

# Missão Azul

# Guia do Formador

Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue



Cofinanciado pela  
União Europeia



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Missão Azul

### Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue

#### Autore

**Konstantinos Lekkas**, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia  
**Cristina Morar**, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia

**Maja Słupczyńska**, *University of Environmental and Life Sciences in Wrocław*, Polónia  
**Barbara Król**, *University of Environmental and Life Sciences in Wrocław*, Polónia

**Theodoros Kevrekidis**, *Democritus University of Thrace*, Grécia  
**Theodora Boubonari**, *Democritus University of Thrace*, Grécia

**Monica Andreou**, *The Cyprus Marine and Maritime Institute (CMMI)*, Chipre  
**Panagiota Photiou**, *The Cyprus Marine and Maritime Institute (CMMI)*, Chipre

**Helena Barracosa**, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal  
**Maria Santos**, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal  
**Ana Alexandre**, *Centro de Ciências do Mar do Algarve (CCMAR)*, Portugal

**Merve Buba**, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Chipre  
**Anna Nicolaou**, *STANDO LTD (STANDOutEdu)*, Chipre

#### Gráfica

**Cristina Morar**, *Dracon Rules Design Studio*, Grécia

Financiado pela UE. As opiniões e pontos de vista expressos são exclusivamente dos autores e não refletem necessariamente as opiniões e pontos de vista da União Europeia ou da Fundação para o Desenvolvimento do Sistema Educativo. Nem a União Europeia nem a autoridade concedente podem ser responsabilizadas por eles.



Este material tem licenças CC BY-SA. Para saber mais, visite o seguinte link:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Cofinanciado pela  
União Europeia



# **Missão Azul**

## **Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue**

### **Erasmus+**

Programa da UE para a educação, formação, juventude e desporto.

### **Título do projeto:**

TeachBlue: Um conjunto inovador de ferramentas para a alfabetização marinha e oceânica destinado a educadores da educação infantil, no âmbito do ODS 14 - Proteger e utilizar de maneira sustentável os oceanos, os mares e os recursos marinhos.

### **Número do projeto:**

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Consórcio do projeto:

O projeto envolve universidades, institutos de investigação e organizações não governamentais de quatro países da União Europeia: Polónia, Grécia, Chipre e Portugal.

## Coordenador do projeto:

Universidade de Ciências Ambientais e da Vida em Wrocław, Polónia



WROCLAW UNIVERSITY  
OF ENVIRONMENTAL  
AND LIFE SCIENCES

## Parceiros do projeto:

Universidade Demócrito da Trácia, Grécia



ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΘΡΑΚΗΣ DEMOCRITUS  
UNIVERSITY  
OF THRACE

Centro de Ciências do Mar do Algarve,  
Faro, Portugal



Instituto Marinho e Marítimo de  
Chipre (CMMI), Larnaca, Chipre



Dracon Rules Design Studio,  
Karditsa, Grécia







STANDO LTD (STANDOutEdu),  
Nicósia, Chipre



## Contate-nos:



 [www.teachblue.eu](http://www.teachblue.eu)  
 [teachblue.eu@gmail.com](mailto:teachblue.eu@gmail.com)  
 TeachBlue  
 teachblueproject



Cofinanciado pela  
União Europeia



# INDICE

<b>Introdução ao guia</b> .....	5
<b>Preparação</b> .....	6
<b>Aspecto Educacional e Papel do Formador</b> .....	8
<b>Cartas dos jogadores</b> .....	9
<b>Cartas de evento</b> .....	9
<b>O Conselho</b> .....	10
<b>Fichas de Personagem</b> .....	10
<b>O papel do formador</b> .....	11
<b>Próximos passos</b> .....	11
<b>Guia avançado do formador</b> .....	13
<b>Conselhos práticos</b> .....	13
<b>Limpar os componentes e o local</b> .....	13
<b>Mantenha o grupo no caminho certo</b> .....	14
<b>Manter o grupo motivado</b> .....	14
<b>Sinta a «vibração» do seu grupo</b> .....	14
<b>Não tenha medo da mudança</b> .....	14
<b>Alfa</b> .....	14
<b>Formação de equipas</b> .....	15
<b>Modos de jogo alternativos</b> .....	15
<b>Dificuldade personalizada</b> .....	15
<b>Cartas fixas</b> .....	16
<b>Motivação</b> .....	16
<b>Babel</b> .....	16
<b>Relógio do Juízo Final</b> .....	16
<b>Estresse em excesso</b> .....	16
<b>Interpretação de papéis</b> .....	16
<b>Tecendo o destino</b> .....	17



Cofinanciado pela  
União Europeia



## INTRODUÇÃO

Este documento é dirigido aos **professores e educadores** que irão **utilizar este jogo como ferramenta** para melhorar a compreensão da importância da literacia marinha.

O objetivo é explicar os **conceitos por trás das regras do jogo** e fornecer informações e conselhos práticos sobre a sua utilização neste contexto.

Com este guia, gostaríamos de explicar o que é **importante durante o jogo** e o **que o formador deve ter em conta** ao preparar o jogo, jogá-lo e refletir sobre ele.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Preparação

Antes de jogar pela primeira vez, é necessário um pouco de **preparação**, para que o formador se familiarize com os **componentes e conceitos do jogo**.

- 01** Primeiro, **descarregue e imprima os ficheiros** dos tokens e cartas do jogo, em impressão de página única.
- 02** **Imprima o tabuleiro do jogo** usando os recortes A4 e uma-oscom fita adesiva, grampos ou outros itens. Também estão disponíveis ficheiros para impressão profissional.
  - Tenha em atenção que recomendamos imprimir as cartas com boa **qualidade de impressão**; também aconselhamos verificar os níveis de tinta da impressora para garantir a **melhor visibilidade de todos os elementos** e aumentar o seu prazer com o nosso jogo.
- 03** Em seguida, corte os componentes cuidadosamente usando o contorno ou os símbolos da guia de corte.
  - Para uma configuração mais resistente das cartas, **recomendamos que sejam utilizadas capas para jogos de tabuleiro e cartas**; qualquer loja de jogos que venda jogos de cartas populares no mercado poderá satisfazer as necessidades em termos de capas e, muitas vezes, pode fornecer cartas que não são necessárias e que podem ser utilizadas como **estrutura de suporte**. Caso contrário, qualquer carta de jogar serve (as cartas foram concebidas para o **tamanho de carta/capa: 63,5\*88 mm**).
  - Caso seja necessária uma **melhor qualidade de impressão/corte**, muitas gráficas de médio e grande porte oferecem a impressão e o corte mecânico das cartas em **papel A4** a um custo total insignificante.
  - Se preferir, **pode imprimir as cartas em papel autocolante** e usar material residual, como caixas de cereais, como base para colar as cartas.
  - Como **último recurso**, recomendamos imprimir os cartões em **papel mais espesso**, embora o A4 simples seja suficiente.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## 04

Por fim, **corte os tokens com cuidado**; recomendamos que sejam impressos em papel cartão ou papel autocolante e, em seguida, colados em um **material mais resistente** (recomendamos usar materiais que seriam jogados fora, como caixas de cereais, embalagens de papelão, etc.).

Após realizar os **passos preparatórios**, o formador irá proceder à **leitura das regras** do jogo e **assistir a o breve vídeo explicativo**. Recomendamos que o livro de regras seja lido **primeiro**, **seguido do vídeo**, que esclarecerá a forma de jogar através de exemplos.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Aspeto educativo e papel do formador

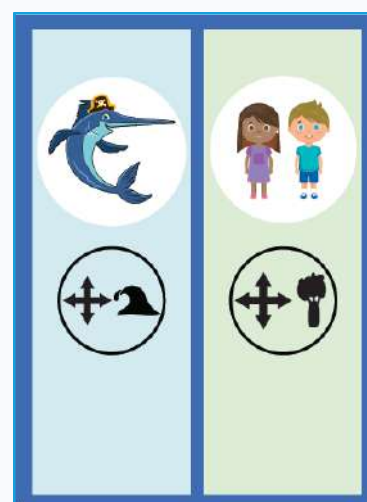
O jogo se diferencia da maioria dos jogos simples criados em contexto educacional, pois promove o **pensamento crítico e a racionalização**, utilizando o educador para fornecer dicas ao usuário, em vez de textos longos que, na maioria das vezes, causam perda de interesse no tema. Ele **promove a colaboração**, como parte crucial do **desenvolvimento pessoal inicial**, incorporada às regras do jogo.

O jogo contém **dois baralhos de cartas**; um para os jogadores e outro para o mestre do jogo (educador). A **mecânica do jogo em si é muito simples**, adequada à idade **dos alunos mais jovens**, mas a complexidade do jogo aumenta de acordo com a vontade do mestre do jogo para **acomodar faixas etárias mais velhas**.

O **objetivo principal** do jogo é **encontrar o «Tesouro do Oceano»** escondido, que pode ser «traduzido» na incorporação de uma lição importante pelo educador. Este **processo de busca** é a ferramenta **através da qual o educador** transmitirá o conhecimento e a compreensão necessários para o seu módulo.

### Cartas dos jogadores

Estas cartas são as **cartas que os alunos** irão usar. Elas fornecem ao aluno opções para ativar os protagonistas do jogo no seu tabuleiro. Cada protagonista (**Personagem**) tem um conjunto específico de ações, indicado na carta que os **jogadores têm em mãos**.





Cofinanciado pela  
União Europeia



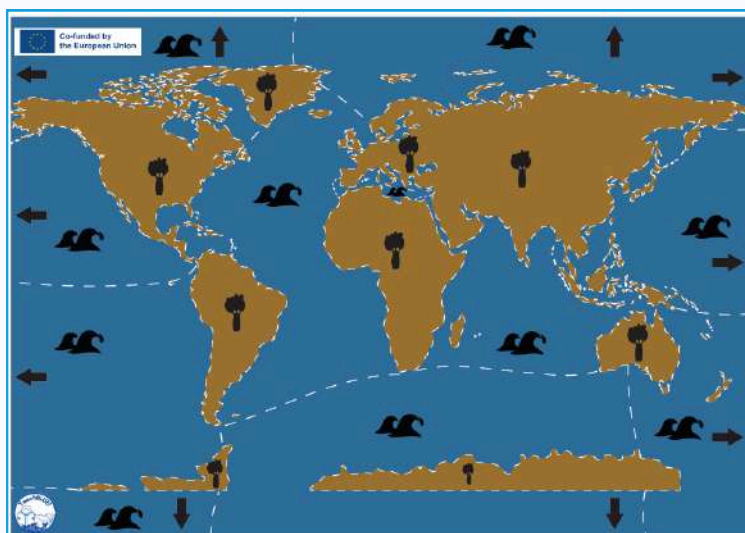
## Cartas de evento

Estas cartas têm como objetivo **tornar aleatórias a localização do «tesouro»** do jogo e são de grande ajuda para educadores que ainda não têm experiência na utilização de jogos de tabuleiro como ferramentas. No entanto, **formadores experientes podem optar por não as utilizar** ou modificar a sua utilização.



## O tabuleiro

A **Terra e os seus oceanos** foram a base do nosso **tabuleiro de jogo**. Ele está dividido em áreas, que são úteis para o jogo. No entanto, se o educador desejar, **pode substituir o mapa deste tabuleiro** por um mapa próprio e ainda usar as mesmas regras e cartas.





Cofinanciado pela  
União Europeia



## Fichas de Personagens

Representam a localização das personagens no mundo e são os «peões» que os jogadores movem. **Os educadores são encorajados** a substituir estas **fichas de papel por itens 3D** relevantes que tenham em sua posse, para maior imersão dos jogadores.





Cofinanciado pela  
União Europeia



## O papel do instrutor

◆ O **formador** é uma **parte crucial** do **processo educativo** desta ferramenta de jogo; como se destina a ser utilizada no **contexto da educação**, um **formador experiente** está no **centro do jogo**, instigando discussões e **gerindo o seu fluxo**.

◆ O formador irá:

- **Ditar o ritmo** (mais rápido ou mais lento);
- **Fazer perguntas adicionais** sobre a combinação das cartas jogadas, se necessário;
- **Ajudar os jogadores com sugestões** para auxiliá-los no processamento das informações das cartas e ajudá-los a tomar uma decisão mais sensata;
- **Salientar factos e promover a aprendizagem** com base nos desenvolvimentos;
- **Modificar as regras básicas** do jogo para melhor acomodar as suas necessidades;
- **Simplificar** ou **melhorar** o conjunto de regras;
- **Criar novas cartas** para serem usadas no jogo.

◆ O jogo foi concebido para proporcionar **momentos divertidos e envolventes aos participantes, permitindo-lhes experimentar um jogo real** e, ao mesmo tempo, aprender;

◆ No entanto, **o formador é a chave para promover o aspeto educativo** e elevar o jogo ao seu verdadeiro potencial como ferramenta.

## Passos adicionais

A próxima parte oferece **modificações ou conselhos para o formador**, para que possa desbloquear todo o potencial da ferramenta de jogo e modificá-la de acordo com as suas **necessidades educativas** e as necessidades do seu grupo.

Recomendamos que a **próxima parte seja lida após a primeira jogada de teste**.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Guia avançado para formadores

A próxima parte deste documento contém **duas partes**:

- **conselhos práticos** simples para o formador,
- **modos de jogo** alternativos e modificações das regras.

### Conselhos práticos

*Esta parte do Guia contém conselhos comuns a todos os jogos criados com a participação da Dracon RDS, pois refletem tópicos gerais que devem ser mencionados.*

Durante o jogo, é fácil os jogadores **perderem-se no momento enquanto desfrutam** da sua participação. **O formador deve estar presente** para monitorizar o progresso do grupo e mantê-los no caminho certo do aspeto educativo do jogo.

### Componentes e local limpos

Isso pode parecer óbvio, mas os componentes do jogo devem **ser mantidos de forma organizada e arrumada**, para atrair os jogadores e oferecer-lhes uma boa experiência de participação. O local também **deve ter boa acústica e iluminação adequada**, e o espaço deve permitir uma disposição «circular» dos lugares, com uma superfície de jogo no meio.

### Conheça as regras

Antes de iniciar o jogo com os alunos, **o formador** deve garantir que conhece as **regras e está familiarizado com os componentes do jogo**. Caso contrário, os participantes perderão o interesse.

### Mantenha o grupo no caminho certo

Dê dicas, acene com a cabeça ou **faça comentários rápidos** com frequência para ajudar o grupo a manter o foco. Por exemplo, perguntas rápidas como:

👉 **«Como é que este cartão ajuda o seu crescimento pessoal e pode levar ao cartão que selecionou para adicionar ao seu baralho?»**, lembrar aos jogadores para promover os tópicos de bem-estar e compreender as conexões entre as diferentes práticas que eles poderiam empregar.



Cofinanciado pela  
União Europeia



### **Mantenha o grupo motivado**

Lembre aos jogadores da necessidade de prestarem atenção aos jogadores ativos e verificarem a sua vez; o jogo visa promover a colaboração, por isso o formador deve convidar verbalmente os jogadores a ajudarem e/ou pedirem ajuda durante o jogo.

### **Sinta a «vibração» do seu grupo**

Nem todas as pessoas gostam do mesmo tipo de jogos. Algumas preferem mais discussão, outras mais estratégia, outras mais diversão. Conheça sempre o seu grupo e adapte o jogo às suas necessidades; exemplos de modos alternativos podem ser encontrados mais adiante neste documento.

### **Não tenha medo de mudar**

O jogo é mais uma ferramenta do que um jogo. Não tenha medo de quebrar as regras para melhor servir aos seus objetivos. Se uma regra não lhe convém ou atrapalha o seu progresso, mude-a!

### **Alfa**

Os jogos cooperativos têm frequentemente o efeito secundário de que uma personalidade vívida é mais representada e assume um papel de liderança. Seria melhor evitar tais práticas, lembrando aos jogadores que devem fazer um esforço básico para falar sobre as suas cartas e explicar por que as escolheram.

### **Formação de equipas**

Permita que grupos de alunos se misturem e joguem em grupos. Cada grupo pode ser um «jogador», conforme pode ser visto nas regras do jogo. Cada grupo terá de discutir e decidir coletivamente a sua ação. Promova a formação de equipas, permitindo que amigos fiquem juntos e garantindo que ninguém seja deixado para trás. Promova a colaboração dentro da equipa e a igualdade de expressão, garantindo que nenhum jogador seja ofuscado.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Modos de jogo alternativos

O jogo pode ser alterado de **várias maneiras em relação** à sua jogabilidade, para que possa atender às necessidades do formador e do grupo. Aqui estão **alguns exemplos de modos de jogo alternativos**, que podem ser usados tal como são apresentados ou servir de inspiração para a criatividade do formador.

### Dificuldade personalizada

**O formador pode decidir** alterar aspetos do jogo, para torná-lo mais difícil ou mais fácil, dependendo do seu grupo. **O jogo foi definido** com o que a equipa do projeto considera uma dificuldade justa, e as regras foram criadas com base nisso. **Estas são formas** pelas quais o formador pode modificar o desafio:

- **Reduzir a dificuldade:**
  - **Fornecer ajuda para localizar o tesouro** (enigmas mais fáceis ou respostas diretas)
  - **Comprar mais cartas de Mestre do Jogo** e escolher aquelas que ajudam os jogadores Posicionar ativamente o tesouro escondido mais perto dos jogadores.
- **Aumentar a dificuldade:**
  - **Crie um mapa** com mais divisões
  - **Permita aleatoriedade** nos movimentos ou controle o movimento do Tesouro selecionando a carta que desejar do baralho.

### Cartas fixas

**O formador pode decidir** que deseja que um, qualquer ou todos os baralhos de cartas sejam configurados de uma maneira específica. **Os treinadores acharão** isso útil especialmente para o baralho de cartas de Eventos. Há duas maneiras de implementar isso: “**Pré-configuração**” e “**Controlado**”.

#### Pré-configuração

O treinador organizará os baralhos de cartas antes do jogo na ordem que preferir e instruirá os jogadores a não os embaralharem.

#### Controlado

O treinador mantém todos os baralhos de cartas ao seu lado e distribuirá as cartas que desejar aos jogadores, selecionando-as em vez de as comprar do topo.



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Motivação

Alguns **grupos preferem jogos mais energéticos**, nos quais também possam gastar energia física. Inclua regras como “**enquanto explica as conexões das suas cartas, você deve andar ao redor do grupo e deve terminar e sentar-se ao mesmo tempo**”.

## Babel

Em **ambientes multiculturais modernos**, é fácil as pessoas se sentirem desconfortáveis quando não conseguem **falar confortavelmente numa língua estrangeira**. Permita que elas se **expressem numa língua com a qual se sintam confortáveis** com a ajuda dos seus amigos na tradução.

Para tornar **mais atrativa essa experiência**, peça aos jogadores que não falam esse idioma (**antes da tradução**) para adivinharem o que foi dito pelo tom, pelas cartas e pelos gestos.

## Relógio do Juízo Final

**Termine o jogo** mais cedo, quando as **cartas dos jogadores acabarem** ou depois de baralhar o baralho uma vez. **Isso influenciará a dificuldade** (dependendo se o formador alegar que o «**tesouro**» foi perdido ou se foi magicamente encontrado aos pés dos jogadores quando as cartas acabarem).

## Estresse em abundância

Dependendo do seu grupo, **eles podem ficar mais motivados** se sentirem a «**ameaça**» do pirata se aproximando do tesouro, ou podem se sentir desconfortáveis devido à sua pouca idade; use o **personagem pirata** de uma forma que seja adequada ao seu grupo e garanta a diversão e o envolvimento deles.

## Interpretação

Introduza no seu jogo uma forma divertida e **envolvente de representar as personagens**: fale com vozes diferentes! Seja o ator que os alunos vão gostar de ver. Uma excelente oportunidade para o fazer é durante as ações «**Pedir Informações**» ou «**Procurar**».



Cofinanciado pela  
União Europeia



## Tecendo o destino

Escolha a forma como **o tesouro se comporta**, ignorando o baralho do formador. **Isto é muito útil para** educadores que desejam aumentar ou diminuir a dificuldade ou a duração do jogo. No entanto, recomendamos que o **faça de forma que os jogadores** não se sintam enganados, por exemplo, removendo uma carta relevante do baralho.



Cofinanciado pela  
União Europeia



# Missão Azul

# Guia do Formador

## Um jogo do projeto Erasmus+ TeachBlue

### Erasmus+

Programa da UE para a educação, formação, juventude e desporto.

### Título do projeto:

TeachBlue: Um kit de ferramentas inovador sobre o mar e os oceanos para professores da primeira infância no âmbito do 14.º ODS - Conservar e utilizar de forma sustentável os oceanos, os mares e os recursos marinhos.

### Número do projeto:

2023-1-PL01-KA220-SCH-000152792

### Contate-nos:



[www.teachblue.eu](http://www.teachblue.eu)



[teachblue.eu@gmail.com](mailto:teachblue.eu@gmail.com)



TeachBlue



teachblueproject