

TABULEIRO MITOS E VERDADES

12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
11											24
10											25
09											26
08			35	34	33	32	31	30	29	28	27
07			36								
06			37								
04			38								
03			39	40	41	42	43	44	45		
02										46	
01										47	

INÍCIO

FIM

Descrição da ferramenta

- O jogo “Tabuleiro Mitos e verdade” é uma ferramenta criada para o ensino das neurociências, que foi elaborada para facilitar o estudo sobre as principais informações científicas sobre o cérebro.
- A ferramenta não é limitada apenas ao ensino das neurociências em escolas, também pode ser usada como meio de divulgação científica, abrangendo todas as faixas etárias e escolaridade.
- O assunto exposto no jogo é abordado de uma forma simples e clara, fazendo com que o participante compreenda a informação que está sendo transmitida.

Regras do jogo

- Tabuleiro Mitos e Verdades é um jogo bem flexível quanto a quantidade de participantes (pode ser em duplas, trios ou em grupos maiores).
- O tabuleiro apresenta 47 casas com 10 obstáculos (perguntas sobre mitos e verdades sobre o cérebro), início/largada e fim/chegada. Para determinar qual equipe iniciará o jogo será necessário um voluntário de cada equipe para lançar o dado, e quem obtiver o maior resultado será a equipe que irá iniciar o jogo.
- Os obstáculos são mitos e verdades sobre o cérebro. Se a equipe cair em um obstáculo, terá de escolher umas das cartas enumeradas de 01 à 10 que contém uma pergunta (ainda não revelada a equipe). Uma vez escolhida, a pergunta pode voltar novamente ao jogo.
- Se a equipe acertar a pergunta, poderá escolher uma dentre duas boas consequências (direito a mais uma jogada, ou avançar duas casas). Se a equipe errar a pergunta, terá que voltar uma casa do tabuleiro.
- A equipe vencedora será a que chegar primeiro ao fim do tabuleiro.

Ao final do jogo espera-se que o aluno:

- Obtenha conhecimento sobre a temática abordada;
- Aprenda a pensar em equipe (comentar com os alunos a importância do trabalho em equipe na ciência);

Obs:

- Antes de iniciar o jogo, o expositor deve explicar de forma sucinta as regras.
- Usar uma linguagem simples, objetiva e clara com os participantes.
- Sempre fazer uma breve explicação de cada desafio, sempre obedecendo o ponto dois (linguagem clara...).
- Interagir e mostrar-se aberto a tirar qualquer dúvidas que possam surgir.
- Incitar os alunos a pensar usando pistas e dicas.