CLUBE DESAFIO FUTURA OFFLINE

GUIA DE USO PEDAGÓGICO

ESTE GUIA OFERECE AOS PROFESSORES DOS ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO IDEIAS PARA INTEGRAR O GAME CLUBE DESAFIO FUTURA OFFLINE (CDF) NAS SUAS AULAS.

Com o CDF, você pode preparar a **sua aula** de um outro jeito!

Fazendo **perguntas de múltipla escolha ou ‘Verdadeiro ou Falso’** sobre os conteúdos pedagógicos que você deseja trabalhar **com os seus alunos.**

O CDF tem duas modalidades de jogos: salas e jornadas.

Uma sala é composta por:

UM TEMA

ATÉ 12 PERGUNTAS

JORNADAS
QUE CRIEI

CRIAR JORNADA

Uma jornada é composta por:

UM TEMA

DE UM A SEIS MAPAS

TRÊS FASES POR MAPA

ATÉ 3 PERGUNTAS POR FASE

O CDF possui salas e jornadas prontas para você usar com seus alunos

Você pode criar salas e jornadas para suas aulas.

Que tal consultar o **acervo da programação do Canal Futura**, para te inspirar na criação das perguntas?!

É só acessar o link
globoplay.globo.com/canais/futura/

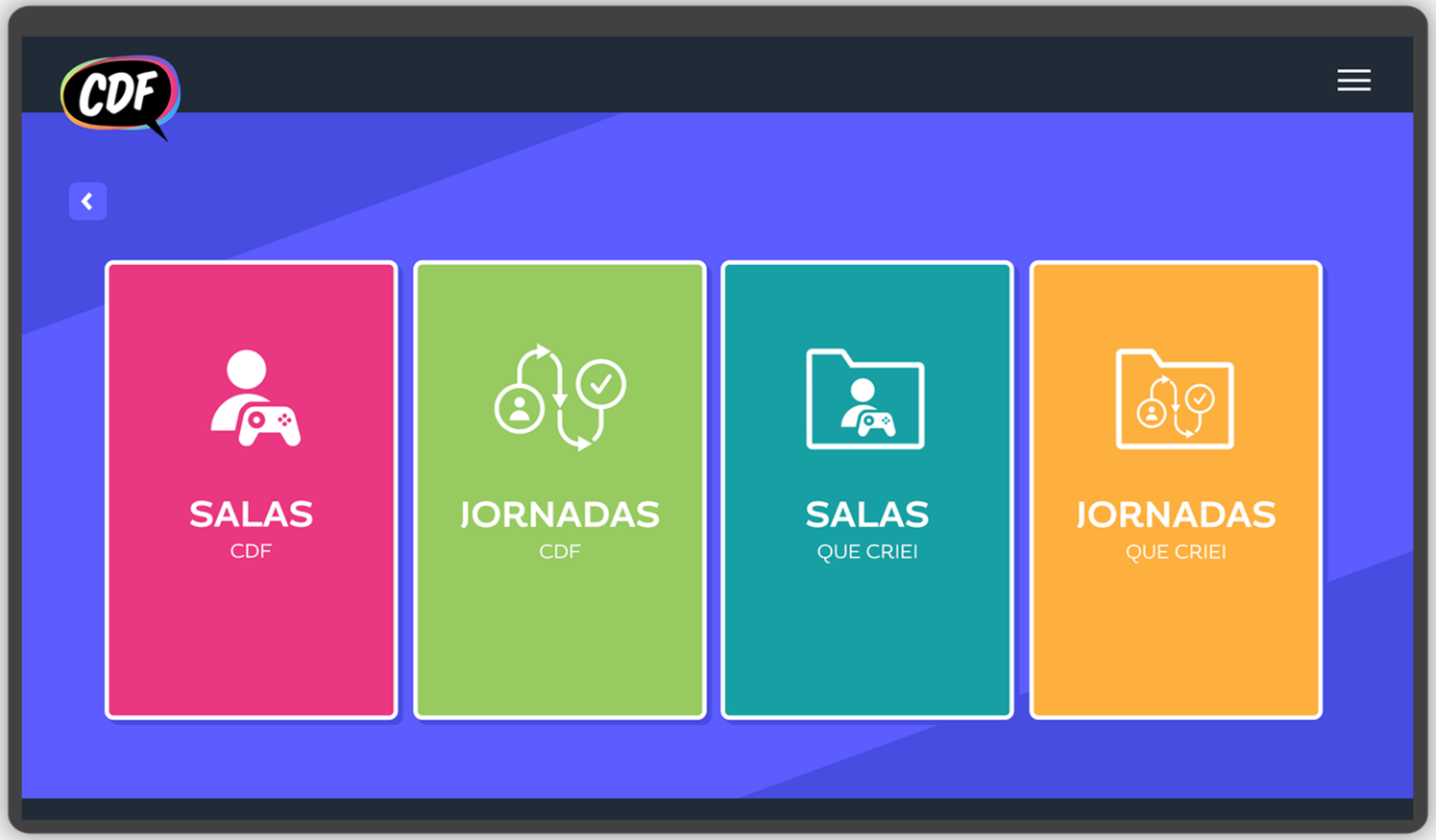
CDF

Você também pode propor um **trabalho de pesquisa sobre um tema.**
A entrega do trabalho pode ser um conjunto de perguntas de múltipla escolha ou ´Verdadeiro ou Falso´ sobre o tema, **e as perguntas da turma podem virar uma nova sala ou jornada no CDF.**
Possibilitando uma **construção coletiva de toda a turma!**

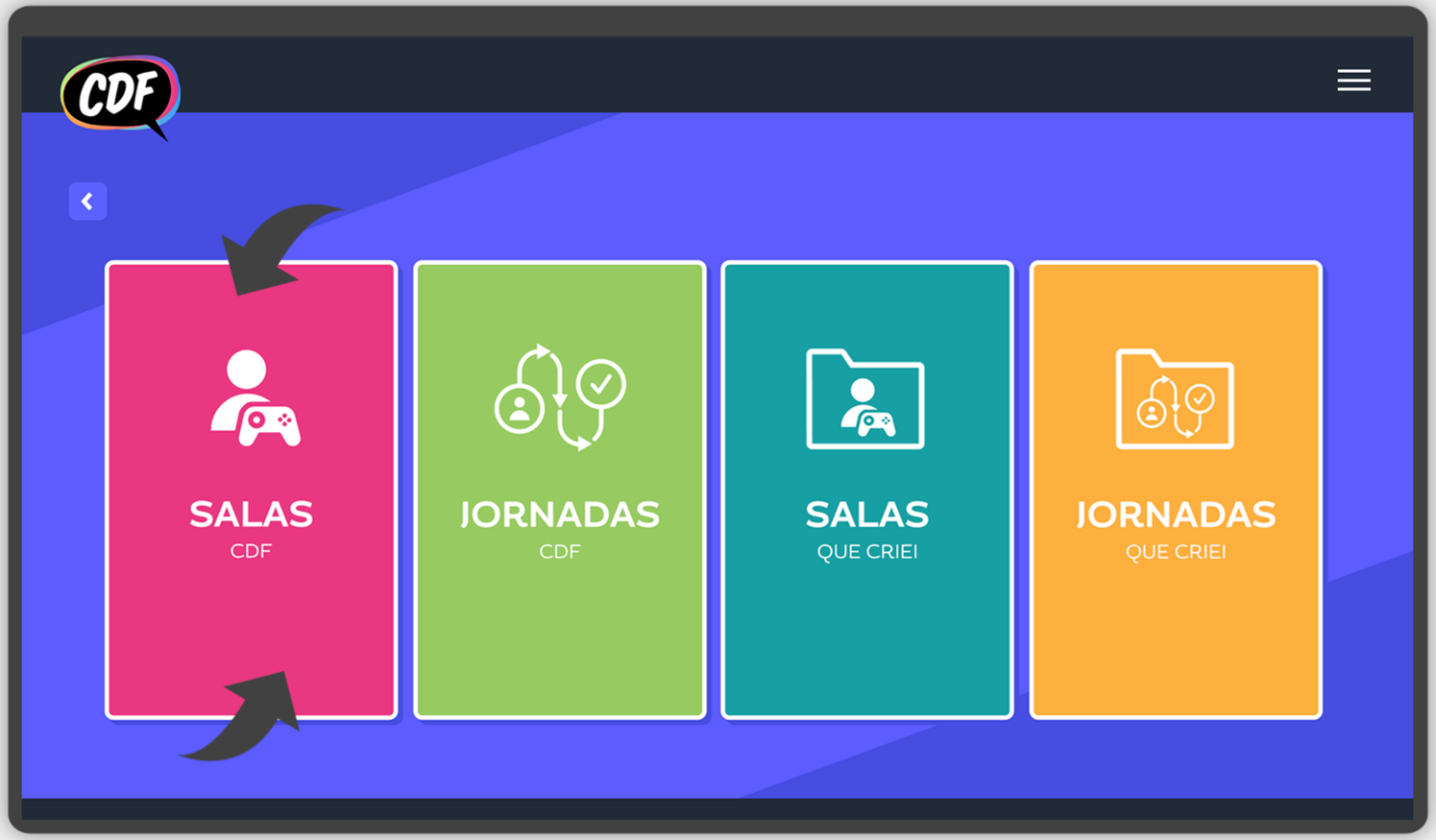
Vamos explorar esse novo universo de possibilidades!

Veja as opções disponíveis ao entrar no CDF

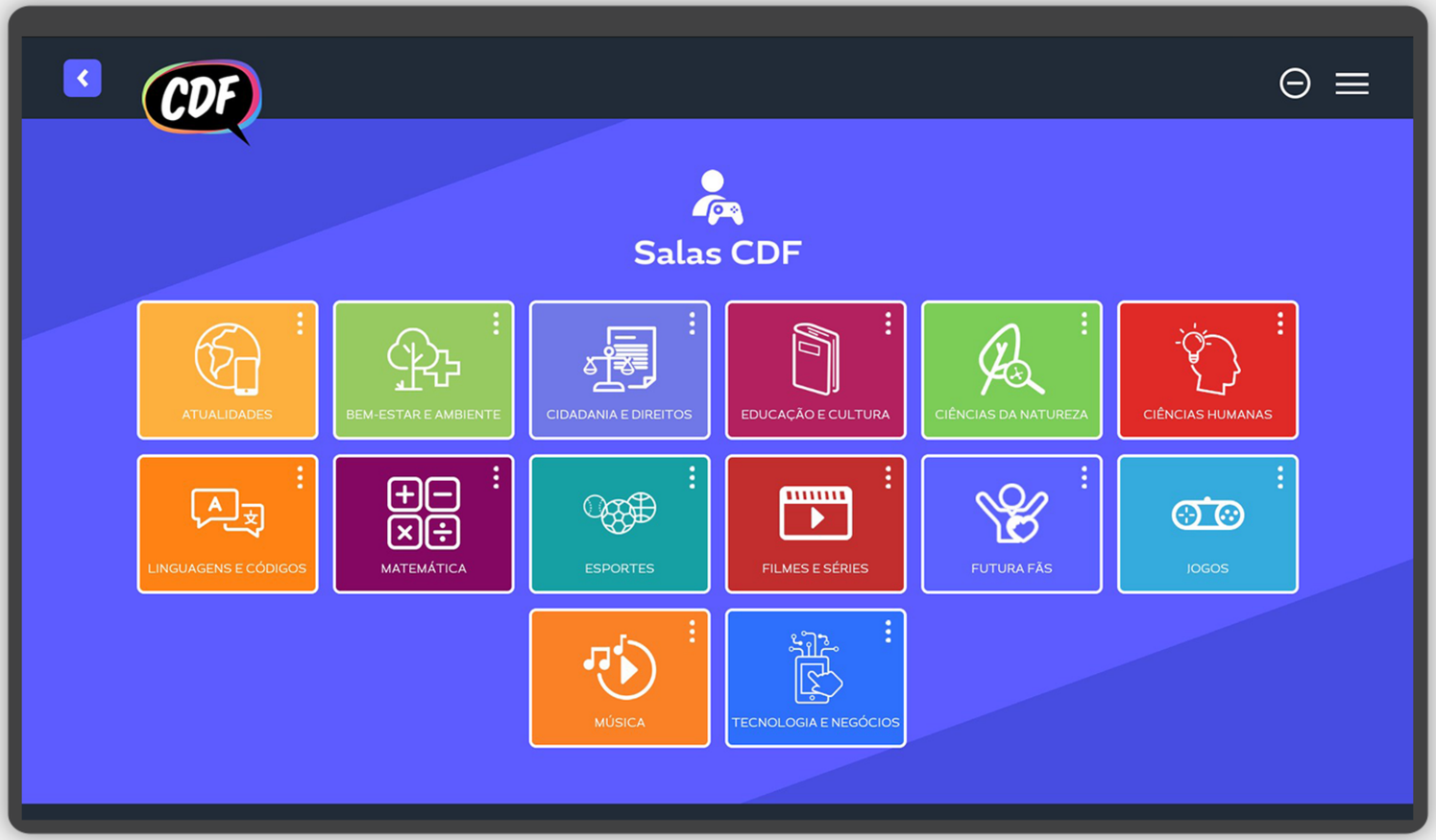
A opção ‘Jogar’ apresenta as Salas e Jornadas de diferentes temas que o CDF preparou para seus alunos **aprenderem jogando.** Também apresenta as salas e jornadas que você criou



Vamos explorar as Salas CDF



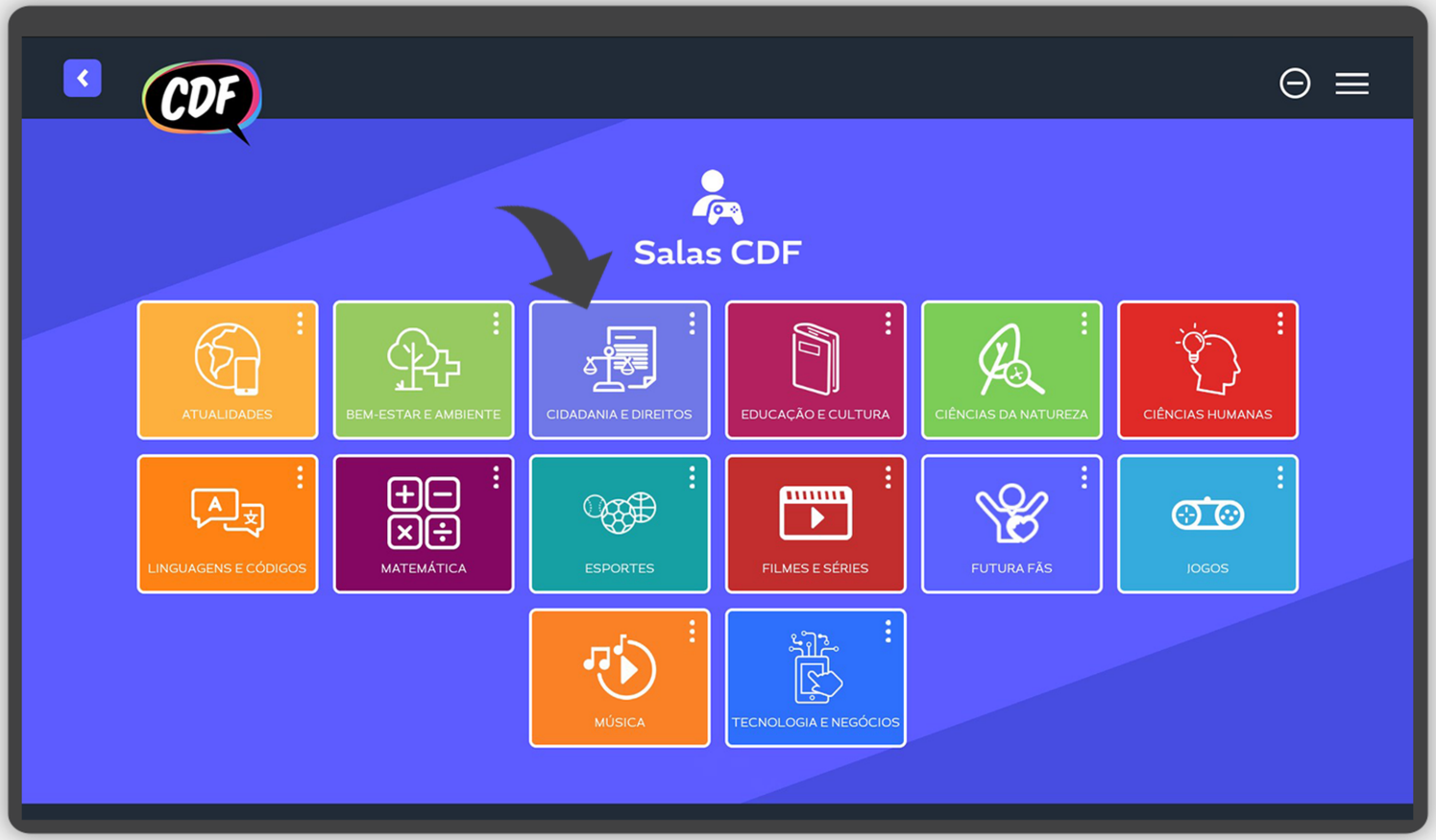
São salas de temas diversos



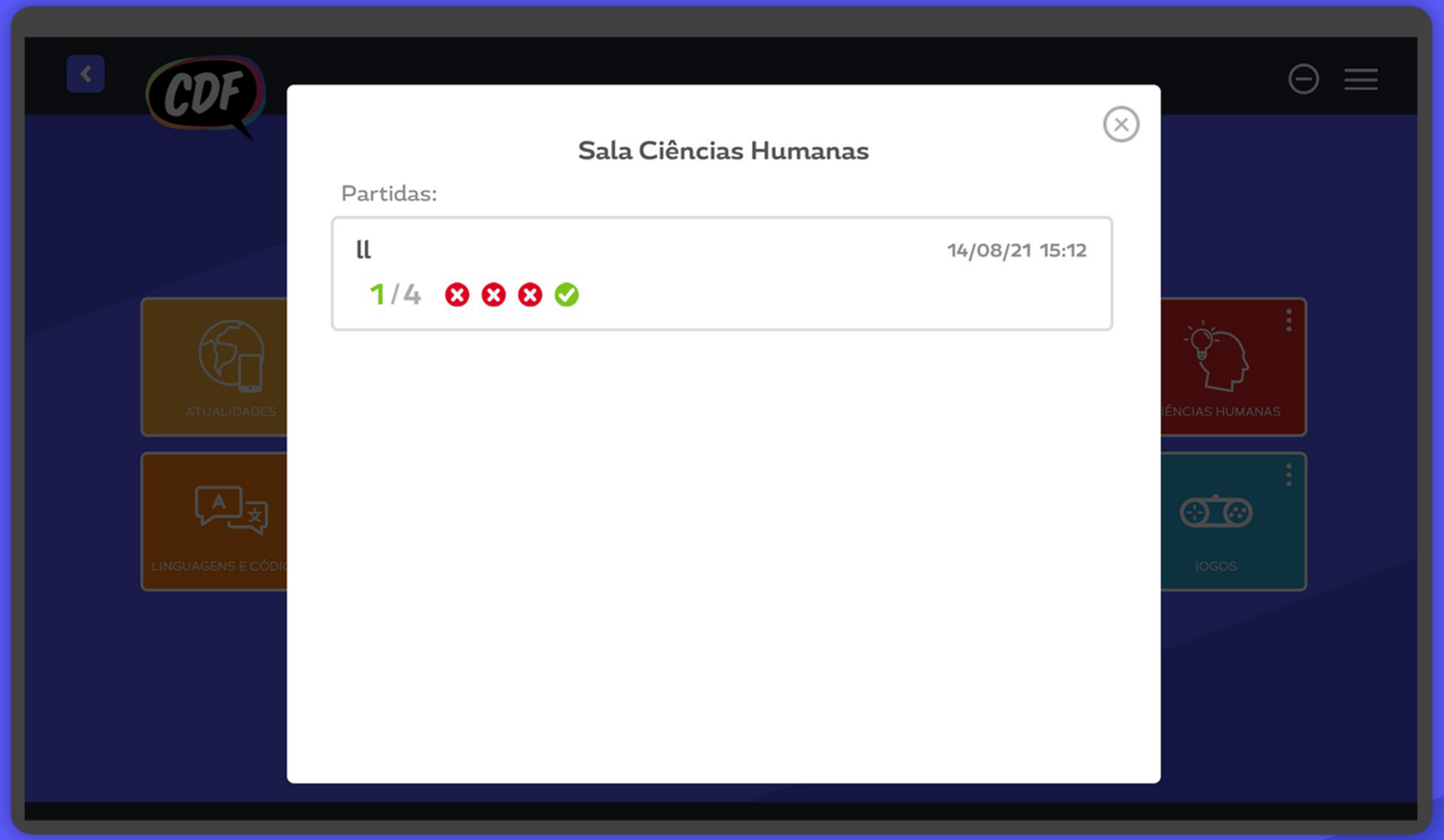
É possível escolher a quantidade de rodadas

E as perguntas são apresentadas

Ao finalizar a jogada, é possível consultar os resultados, que ficam armazenados no CDF

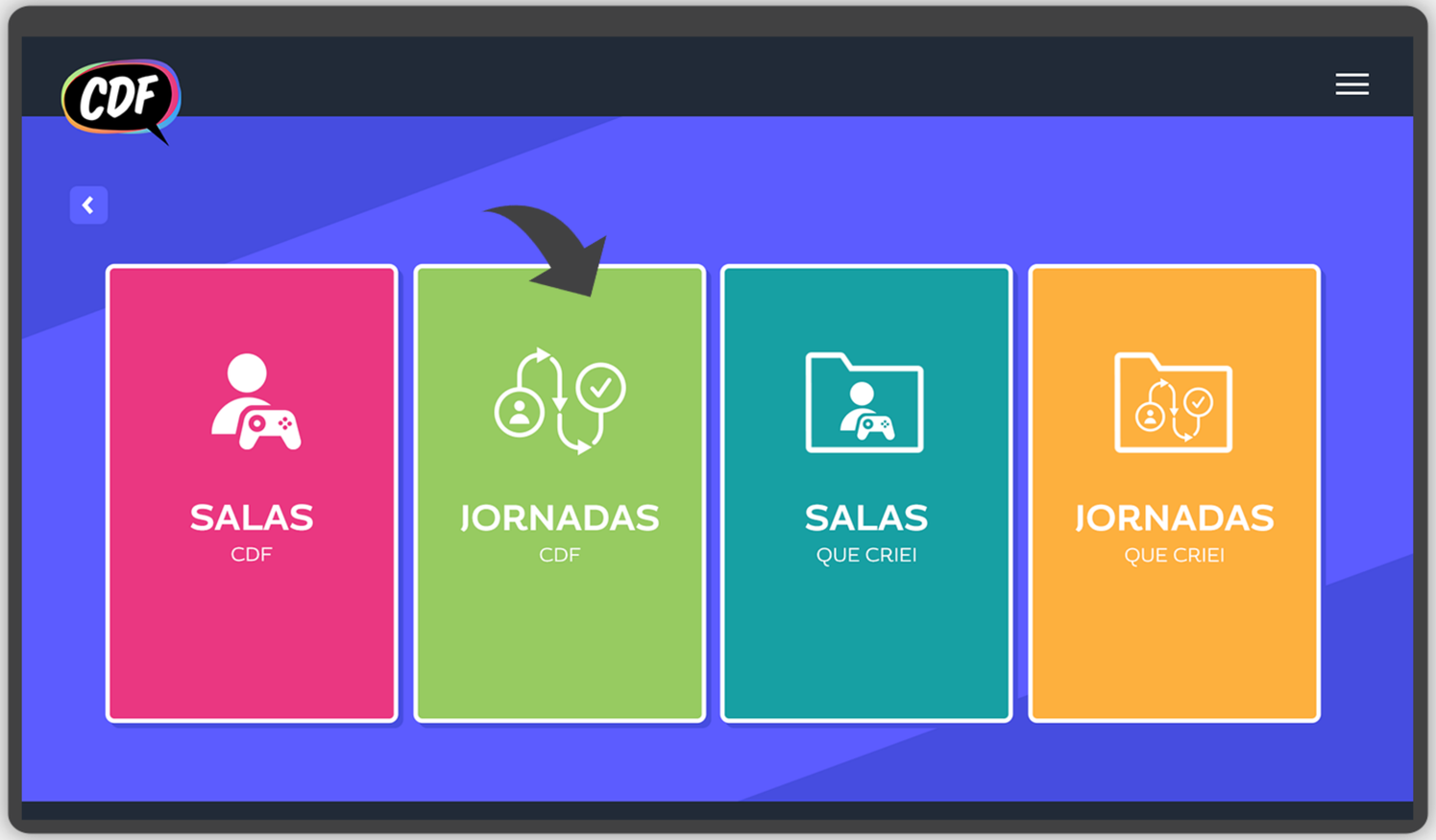


Resultados


CDF
Sala Ciências Humanas
Partidas:
ll
14/08/21 15:12
1/4
ATUALIDADES
LINGUAGENS E CÓDI
ÊNCIAS HUMANAS
JOGOS

Ao clicar na partida, você pode consultar as respostas de cada uma das perguntas

Vamos explorar as Jornadas CDF



Você pode escolher um tema

E o segmento

Cada partida apresenta três mapas. Cada mapa possui 3 fases e cada fase apresenta três perguntas

Ao acertar as perguntas da fase, o jogador ganha estrelinhas.
E precisa ganhar pelo menos 7 estrelinhas para mudar de mapa

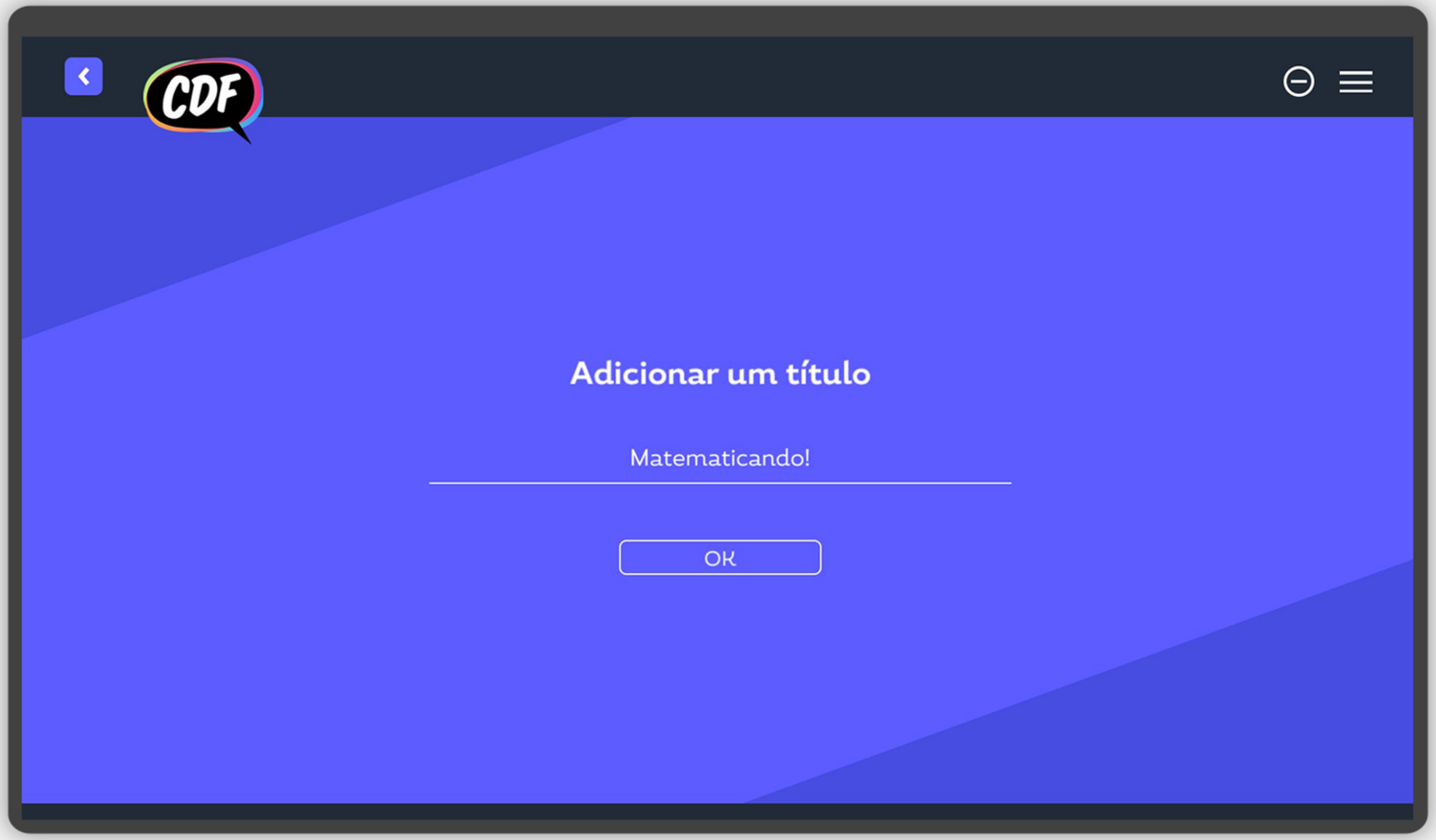
O resultado das jornadas também pode ser consultado

Agora vamos explorar como você pode criar sua sala ou jornada

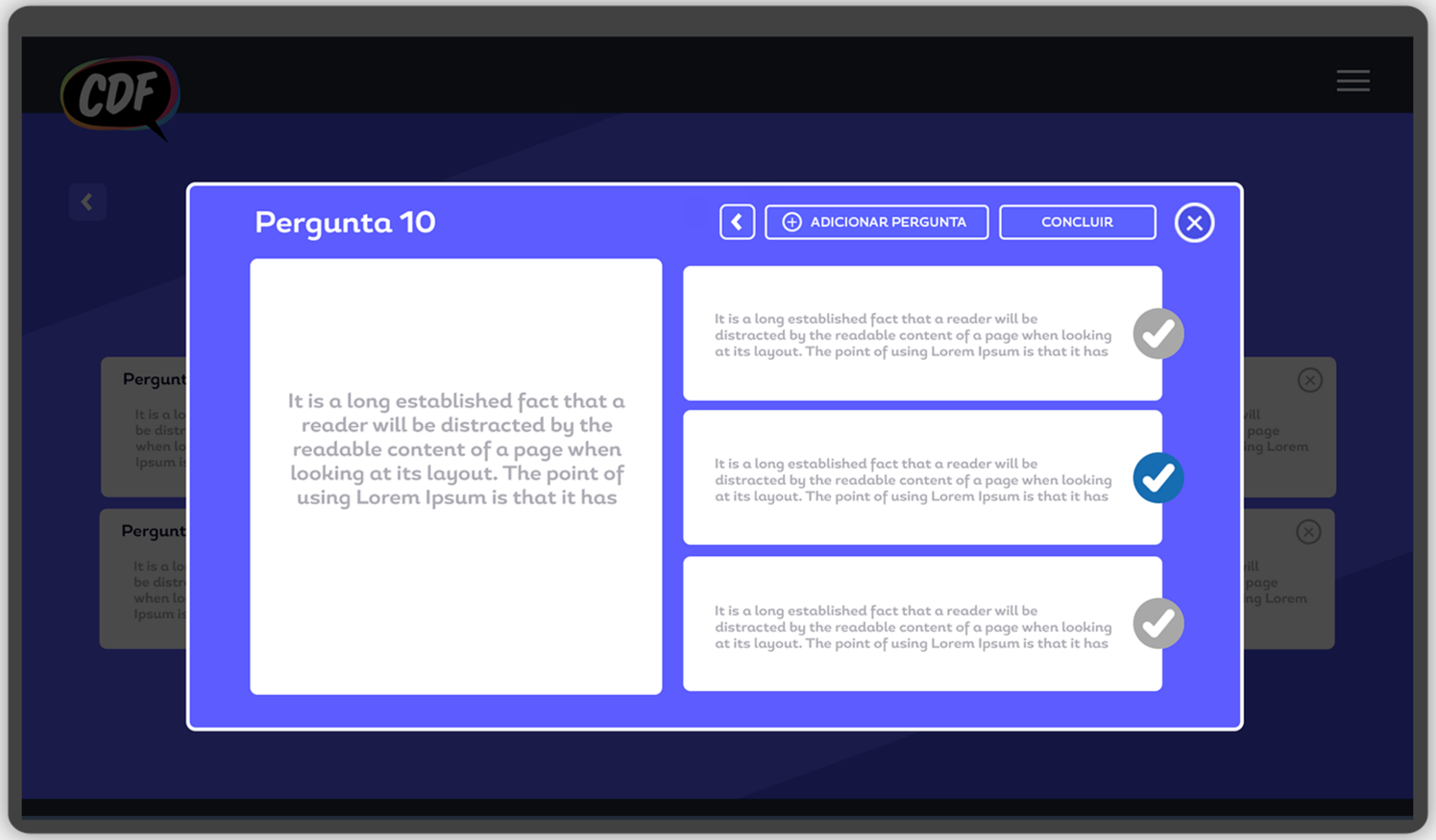
Criando a sua sala

Você pode escolher o modo de jogo

Dar um nome para o seu jogo



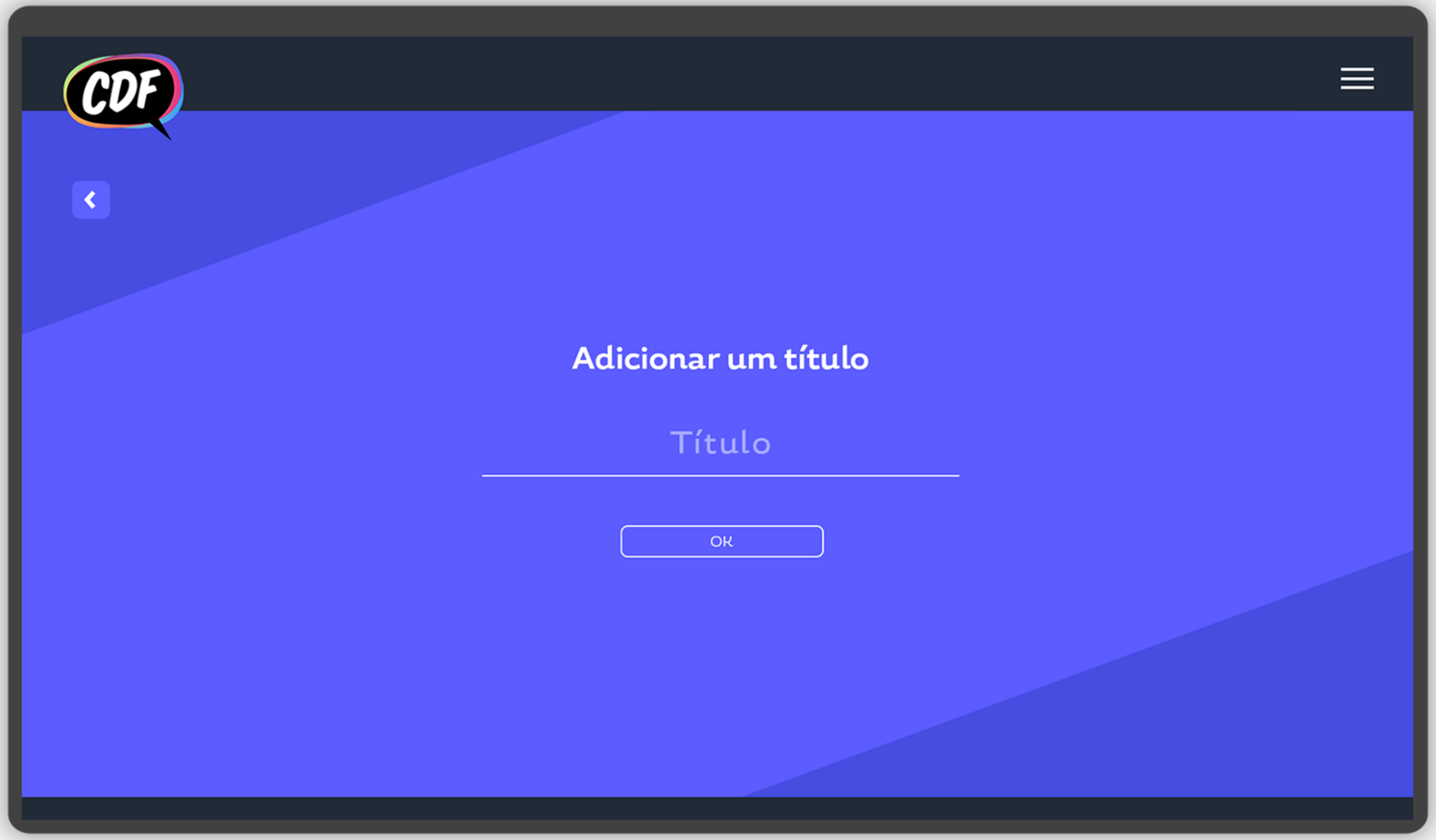
E criar as perguntas



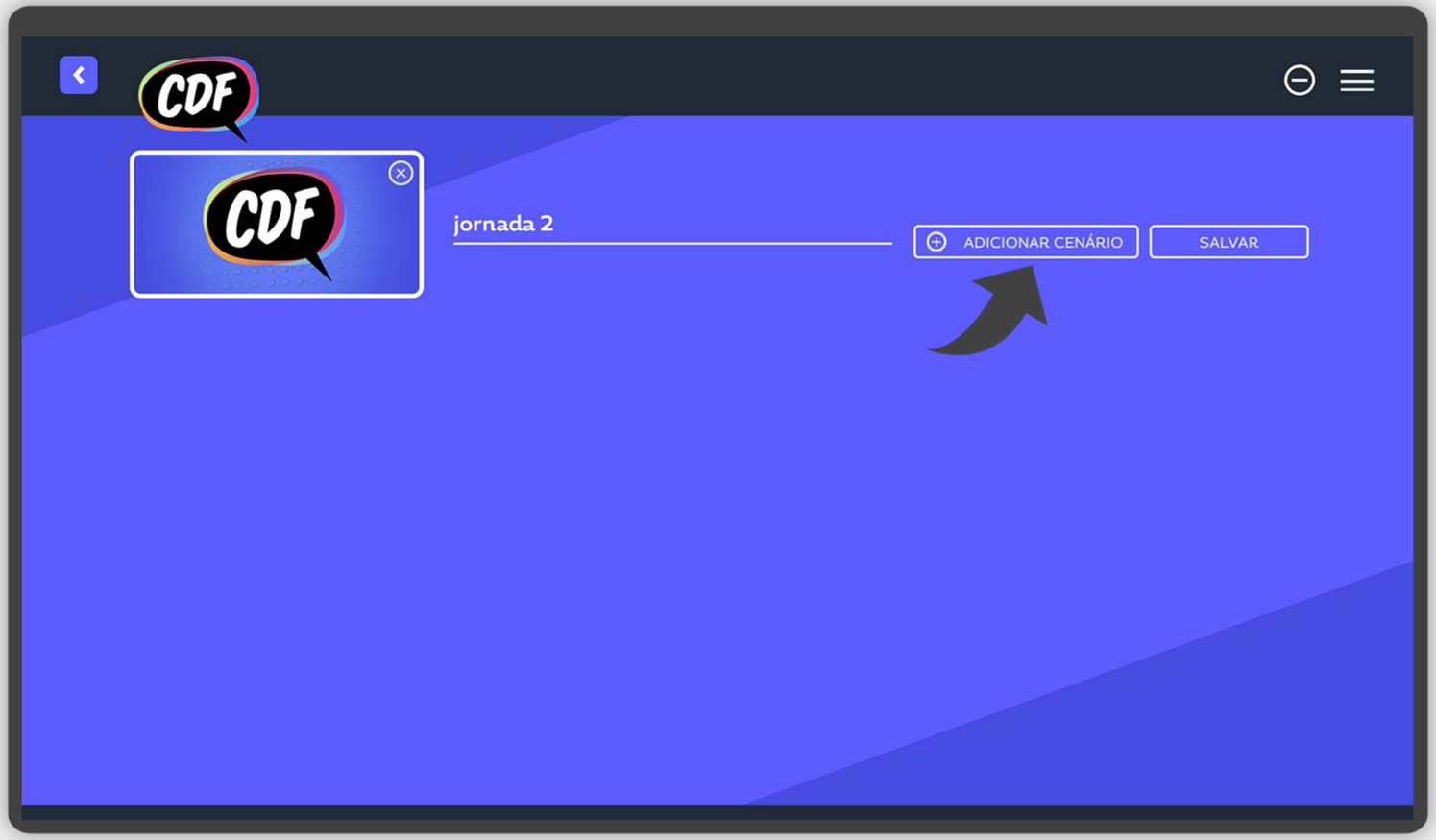
Criando a sua jornada

Você pode escolher o modo de jogo

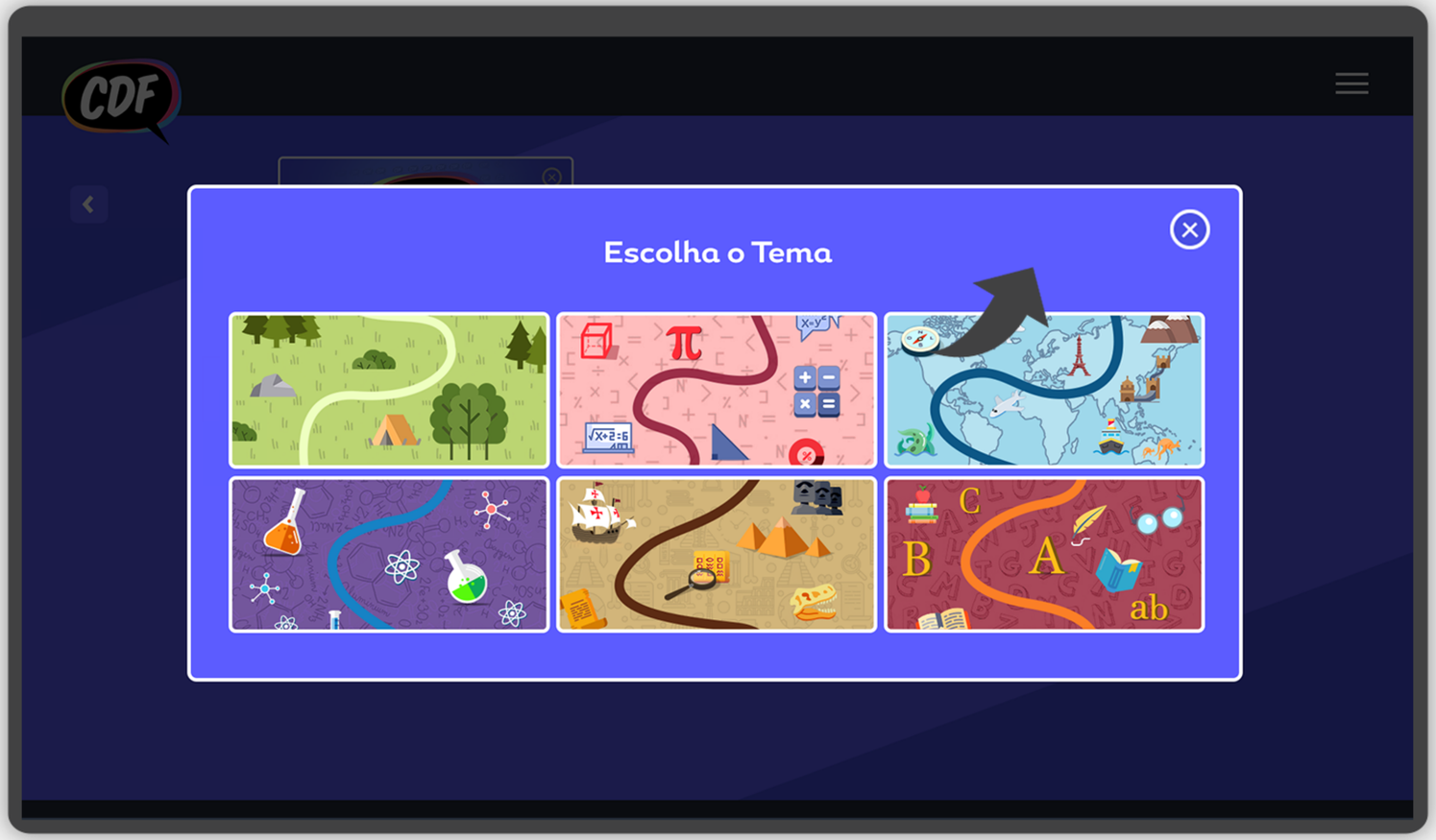
Dar um nome para o seu jogo



E adicionar os cenários do jogo



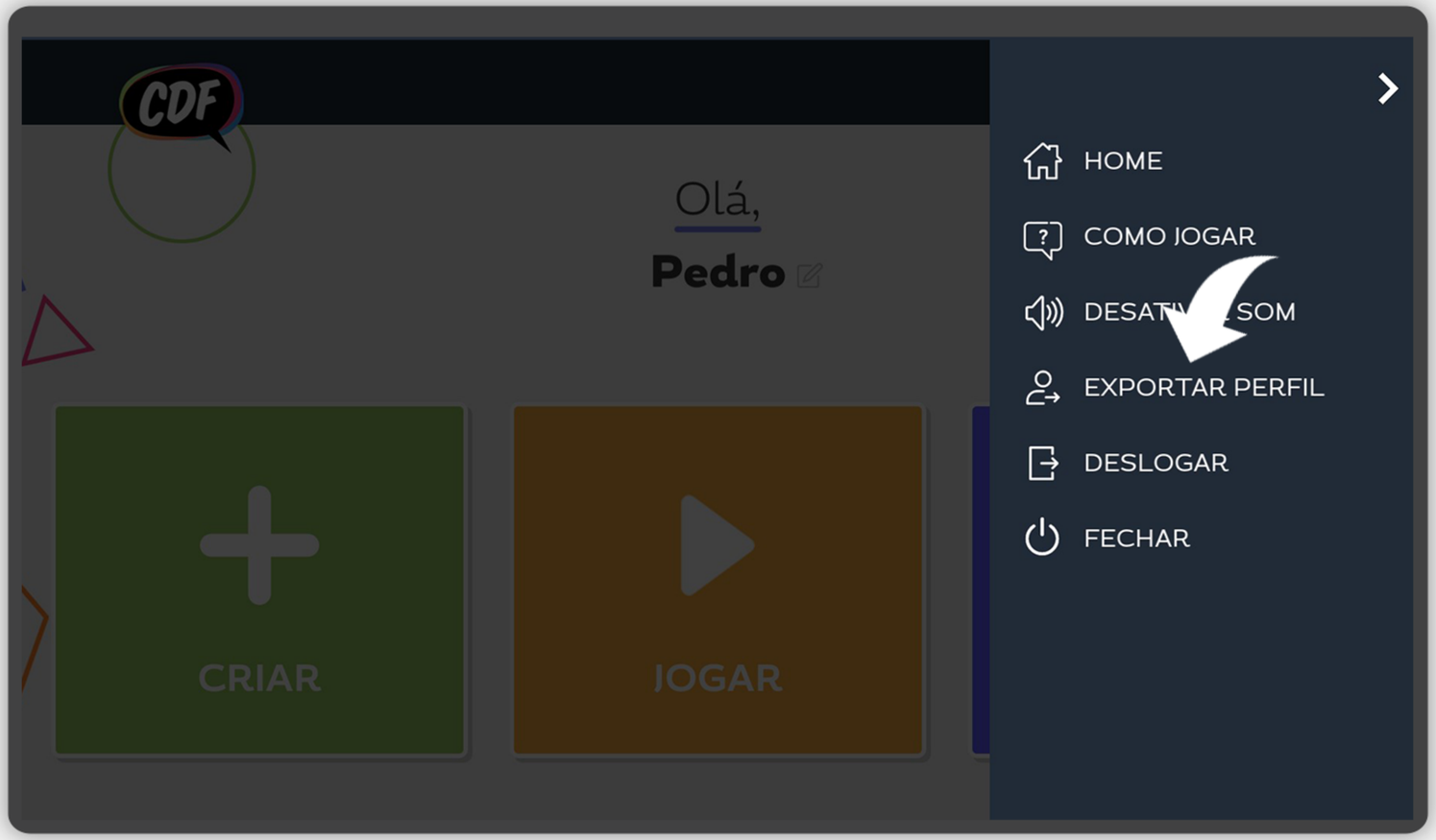
Escolhendo o tema do cenário



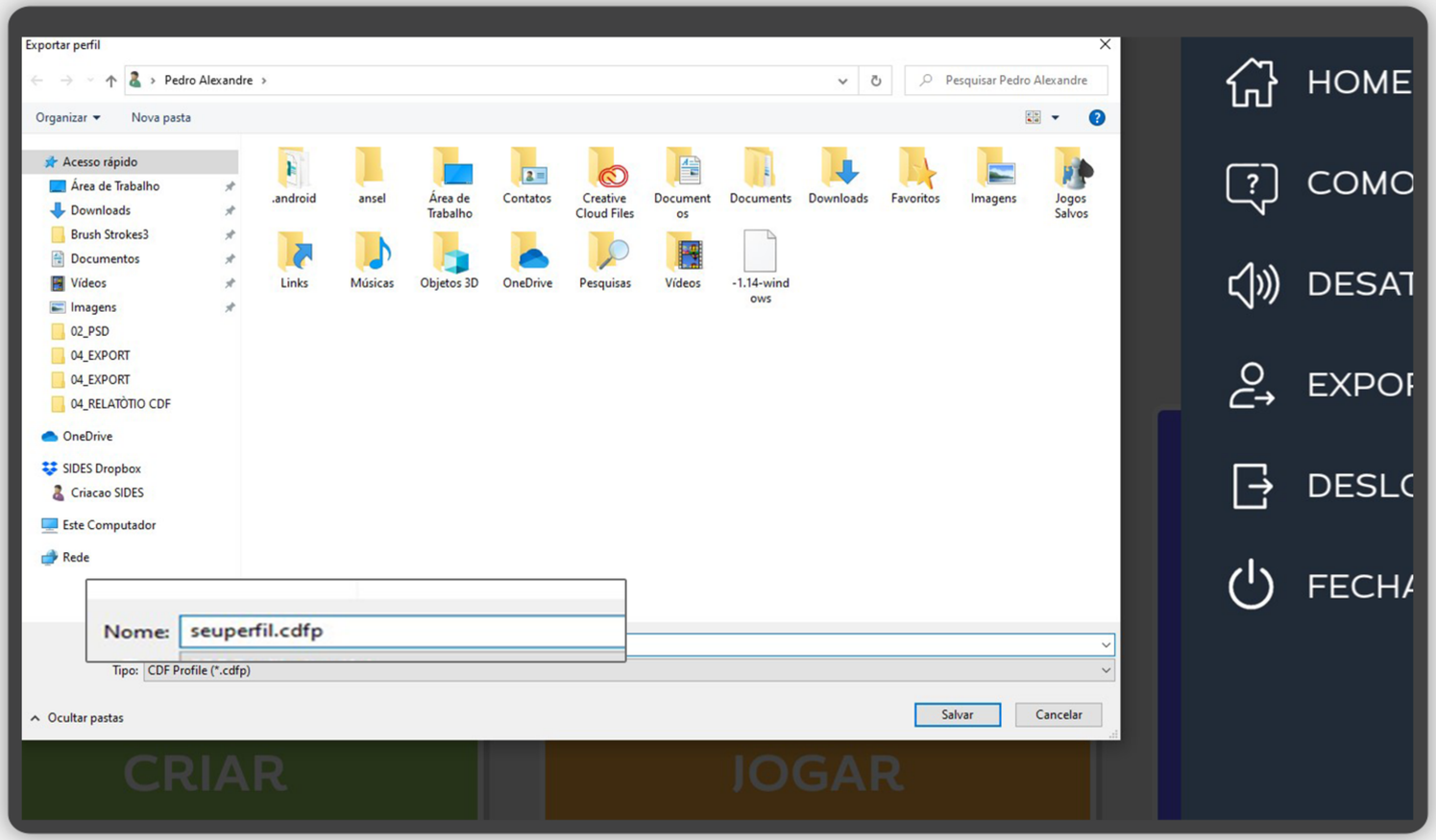
E adicionando as fases

Para em seguida criar as perguntas de cada fase

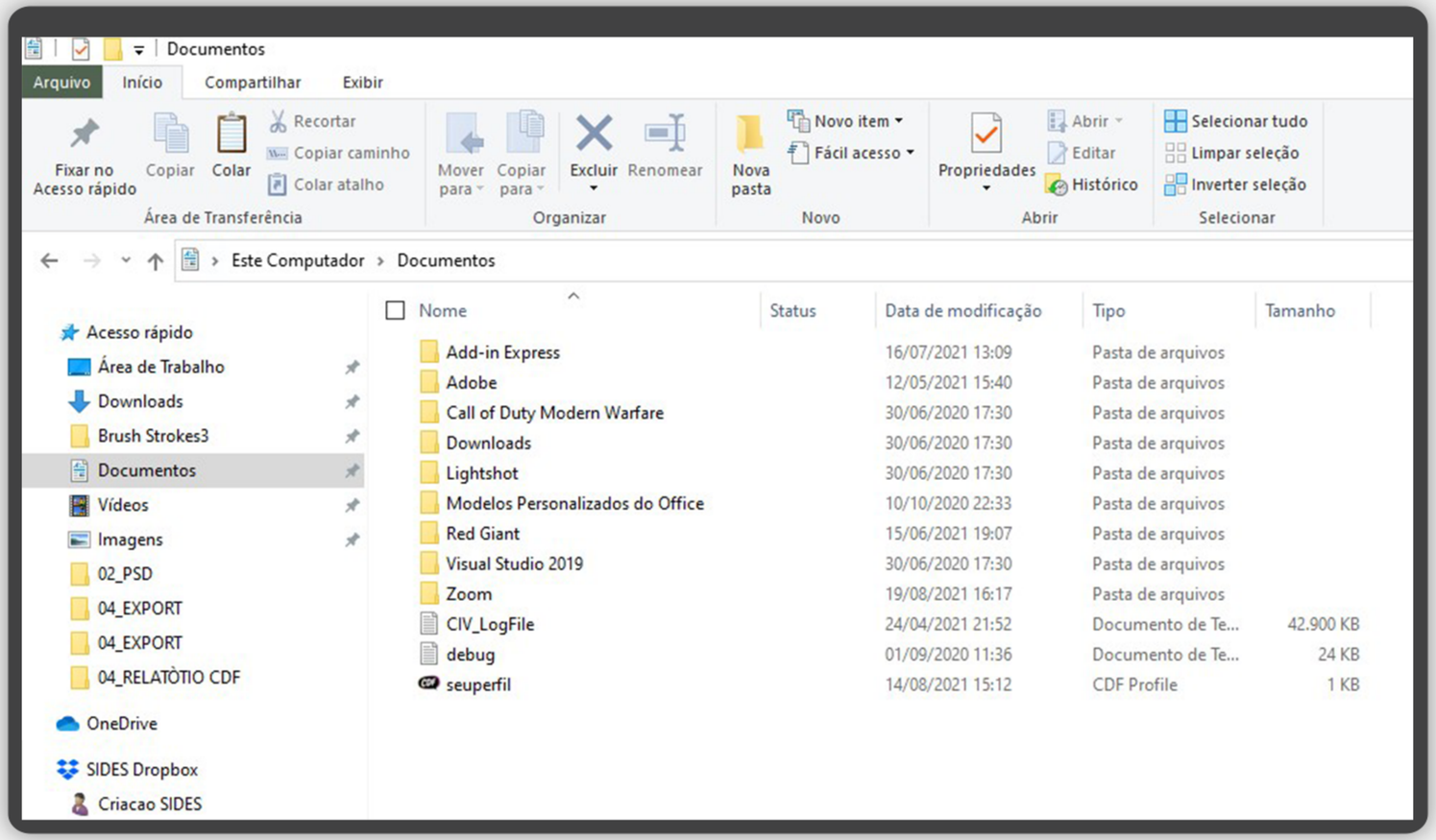
Para os seus alunos jogarem as salas e jornadas em um computador diferente daquele onde você as criou, você pode usar a opção ´Exportar perfil´



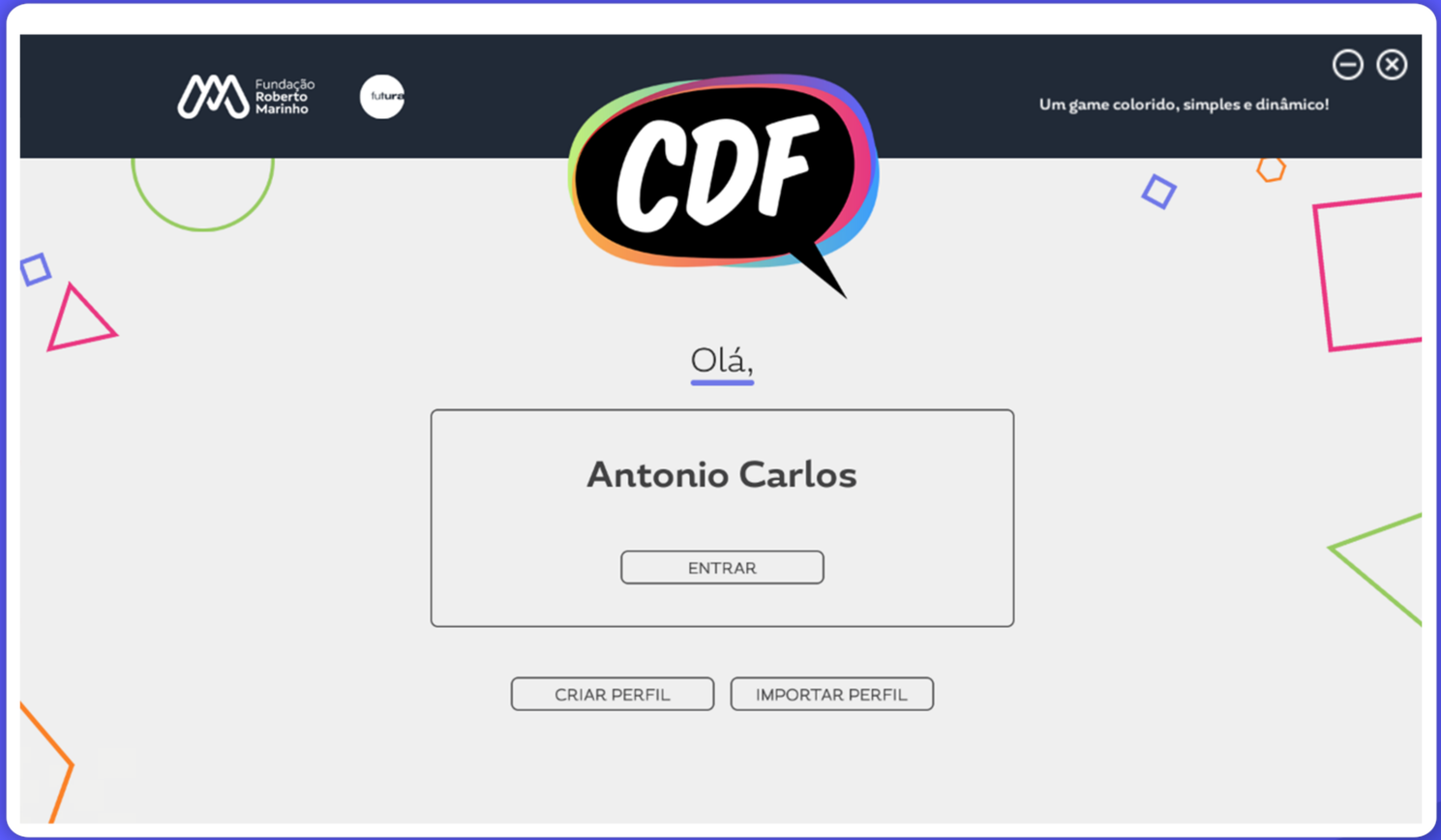
O arquivo terá o nome ’**seuperfil.cdfp**’, com o exemplo a seguir.



Para usar em outro computador, basta salvar este arquivo em um pen drive ou **enviar via outros meios como, por exemplo, e-mail ou Whatsapp.**



Para jogar as salas e jornadas que você criou, seus alunos precisam importar o perfil que você compartilhou



CDF offline

Agora que você já conhece o CDF offline, vamos explorar algumas sugestões de uso game com roteiros pedagógicos que você pode fazer com a sua turma, na sala de aula ou no laboratório de informática.

Engajando seus alunos em uma experiência lúdica, divertida e significativa!

ROTEIRO PEDAGÓGICO 1

MODO DO GAME
Sala CDF

LOCAL DE APLICAÇÃO
SALA DE AULA

MODO DE JOGO
EM GRUPOS

Dinâmica de funcionamento:

- As perguntas serão alternadas entre os grupos.
- Ao acertar, o grupo ganha um ponto.
- Ao errar uma pergunta, o outro grupo ganha mais uma jogada.
- O grupo pode passar a vez para o outro grupo, quando não souber a resposta.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 1

PASSOS:

1. Selecione ‘Salas’ e o tema.

2. Selecione a quantidade de rodadas, de acordo com o tempo da atividade. **Podem ser feitas de 4 a 12 rodadas de perguntas.**

3. Divida a turma em 2 grupos e explique a dinâmica.

4. Organize o placar no quadro. Você também pode escolher um aluno para te auxiliar nessa tarefa.

5. Jogue com os alunos!

6. Discuta com a turma os acertos e erros. Se possível, conecte as questões com os componentes curriculares.

DICA: Para realizar esse roteiro com uma sala que você criou, **basta você selecionar a sua sala e pular os passos 1. e 2.**

ROTEIRO PEDAGÓGICO 2

MODO DO GAME
Sala CDF

LOCAL DE APLICAÇÃO
Laboratório de informática

MODO DE JOGO
Individual

Dinâmica de funcionamento:
- Cada aluno usará um computador do laboratório para jogar.
Explique a dinâmica: cada aluno deve entrar na sala do tema, escolher a quantidade de rodadas e jogar!
- Estimule cada aluno a falar sobre os assuntos que mais interessaram, indicando onde tiveram maior facilidade e dificuldade. Se possível, conecte as questões com os conteúdos curriculares.
- Adicionalmente, os alunos podem exportar o perfil e enviar para você analisar seus resultados. Os resultados podem ser utilizados para avaliação dos alunos no tema do jogo.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 2

PASSOS:

1. Selecione ‘Salas’ e o tema.

2. Selecione a quantidade de rodadas, de acordo com o tempo da atividade. **Podem ser feitas de 4 a 12 rodadas de perguntas.**

3. É hora de jogar!

4. Abra o relatório de resultados para discutir os acertos e erros.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 3

PODE SER UTILIZADO COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO

MODO DO GAME
Sala que criei

LOCAL DE APLICAÇÃO
Laboratório de informática

MODO DE JOGO
Individual

Dinâmica de funcionamento:
- Cada aluno usará um computador do laboratório e para jogar.
Explique a dinâmica: cada aluno deve entrar na sala do tema.
- Estimule cada aluno a falar sobre os assuntos que mais interessaram, indicando onde tiveram maior facilidade e dificuldade. Se possível, conecte as questões com os conteúdos curriculares.
- Adicionalmente, os alunos podem exportar o perfil e enviar para você analisar seus resultados. Os resultados podem ser utilizados para avaliação dos alunos no tema do jogo.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 3

PASSOS PARA O PROFESSOR:

1. Exporte o seu perfil que contém a sala que você criou.

2. Abra o CDF offline em cada computador e importe o seu perfil que contém a sala que você criou para eles.

PASSOS PARA OS ALUNOS:

3. Selecione a sala, nas opções ‘Salas que criei’.

4. É hora de jogar!

5. Abra o relatório de resultados para discutir os acertos e erros.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 4

MODO DO GAME
Jornada CDF

LOCAL DE APLICAÇÃO
Sala de aula

MODO DE JOGO
Em grupos

Dinâmica de funcionamento:

- As fases serão alternadas entre os grupos.
- Ao acertar uma pergunta, o grupo ganha um ponto.
- Ao errar uma pergunta, o outro grupo ganha mais uma jogada.
- Ao acertar todas as perguntas de uma fase, o grupo ganha um ponto.
- O grupo pode passar a vez para o outro grupo, quando não souber a resposta.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 4

PASSOS:

1. Selecione a jornada e o tema.
2. Divida a turma em 2 grupos e explique a dinâmica.
3. Organize o placar no quadro. Você também pode escolher um aluno para te auxiliar nessa tarefa.
4. Jogue com os alunos!
5. Discuta com a turma os acertos e erros. Se possível, conecte as questões com os componentes curriculares.

DICA: Para realizar esse roteiro com uma sala que você criou, **basta você selecionar a sua sala e pular o passo 1.**

ROTEIRO PEDAGÓGICO 5

MODO DO GAME
Jornada CDF

LOCAL DE APLICAÇÃO
Laboratório de informática

MODO DE JOGO
Individual

Dinâmica de funcionamento:
- Cada aluno usará um computador do laboratório e para jogar.
Explique a dinâmica: cada aluno deve entrar na jornada do tema e jogar.
- Estimule cada aluno a falar sobre os assuntos que mais interessaram, indicando onde tiveram maior facilidade e dificuldade. Se possível, conecte as questões com os conteúdos curriculares.
- Adicionalmente, os alunos podem exportar o perfil e enviar para você analisar seus resultados. Os resultados podem ser utilizados para avaliação dos alunos no tema do jogo.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 5

PASSOS PARA OS ALUNOS:

1. Selecione ‘Jornadas’ e o tema.
2. É hora de jogar!
3. Abra o relatório de resultados para discutir os acertos e erros.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 6

PODE SER UTILIZADO COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO

MODO DO GAME
Jornada que criei

LOCAL DE APLICAÇÃO
Laboratório de informática

MODO DE JOGO
Individual

Dinâmica de funcionamento:
- Cada aluno usará um computador do laboratório e para jogar.
Explique a dinâmica: cada aluno deve entrar na jornada que você criou e jogar.
- Estimule cada aluno a falar sobre os assuntos que mais interessaram, indicando onde tiveram maior facilidade e dificuldade. Se possível, conecte as questões com os conteúdos curriculares.
- Adicionalmente, os alunos podem exportar o perfil e enviar para você analisar seus resultados. Os resultados podem ser utilizados para avaliação dos alunos no tema do jogo.

ROTEIRO PEDAGÓGICO 6

PASSOS PARA O PROFESSOR:

1. Exporte o seu perfil que contém a jornada que você criou.

2. Abra o CDF offline em cada computador e importe o seu perfil que contém a jornada que você criou para eles.

PASSOS PARA OS ALUNOS:

3. Selecione a jornada, nas opções 'Jornadas que criei'.

4. É hora de jogar!

5. Abra o relatório de resultados para discutir os acertos e erros.

CDF

Agora que você já conheceu algumas ideias de roteiros pedagógicos, é hora de passar para a próxima fase!

USANDO A SUA CRIATIVIDADE, VOCÊ PODERÁ CRIAR AULAS GAMIFICADAS E ENGAJAR SEUS ALUNOS NO APRENDIZADO!