



LEARN

Board Game

Maria Rebecca Lopes Lelis
marialopeslelis@alu.ufc.br

Tamires Ariane Silva Sousa Profa. Dra. Anna Beatriz dos Santos Marques
eng.soft.tamires@gmail.com beatriz.marques@ufc.br

Objetivos

Dinamizar o processo de ensino na disciplina de Arquitetura de Software.

Incentivar a aprendizagem através de uma metodologia ativa.

Apoiar o ensino conceitos e padrões relacionados à arquitetura de software.

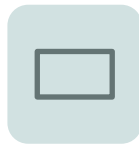
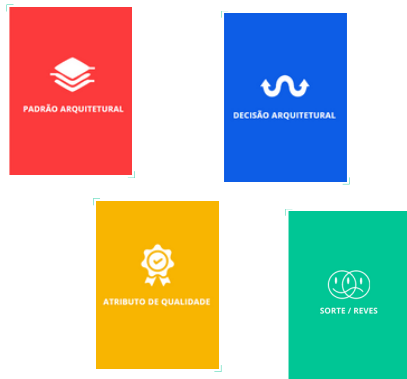
Avaliar a qualidade do jogo após as mudanças

Componentes



100 Cartas

Subdivididas em baralhos



1 Tabuleiro

44 casas

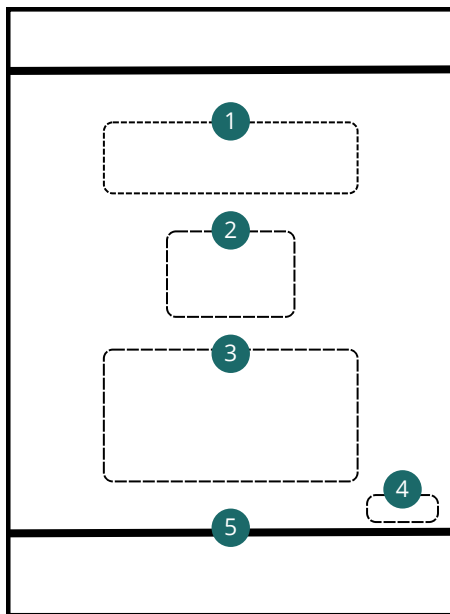


5 Pinos

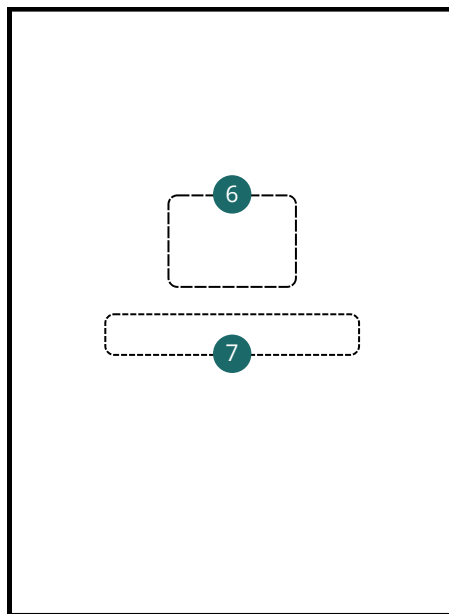
Para demarcar a localização dos jogadores no tabuleiro



As cartas - Conteúdo



verso carta

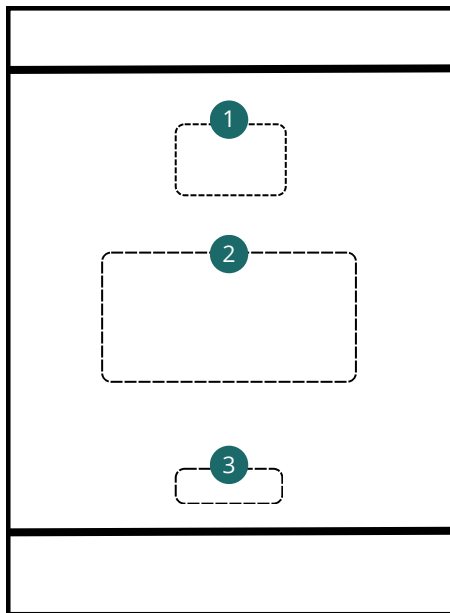


frente carta

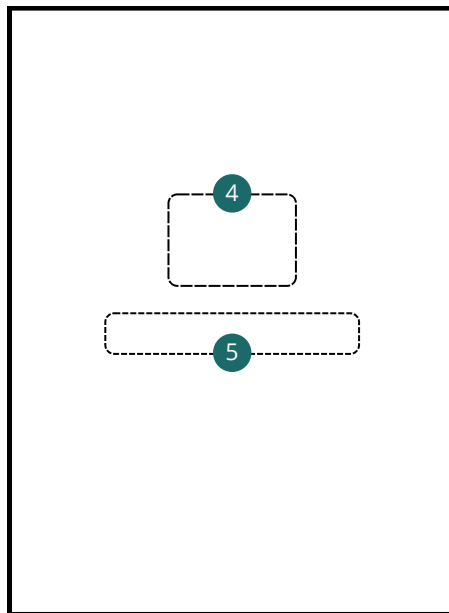
Legenda

1. Descrição do conteúdo
2. Imagem referente ao conteúdo
3. Afirmativa
4. Pontuação
5. Resposta referente a afirmativa
6. Símbolo da categoria da carta
7. Categoria da carta

As cartas - Sorte/Revês



verso carta



frente carta

Legenda

1. Imagem referente ao conteúdo
2. Descrição da ação
3. Logo do jogo
4. Símbolo da categoria da carta
5. Categoria da carta

O tabuleiro



Antes de iniciar - Papéis

- Cada tabuleiro deve ser utilizado por uma equipe
- Cada equipe deve conter no mínimo 3 jogadores.
- As cartas devem ser dispostas no tabuleiro de acordo com o grupo que pertencem.



Maestro



Respondente

Passo-a-passo

- Organização do jogo.
- Seleção dos papéis (Quem é o primeiro maestro?).
- Maestro pergunta ao Respondente ao seu lado (sentido horário).
- Discussão (Todos debatem sobre a resposta do Respondente)
- Resposta: Errada, correta, parcialmente correta.
- Avanço no tabuleiro.
- O Respondente torna-se o próximo Maestro.
- Vencedor: aquele que consegue dá uma volta no tabuleiro.

Regras

1. Quando estiverem na casa de início, os Respondentes podem optar por responderem à pergunta de qualquer um dos conjuntos de cartas.
2. A seleção da carta pelo Maestro deve ser de acordo com a casa em que se encontra o Respondente no tabuleiro. Exceto se o Respondente estiver na casa inicial. Assim, quem escolhe sobre qual assunto irá responder, é o Respondente.
3. Os papéis não se repetem em uma mesma rodada, ou seja, a cada pergunta e resposta deve-se obedecer a ordem de próximo onde o Respondente se torna o próximo Maestro.

Regras

4. Um Maestro nunca pode se auto fazer uma pergunta, já que nas cartas estão descritas as respostas.
5. A cada resposta, a equipe deve discutir sobre a pontuação atribuída ao respondente, analisando o nível corretude da resposta (resposta correta, resposta parcialmente correta, resposta incorreta).
6. O ganhador é aquele que consegue concluir uma volta no tabuleiro ou estiver na frente se um tempo limite para o jogo for pré-estabelecido.

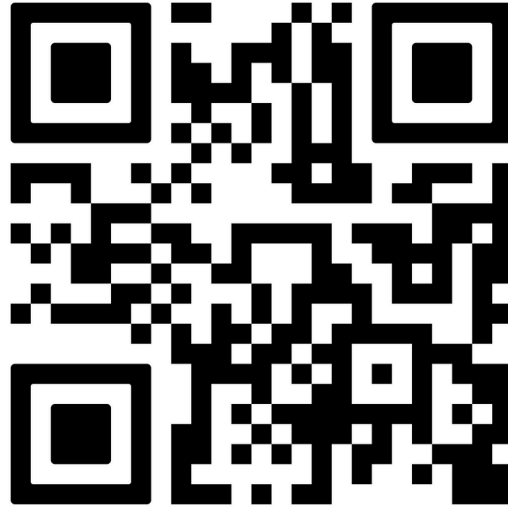
Vamos jogar?



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS DE RUSSAS

Maria Rebecca Lopes Lelis
marialopeslelis@alu.ufc.br

Tamires Ariane Silva Sousa Profa. Dra. Anna Beatriz dos Santos Marques
eng.soft.tamires@gmail.com beatriz.marques@ufc.br



<https://forms.gle/631AW5wWKbNhTNED8>