

## Comunidade Integrada

Bem vindo ao nosso jogo [NOME DO JOGO]!

Este jogo é voltado para a comunidade educativa e visa motivar o engajamento e o conhecimento de todos sobre a realidade escolar.

É importante ressaltar que, embora o jogo almeje possibilitar uma maior integração entre todos os membros da comunidade e auxiliar na resolução de problemas, ele tem potencial limitado, dependendo também da predisposição de seus jogadores e da abertura da gestão da instituição para ouvir e seguir as ideias dos seus funcionários.

## Quem joga?

- Quem joga: Todos os membros da comunidade Escolar interna.
- Quantos jogadores: Mínimo 2 pessoas.  
Não há limite máximo.

## Material:

- 1 tabuleiro;
- 1 dado com seis lados;
- 1 pião (todos jogadores usarão o mesmo pião);
- 12 cartas vermelhas;
- 12 cartas verdes;
- 18 cartas amarelas;
- 18 cartas azuis;
- Sugestão: lápis e papel para possíveis anotações.

## Montando o Jogo:

- Abra o tabuleiro e coloque ele em cima de uma mesa.
  - Escolha uma casa aleatória para colocar o pião. Não há casa de início e de fim.
  - Nos quatro cantos do tabuleiro, há as cores das cartas. Coloque o montante de cartas da cor no canto correspondente.
- Vocês podem jogar também de maneira digital através deste link [\[em construção\]](#).

## Como jogar?

O primeiro passo para começar a jogar é decidir a ordem dos jogadores. Para isso, sugerimos começar com uma dinâmica diferente:

- O 1º jogador a começar é a pessoa que tem mais filhos;
- O 2º jogador é quem tem mais irmãos;
- O 3º jogador é quem tiver nascido mais próximo do Ano Novo;
- O 4º jogador é quem sabe tocar o maior número de instrumentos musicais diferentes;
- O 5º jogador é o jogador que começou a trabalhar mais cedo na vida (com menos anos de idade);
- O 6º jogador é o que tem o hobby mais inusitado (a ser votado pelos participantes);

Caso haja mais de 6 jogadores, os critérios seguintes podem ser escolhidos pelos próprios jogadores. Incentivamos que sejam escolhidos seguindo

essa proposta de temas que façam eles se perguntarem entre si e se conhecerem melhor.

Decidida a ordem dos jogadores, cada um deve jogar o dado em sua vez e andar o número indicado de casa. Cada casa do tabuleiro possui uma ou duas cores indicadas dentro dela. Quando houver apenas uma cor indicada, pegue uma carta da mesma cor, leia as instruções e realize o solicitado. Caso haja duas cores distintas em uma mesma casa, o jogador pode escolher uma das cores e pegar uma carta dela, seguindo o mesmo procedimento.

Assim que forem seguidas todas as instruções das cartas, passa-se a vez para o próximo jogador que deverá jogar o dado e seguir andando com o peão o número de casas correspondentes. Vale ressaltar que todos os participantes compartilharão o mesmo peão, pois o objetivo principal do jogo não é uma competição

## Sugestão:

Ao longo do jogo, várias reflexões, sugestões e vários pontos críticos surgirão. É interessante que elas não se percam, mas que gerem mudanças na escola. Pensando nisso, sugerimos que alguém do time fique designado a realizar anotações durante as jogadas, permitindo que os jogadores retornem nesses pontos em outros momentos.

Esse jogo quer gerar reflexões e mudanças na comunidade escolar, mas para isso é necessária a disposição de seus jogadores.

entre quem chega mais longe, mas um trabalho em equipe em que todos os participantes caminham juntos pelo tabuleiro e trabalham em equipe para compartilharem descobertas, desafios, reflexões e sugestões.

O tabuleiro é circular, pois acreditamos que a educação é um processo contínuo e orgânico, que deve ser refletido constantemente, e que o caminho percorrido é mais importante do que o destino final. Portanto, não há um fim pré-estabelecido para o jogo. Trata-se de um jogo flexível em que os seus participantes podem pré-definir antes do início a sua duração (por exemplo, 30 minutos, ou quando todos os participantes tiverem pegado uma carta vermelha) ou podem interromper o jogo a qualquer instante e retornar novamente quando desejarem.

## As cartas?

Há quatro tipos diferentes de cartas:



### Vermelhas: cartas de desafio

Essas cartas trazem reflexões de pontos de melhoria em diferentes esferas envolvendo a comunidade escolar.

O jogador que tirar essa carta deve pontuar um desafio que enfrenta.

Os outros jogadores devem ouvir atentamente, praticando a escuta ativa e sem julgamentos, e se sentir à vontade para dar sua opinião/sugestão sobre os desafios levantados pelo jogador com essa carta.

Nessas cartas não há obrigação de todos participantes comentarem.



### Azuis: cartas de situações cotidianas.

Essas cartas trazem situações cotidianas para os participantes votarem sobre a ocorrência delas na escola.

De acordo com as orientações e a resposta do grupo, o pino poderá voltar para trás (mostrando que essa é uma prática que ainda é pouco democrática ou pouco cuidado com seus funcionários) ou poderá avançar algumas casas (mostrando que a escola possui um ambiente acolhedor, democrático, cooperativo).



### Verdes: cartas de apreciação

Essas cartas levam os jogadores a refletirem sobre pontos positivos em diferentes esferas envolvendo a comunidade escolar.

Os outros jogadores devem ouvir atentamente, praticando a escuta ativa e sem julgamentos, e se sentir à vontade para dar sua opinião/sugestão sobre os pontos positivos levantados pelo jogador com essa carta.

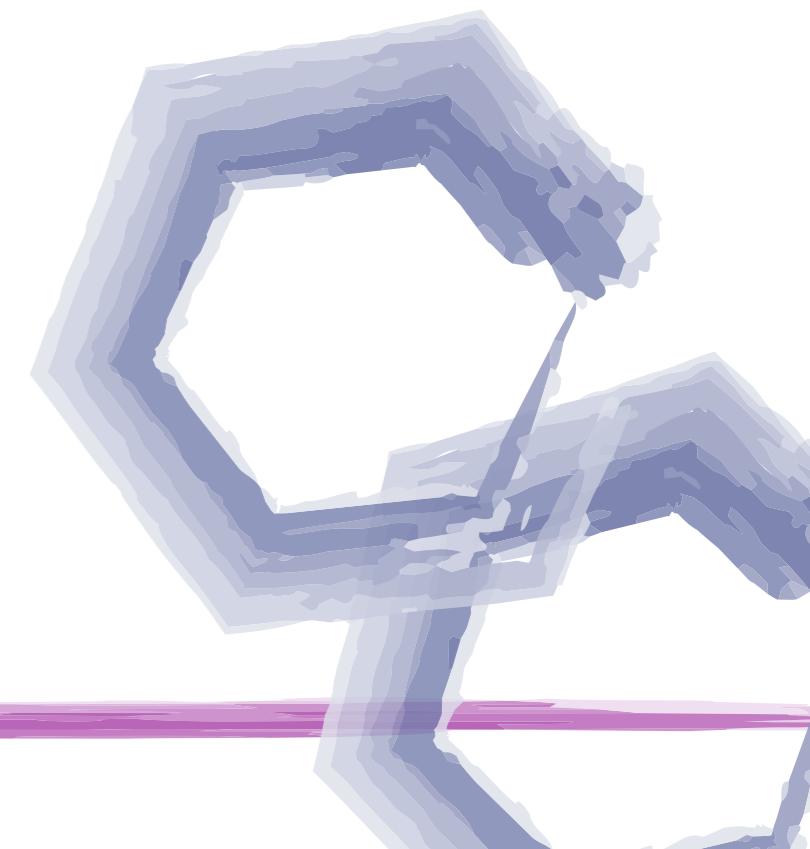
Nessas cartas não há obrigação de todos participantes comentarem.



### Amarelas: cartas de descoberta

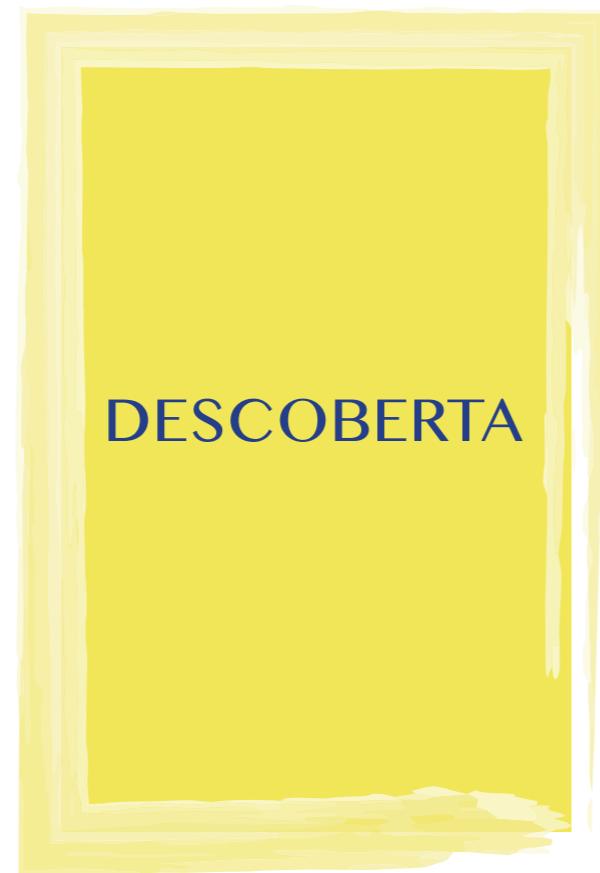
Essas cartas trazem perguntas referentes ao autoconhecimento.

O participante que tirou a carta deverá compartilhar o que for pedido na mesma e, caso indicado, selecionar outras pessoas para também compartilharem.





Comunidade  
Integrada



## APRECIAÇÃO DA ESCOLA

Conte uma sugestão que você gostaria de propor para sua escola.

## APRECIAÇÃO DA ESCOLA

Conte algo que você gostaria de fazer na sua escola.

## APRECIAÇÃO DA ÁREA

Conte uma sugestão que você gostaria de propor para sua área.

## APRECIAÇÃO DA ÁREA

Conte algo que você gostaria de fazer na sua função.

## DESAFIO DA ÁREA

Conte um desafio que você esteja lidando na sua área.

## DESAFIO DA ESCOLA

Conte um desafio que você esteja vendo dentro da escola.

### **DESCOBERTA**

Quais são as suas principais habilidades.

Convide mais 2 pessoas para compartilharem suas principais habilidades.

### **DESCOBERTA**

Quais são as suas maiores dificuldades.

Convide mais 2 pessoas para compartilharem suas maiores dificuldades.

### **DESCOBERTA**

Conte a sua função e o que a sua área faz.

Convide 1 pessoa com outra função ou outra área para contar o que faz.

### **DESCOBERTA**

Quais são os seus maiores interesses.

Convide mais 2 pessoas para compartilharem os seus interesses.

### **DESCOBERTA**

Quais são seus maiores medos.

Convide mais 2 pessoas para compartilharem seus maiores medos.

### **DESCOBERTA**

Quais são seus maiores sonhos.

Convide mais 2 pessoas para compartilharem os seus maiores sonhos.

### SITUAÇÕES COTIDIANAS

“No último semestre,  
aconteceu alguma reu-  
nião colaborativa entre  
toda a comunidade  
escolar?”

Se sim avance duas  
casas, em caso negativo  
volte duas.

### SITUAÇÕES COTIDIANAS

“No último mês os mem-  
bros da comunidade esco-  
lar se sentiram sobrecar-  
regados com uma carga  
excessiva e não compre-  
endida de trabalho?”

Se sim volte duas casas e  
se não ande duas casas  
para frente.

### SITUAÇÕES COTIDIANAS