

An astronaut in a white spacesuit is floating in space, with the curved horizon of the Earth visible in the background. The astronaut's helmet is reflective, showing a small light source. The overall scene is set against the blackness of space.

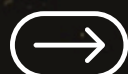
EDUCAVERSO

Um jogo de tabuleiro como instrumento de apoio ao ensino de metodologias imersivas para discentes do curso superior de Pedagogia.

KIT DO JOGO



https://drive.google.com/drive/folders/14azRynL17QSIC_1OYSGUOIgCLNRjo8V9?usp=drive_link



O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

4 grupos (5 a 7 tripulantes) e 1 moderador

Kit do jogo: dados, peões, insígnias, diário de bordo, tabuleiro, 2 categorias cartas, manuais e missões

Tripulação:

- 1 Comandante (toca o tabuleiro);
- 1 Escriba (Registro no diário);
- 1 Especialista em tecnologia
- 1 Engenheiro de bordo (manual)
- 1 a 3 especialistas de Missão

Do centro para as extremidades

Planetas = Estratégias imersivas



O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

Fluxo do jogo

Em resumo, o desenvolvimento do jogo segue um fluxo sistemático e que se repete nos planetas, visando a compreensão das abordagens, pensamento estratégico e raciocínio.

Escolha dos peões

Escolha das cartas
de missão

Avanço no fluxo
do planeta
escolhido pela
casa do peão

Avançar as cinco
etapas de cada
planeta

Ganha aquele que
passar por todos
os planetas e obter
maior pontuação

O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

Casas do tabuleiro

O tabuleiro contém casas interplanetárias com ícones específicos que correspondem a atividades ou desafios dentro de quatro tipos:



Ferramenta Extra
Upgrade Galáctico



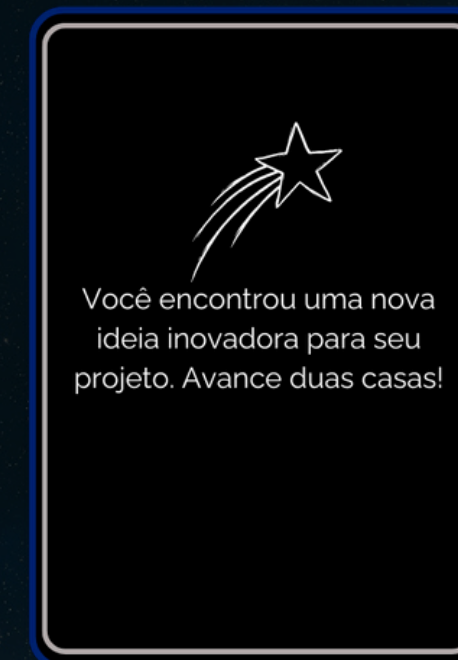
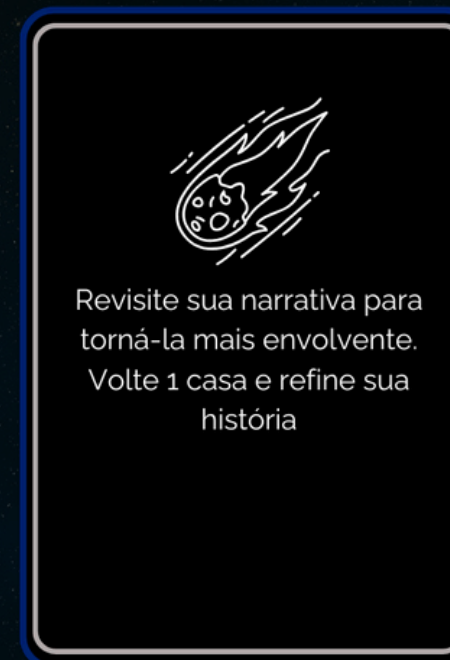
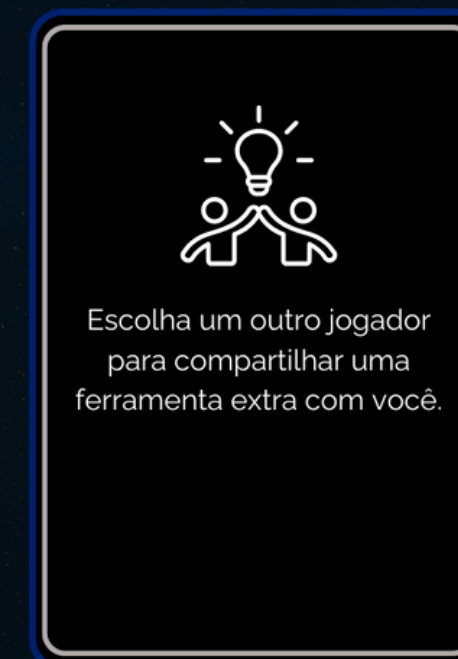
Sorte
Alinhamento Planetário



Regressão
Pouso Forçado



Colaboração
Missão Conjunta



O PRODUTO EDUCAVERSO

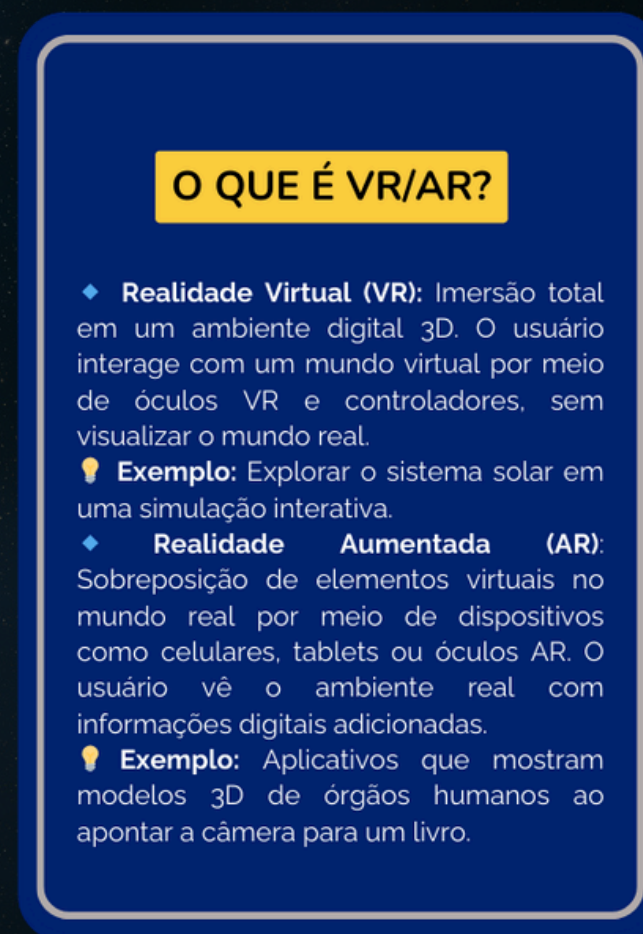
Detalhes do Jogo

Planetas e trilhas

Os planetas possuem trilha enumerada e que deve ser respeitada, onde cada número corresponde a uma carta de orientação.

A carta 1, é o primeiro passo, que é compreender o que é a abordagem

Na trilha 2 é possível analisar um Case - caso - prático, o que ajuda a visualizar como a solução pode ser aplicada de maneira eficaz



O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

Planetas e trilhas

Os planetas possuem trilha enumerada e que deve ser respeitada, onde cada número corresponde a uma carta de orientação.

Já a terceira trilha envolve o diagnóstico, que consiste em identificar e realizar uma análise crítica sobre o problema educacional a ser resolvido

A trilha 4, de design, foca na idealização e estruturação da solução, definindo os recursos, métodos e estratégias de implementação



DIAGNÓSTICO: A PARTIR DO PROBLEMA PENSAR NA SOLUÇÃO

♦ **Título:** Desvendando o Problema

📖 **Descrição:** Os alunos da sua escola têm dificuldade em entender conceitos abstratos de física. Você tem acesso a VR/AR como recurso educacional. Como usaria para resolver esse problema?

🔧 **Para você pensar:** Elabore uma ideia para uma experiência VR ou AR que torne a temática do seu problema mais acessível e interativa.



DESIGN DA SOLUÇÃO

♦ **Título:** Planejando a Aplicação

📖 **Descrição:** Agora que você tem a ideia, pense no planejamento!

- Como será o ambiente virtual?
- Que tecnologias serão necessárias?
- Como os alunos vão interagir?

🔧 **Para você pensar:** Crie um esboço de como o projeto seria implementado em sala de aula!

Abaixo veja o modelo:



O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

Planetas e trilhas



EDUCAVERSO
IMERSIVO

AR / VR

DESIGN DA SOLUÇÃO

- ◆ **Título:** Planejando a Aplicação
- 📖 **Descrição:** Agora que você tem a ideia, pense no planejamento!
 - Como será o ambiente virtual?
 - Que tecnologias serão necessárias?
 - Como os alunos vão interagir?
- ★ **Para você pensar:** Crie um esboço de como o projeto seria implementado em sala de aula!

Abaixo veja o modelo:



🏠 Modelo de Design da Solução 🏠

- 💡 **Objetivo:** Auxiliar o jogador a planejar a implementação da solução VR/AR de forma estruturada.

✂ **Nome do Projeto:**
(Escolha um nome criativo para a experiência VR/AR)

🎯 **Problema Identificado:**
(Qual dificuldade educacional será resolvida?)

🚀 **Objetivo da Solução:**
(O que os alunos devem aprender ou melhorar com essa experiência?)

🔧 **Tecnologia Utilizada:**

- ✓ VR (Realidade Virtual) ou AR (Realidade Aumentada)?
- ✓ Dispositivos necessários (Óculos VR, Tablets, Celulares, Computadores)?
- ✓ Plataforma ou software utilizado (Unity, Genially, CoSpaces, WebAR etc.)?

🌐 **Descrição da Experiência:**
(Explique como os alunos vão interagir com o conteúdo – será um jogo? Um tour virtual? Um experimento em RA?)

👤 **Público-Alvo:**
(Faixa etária e nível de ensino dos alunos que usarão a solução)

📖 **Conteúdo Educacional:**
(Quais temas ou disciplinas serão abordados?)

📝 **Passo a Passo da Aplicação:**

- 1 Introdução (Como os alunos serão preparados para a experiência?)
- 2 Interação (O que eles farão na experiência VR/AR?)
- 3 Atividade Complementar (Haverá um desafio, questionário ou discussão após a experiência?)

📊 **Avaliação do Impacto:**

- ✓ Como será medido o aprendizado? (Testes, feedbacks, relatórios de progresso)
- ✓ Como o projeto poderá ser aprimorado?

O PRODUTO EDUCAVERSO

Detalhes do Jogo

Planetas e trilhas

A trilha 5, de avaliação, é fundamental para medir a eficácia da solução educacional planejada. Esse processo envolve a aplicação, pelo moderador, de critérios bem definidos para analisar a clareza do problema identificado, a estrutura do planejamento, a criatividade da proposta, sua viabilidade e seu impacto educacional.



✓ Checklist de Avaliação - Moderação VR/AR 🚀

🚩 Objetivo: Avaliar a solução desenvolvida pelo jogador com base em critérios específicos.

💎 Pontuação Total: 10 pontos

💎 Regras:

- Menos de 5 pontos → 🚫 Não sai do planeta
- Entre 6 e 7 pontos → 🚀 Sai do planeta, mas sem insígnia
- Acima de 7 pontos → 🏆 Ganha a insígnia!

📊 Critérios de Avaliação:

Critério	Descrição	Nota (0 a 2)
🎯 Clareza do Problema	O problema educacional foi bem identificado?	___ / 2
🚀 Inovação da Solução	A ideia utiliza VR/AR de forma criativa?	___ / 2
🎮 Engajamento	A experiência é interativa e envolvente?	___ / 2
🔧 Viabilidade Técnica	A solução pode ser aplicada com as tecnologias disponíveis?	___ / 2
📊 Impacto Educacional	A experiência realmente contribui para o aprendizado?	___ / 2
📊 Total: ___ / 10		

🏆 Resultado Final:

✓ Menos de 5 pontos → Ficou preso no planeta! 🌍

🚀 Entre 6 e 7 pontos → Saiu do planeta, mas sem insígnia! 🚀

🏆 Acima de 7 pontos → Ganhou a insígnia! 🏆

🗨️ Feedback do Moderador: (Espaço para sugestões de melhoria)

OBRIGADA

Agradecemos por embarcar nesta jornada entre as estrelas.
Que sua curiosidade siga sempre além dos limites do universo
conhecido. Até a próxima missão!