadernos



### DICA:

**Com:** suporte para anotar informações e fixar conteúdos.

**Sobre:** estudo de diferentes linguagens.

**Através:** produção de textos, desenhos, mapas mentais, anotações.

MÍDIA

## Cartazes



### DICA:

**Com:** uso para comunicação pública de avisos, notícias e ideias.

**Sobre:** estudo dos conteúdos e efeitos da linguagem artística, informativa e imagética.

**Através:** produção de comunicação gráfica e textual.

MÍDIA

## Audiovisual



### DICA:

**Com:** permite ouvir sons e assistir imagens em movimento.

**Sobre:** estudo das narrativas, linguagens, músicas, filmes, etc.

**Através:** produção e autoria de narrativas audiovisuais.

MÍDIA

## Celular



### DICA:

**Com:** uso para pesquisa, registros escritos e audiovisuais, verificação de dados.

**Sobre:** como uma mídia de convergência, pode-se estudar suas linguagens, culturas, usos, efeitos, riscos, benefícios.

**Através:** produção de conteúdo digital.

MÍDIA

## Quadro



### DICA:

**Com:** exposição ao vivo de conteúdos.

**Sobre:** estudo do seu caráter histórico, reforçando o papel do professor como centro de conhecimento.

**Através:** pode-se escrever, desenhar, apresentar ideias e resolver exercícios.

MÍDIA

## Créditos

Desenvolvido pelo grupo de pesquisa Edumídia, Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina e inspirado no jogo digital Game Comenius.

**Produtora:** Dulce Márcia Cruz

**Game design e direção criativa:** Rafael Marques de Albuquerque

**Artes:** João Laureth

**Personagens:** Flavia Cristina Palla Ferrato.

**Design gráfico e revisão:** Claiton Felipe Lucena

 PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES



20 - 40



3 - 5



14+

O grupo pode discutir e decidir coletivamente sobre ajustes na pontuação, considerando a qualidade das propostas de aulas apresentadas pelos jogadores comparada com do que foi descrito na carta Professor. Quem tiver a maior pontuação ganha uma carta Inspiração, inclusive se houver empate.


## Novas Rodadas

Todas as cartas utilizadas voltam para os montes.

Cada jogador recebe cinco novas cartas azuis para recomeçar a cada vez.

As etapas são repetidas até finalizar cinco rodadas.

Ganha o jogo quem tiver mais cartas Inspiração.

Nas cartas Bônus, o ícone  faz subir um nível na pontuação.

Jogadores colocam as cartas escolhidas viradas para baixo sobre a mesa.

Após todos os jogadores decidirem suas ações, as cartas são reveladas.

Cada jogador explica brevemente como pretende usar a mídia escolhida para lecionar uma boa aula naquele contexto.

## 3. Imprevisto

Após a apresentação de todos os planejamentos, uma carta imprevisto é retirada e lida.

O imprevisto pode afetar todos ou alguns jogadores, de acordo com a descrição da carta.



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**



**COMENIUS  
POCKET**