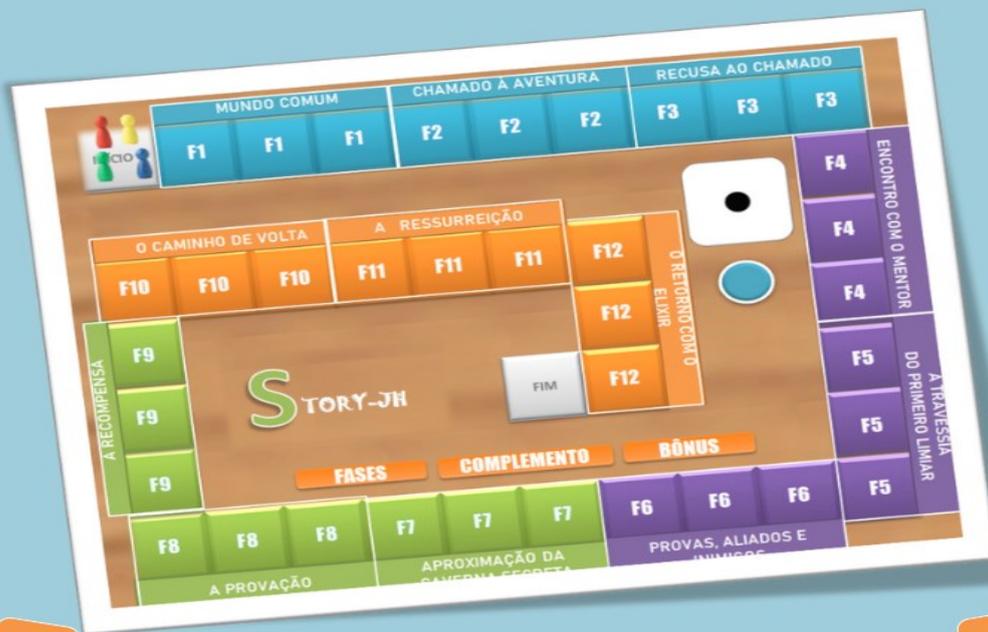


ISABELLA DE SOUSA CANDIDO LOPES

JOGO DE TABULEIRO

STORY-JH



OFICINA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE A METODOLOGIA ATIVA STORYTELLING-JORNADA DO HERÓI (MAS-JH)



CORNÉLIO PROCÓPIO

2024

ISABELLA DE SOUSA CANDIDO LOPES

**OFICINA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA SOBRE A METODOLOGIA ATIVA *STORYTELLING-
JORNADA DO HERÓI (MAS-JH) E O JOGO DE TABULEIRO *STORY-
JH****

**Basic Education Teacher Training Workshop on the Active Storytelling
Methodology-Hero's Journey (MAS-JH) and the *Story-JH* Board Game**

Produtos Educacionais apresentados ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Armando Paulo da Silva

Coorientador: Prof. Dr. Maurício Iwama Takano

**CORNÉLIO PROCÓPIO
2024**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina



ISABELLA DE SOUSA CANDIDO LOPES

**HISTÓRIAS QUE FORMAM: O PAPEL DO STORY-JH NA METODOLOGIA ATIVA STORYTELLING-
JORNADA DO HERÓI (MAS-JH) E SUA EFICÁCIA NA FORMAÇÃO DOCENTE**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 12 de Dezembro de 2024

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Mauricio Iwama Takano, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Michelle Andrade Klaiber, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Zionice Garbelini Martos Rodrigues, Doutorado - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (Ifsp)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 12/12/2024.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fases da Jornada do Herói	10
Figura 2 – Tabuleiro <i>Story-JH</i>	23
Figura 3 – Dado do jogo <i>Story-JH</i>	24
Figura 4 – Peões do jogo <i>Story-JH</i>	24
Figura 5 – Cartas Fases do jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	25
Figura 6 – Cartas Complemento das Fases do jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	26
Figura 7 – Carta Bônus do jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	26
Figura 8 – <i>Google Forms</i> para o registro da história	27
Figura 9 – <i>Google Forms</i> Avaliação <i>Checklist</i> – <i>Story - JH</i>	28
Figura 10 – Planilha (<i>Google</i>)	28
Figura 11 – Cartas Especiais	29
Figura 12 – <i>Google Forms</i> Tema e Nome do Herói.....	35
Figura 13 – Carta F1 Mundo Comum	36
Figura 14 – <i>Google Forms</i> para o registro da história - Primeiro ato	36
Figura 15 – Primeira Jogada Fase 1 – Mundo Comum.....	37
Figura 16 – Segunda Jogada F1.....	38
Figura 17 – Complemento C1	38
Figura 18 – Terceira Jogada da Fase 1 – Mundo Comum.....	39
Figura 19 – Carta Bônus.....	39
Figura 20 – Classificação do tabuleiro <i>Story-JH</i>	40
Figura 21 – Quantidade de Jogadores	41
Figura 22 – <i>Checklist</i>	41
Figura 23 – Avaliando a Jornada do Herói.....	42
Figura 24 – Cartas dos vencedores	43

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Sensibilização para a MAS-JH.....	18
---	----

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	7
2. METODOLOGIAS ATIVAS	9
2.1. Metodologia Ativa <i>Storytelling</i> – Jornada do Herói (MAS-JH)	9
2.2. Aprendizagem Baseada em Jogos de Tabuleiro (ABJT)	13
2.3. Avaliação por Pares.....	14
3. OFICINA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE METODOLOGIA ATIVA <i>STORYTELLING</i> – JORNADA DO HERÓI (MAS-JH): JOGO DE TABULEIRO <i>STORY-JH</i>.....	16
3.1. Primeiro Encontro – Sensibilização sobre a Metodologia Ativa <i>Storytelling</i> – Jornada do Herói (MAS-JH)	17
3.2. Segundo Encontro – Aplicação da Oficina utilizando o Jogo de Tabuleiro <i>STORY-JH</i>	19
3.3 Terceiro Encontro- Avaliação <i>Checklist</i> - <i>STORY-JH</i>	20
4. MANUAL DO JOGO.....	22
4.1 Componentes do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>.....	22
4.2 Descrições dos componentes do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	22
4.3 Preparações do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>.....	30
4.4 Regras do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	32
4.5 Mecânica do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>	33
4.6 Exemplo do Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>.....	34
4.7 Dicas e Estratégias para o Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>.....	43
4.8 Adaptações e Extensões para o Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>.....	44
4.9 Créditos e Referências.....	45
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS	49
APÊNDICE A – <i>STORY-JH</i> - REGISTRO DA HISTÓRIA.....	51

APÊNDICE B – FORMULÁRIO AVALIAÇÃO <i>CHECKLIST</i> – <i>STORY-JH</i>	81
APÊNDICE C – TABULEIRO <i>STORY-JH</i>	95

1. APRESENTAÇÃO

O produto educacional denominado "Oficina de Formação de Professores da Educação Básica sobre a Metodologia Ativa *Storytelling* - Jornada do Herói (MAS-JH): Jogo de Tabuleiro *Story-JH*" traz uma abordagem inovadora para capacitar docentes da Educação Básica no uso da MAS-JH. O principal objetivo é analisar os resultados alcançados durante a oficina de formação, especificamente em relação ao jogo de tabuleiro *Story-JH*. A pesquisa se propõe a responder à seguinte questão: Qual é o impacto da utilização do jogo de tabuleiro *Story-JH* na Formação Docente em relação à apropriação do conhecimento da MAS-JH?

Para a sua implementação, foi realizado um processo de inscrição para os professores interessados, seguido por três encontros síncronos voltados à aplicação da oficina com o jogo. A formação ocorreu ao longo de três dias distintos, totalizando uma carga horária de vinte horas, organizada da seguinte forma:

- **1º Primeiro Encontro** – Sensibilização: Os participantes foram introduzidos à MAS-JH. Nesse momento, conheceram as possibilidades de aplicação da metodologia e receberam sugestões de recursos tecnológicos para sua prática.
- **2º Segundo Encontro** - Utilização do jogo de tabuleiro digital *Story-JH*: Os docentes exploraram os elementos da Metodologia Ativa (MA) e vivenciaram, na prática, como trabalhar com a MAS-JH por meio do jogo desenvolvido pela pesquisadora.
- **3º Terceiro Encontro** - Avaliação e Compartilhamento: Os participantes finalizaram o jogo realizando a avaliação por meio de um *Checklist* de qualidade da história. Utilizou-se os princípios da Metodologia Ativa Avaliação por Pares, em que cada jogador compartilhava sua história e os demais jogadores respondiam ao *Checklist*, avaliando o cumprimento de cada fase da JH proposto pela pesquisadora. Ao final do *Checklist* a pontuação de cada critério é direcionada a uma planilha, que efetua a soma da pontuação da linha de chegada do tabuleiro, mais a pontuação da qualidade da história avaliada no *Checklist*.

O jogo de tabuleiro *Story-JH* foi desenvolvido para capacitar docentes da Educação Básica na aplicação da MAS-JH. Além disso, propõe-se como uma ferramenta para que os

professores o utilizem com seus alunos, fomentando o envolvimento dos estudantes na criação de histórias que relacionem o conteúdo estudado em sala de aula. Sua aplicação prática permite que os alunos apliquem conhecimentos sobre um tema específico, integrando a metodologia e a estrutura da MAS-JH. Assim, o objetivo principal é incentivar a prática do *Storytelling* estruturado pela Jornada do Herói.

O jogo é composto por elementos como peões, dado, cartas de orientação e complemento, trilha no tabuleiro, *Google Forms* para registro da história, *Checklist* de pontuação final sobre a qualidade da narrativa e uma planilha (*Google*) para o cálculo da pontuação final. Esses componentes foram desenvolvidos com base nos princípios da MA e nas contribuições dos jogos para o processo de ensino e aprendizagem. Esse produto promove a participação ativa dos jogadores, incentivando a prática e a exploração do conhecimento.

Este recurso pedagógico foi elaborado com base nas contribuições de Joseph Campbell (2013) e Christopher Vogler (2015). Portanto, o jogo criado e implementado na oficina de formação de professores utilizou as doze etapas da Jornada do Herói, embasado nas ideias de ambos os autores e na Metodologia Ativa de *Storytelling* (MAS) como método pedagógico.

2. METODOLOGIAS ATIVAS

As MA são abordagens que centralizam o processo de ensino e aprendizagem no aluno, promovendo a aquisição do conhecimento por meio de descobertas, investigação ou resolução de problemas (Bacich; Moran, 2018). Para o desenvolvimento deste produto, foram utilizadas três MA que subsidiaram a sua aplicação e todos os processos da Oficina de Formação de Professores que incorporou o jogo de tabuleiro *Story-JH*. Abaixo, segue a descrição detalhada de cada uma delas utilizadas.

2.1. Metodologia Ativa *Storytelling* – Jornada do Herói (MAS-JH)

O *Storytelling* é traduzido como "contação de histórias"; no entanto, além do significado simples da tradução literal do termo, *Storytelling* envolve contar uma boa história, estruturada em componentes cruciais para estimular o envolvimento (Oliveira, 2020). Ao contrário da mera narração de histórias, comumente feita em eventos culturais ou como forma de entretenimento, o *Storytelling* busca prender a atenção através de um propósito oculto em toda a estrutura de elementos. Esta é uma estratégia frequentemente empregada no campo do marketing para estimular o consumo do público e estabelecer um vínculo com eles.

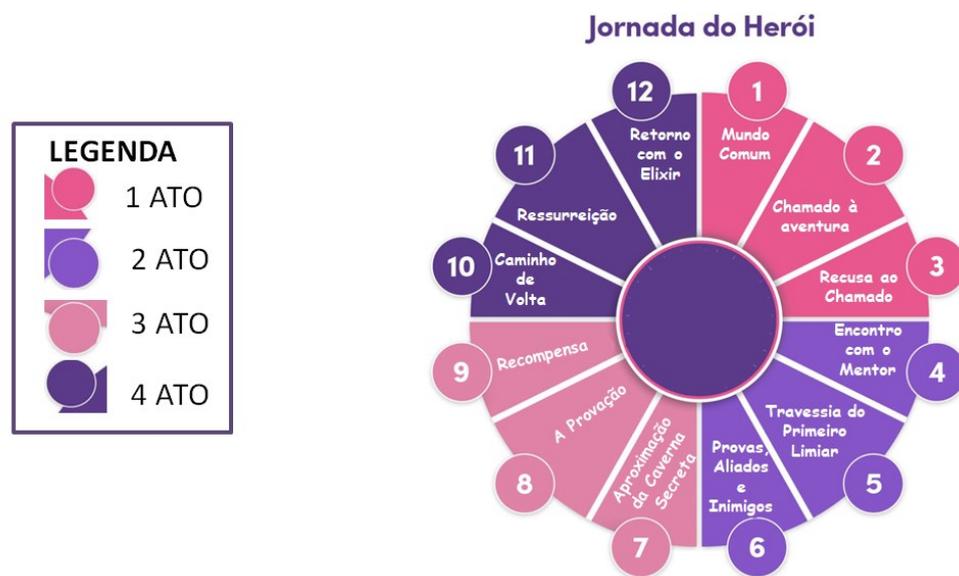
O *Storytelling* (contação de história), frequentemente utilizado nas áreas de Marketing e Publicidade, passou a ser considerado na área de educação como metodologia de ensino e ferramenta de aprendizado ativo, onde o aluno é peça fundamental e ativa na criação do conhecimento (Lisboa *et al*, 2024, p.76)

Na obra de Joseph Campbell (2013), um mitólogo e antropólogo que identificou um padrão comum nas narrativas de mitos e lendas, descreve uma estrutura narrativa composta por dezessete fases, conhecida como Jornada do Herói. Explorando seu trabalho, Christopher Vogler (2015), um escritor de diversos filmes e animações famosas da Disney, organizou e condensou as fases de Campbell em doze etapas. Assim, o *Storytelling* utilizando o padrão Jornada do Herói se propagou em grandes obras como Harry Potter, O Rei Leão, O Senhor dos Anéis e muitos outros desenhos, filmes e séries. Tudo isso pelo potencial que essa estrutura tem de envolver e criar conexões pessoais e emocionais. Dessa forma,

[...] a Jornada do Herói não apenas estrutura a história, mas também proporciona uma experiência narrativa rica em significado. Suas etapas cuidadosamente delineadas, não apenas facilitam a composição da narrativa, mas também desempenham um papel crucial ao capturar e manter a atenção do aluno, elevando a narrativa a um patamar memorável e impactante (Hannuch, 2024, p. 21).

Com isso, este produto torna-se relevante à medida que utilizamos o potencial do *Storytelling* - Jornada do Herói e a Metodologia Ativa como abordagem pedagógica na promoção do ensino e aprendizagem dos alunos. Na Figura 1, apresentam-se as doze fases da jornada do herói distribuídas em quatro atos conforme a legenda.

Figura 1 - Fases da Jornada do Herói



Fonte: Adaptado Blog Etus¹ (2024)

Todas as fases trazem consigo características e elementos importantes para construção de um *Storytelling* estruturado voltado nesta produção para a área da educação. Vamos conhecer mais detalhado cada uma das doze fases.¹

- 1. Mundo Comum:** Apresenta o universo onde o herói habita: sua rotina, competências, aspirações, desafios, sonhos, personalidade, local de moradia, pessoas com quem interage e tudo o que for relevante para que o público-alvo se

¹ Disponível em: <https://blog.etus.com.br/jornada-do-heroi-o-que-e-e-qual-a-sua-importancia/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

reconheça e estabeleça uma ligação com o personagem, que será sempre chamado de "herói". Primeiramente, são mostrados elementos simples do dia a dia, o que promove uma primeira conexão com o público, estabelecendo um cenário de um ambiente familiar e habitual. Os heróis sempre possuem uma trajetória a cumprir, que pode ser externa - uma alteração de cenário, país ou floresta -, ou interna - que envolve a mente, o coração ou o espírito.

2. **Chamado à Aventura:** O herói, habituado ao seu cotidiano comum e à sua rotina monótona, é convocado para seu primeiro desafio, que pode aparecer de várias maneiras, seja diretamente ou indiretamente. Este chamado acontece por causa de um desconforto, um obstáculo ou até mesmo uma simples inquietação. Neste instante, fica claro o propósito do herói, seja para corrigir um erro, concretizar um sonho ou conquistar algo.
3. **Recusa ao Chamado:** Em dúvida se aceita o convite ou não, o herói começa a refletir sobre os prós e contras desta aventura. O sentimento de incapacidade é o ponto principal nesta fase, ao que o herói avalia e se conseguirá enfrentar o que foi proposto.
4. **Encontro com o Mentor:** Para ajudar o herói nesta aventura, o mentor é um dos personagens principais, que vai ajudá-lo a se comprometer e reconhecer o quanto é capaz de enfrentar e vencer este desafio. O mentor possibilitará ao herói o conhecimento e as ferramentas necessárias para cumprir o propósito, já que é característico do mentor ser uma pessoa mais sábia e experiente velha e que já viveu muitas aventuras, enfrentou o que o herói vai passar.
5. **A Travessia do Primeiro Limiar:** Esta fase é marcada pelo compromisso do herói com a jornada, momento em que ele passará para um novo mundo, identificado como "mágico", porque apresenta elementos diferentes do comum, onde o herói irá aprender e enfrentar o novo.
6. **Provas, Aliados e Inimigos:** Ao adentrar o mundo mágico, o herói irá conhecer as regras desse novo mundo, entender como tudo funciona e seguir a jornada para alcançar o objetivo inicial. Para isso, enfrentará momentos de testes, reconhecendo quem são os aliados que poderão ajudá-lo e quem serão seus inimigos ao longo da jornada.
7. **Aproximação da Caverna Secreta:** Ao passar por vários testes na fase anterior, agora o herói vai refletir sobre o propósito da jornada, objetivo e meta, organizando suas estratégias, ideias e ferramentas para continuar a aventura. A

caverna pode trazer algumas provas e objetivos da jornada ou um poderoso inimigo.

8. **A Provação:** Depois de se preparar, o herói vai enfrentar um dos maiores desafios, que terá muito suspense e tensão, pois não se sabe se irá conseguir vencer esta fase. Confrontando seus maiores medos, o herói enfrentará uma batalha que pode ser interna ou externa, utilizando todas as ferramentas e forças disponíveis.
9. **A Recompensa:** Após passar por uma provação intensa, o herói receberá a recompensa por seus esforços. Pode ser um momento de conquista do objeto ou de algo que buscava encontrar para então retornar, como por exemplo, o conhecimento.
10. **O Caminho de Volta:** Quando está no caminho de volta para casa, o herói começa a ter uma reflexão profunda e dúvidas sobre retornar, pois agora ele já não é mais o mesmo. Depois de ter sido desafiado, testado e superado seus medos, o herói percebe que se dá muito bem nesse mundo mágico. Apesar das incertezas, ele decide manter o foco em preservar suas conquistas e proteger tudo que alcançou ao longo da jornada.
11. **A Ressurreição:** O herói está prestes a retornar ao seu mundo comum, mas antes, este momento é marcado pelo renascimento do inimigo herói Campbell (2013) descreve esse momento como "senhor de dois mundos", já que o herói aprende a utilizar o conhecimento adquirido no mundo original e o que aprendeu no mundo mágico para enfrentar o último desafio. Pode envolver também o retorno do inimigo que havia pensado ter derrotado, mas que agora será sua última batalha para alcançar o objetivo final.
12. **O Retorno com o Elixir:** O ciclo da jornada do herói termina aqui, retornando com algo novo que possa resolver os problemas do mundo comum. Quando o herói retorna, ele não é um fracassado que partiu agora, mas é reconhecido como um verdadeiro HERÓI!

Nesse contexto, a MAS-JH propõe a criação de histórias que incentivem a participação ativa do aluno, permitindo a aplicação prática dos conhecimentos teóricos. Esta abordagem transcende o ensino tradicional, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e eficaz, uma vez que as histórias têm o potencial de consolidar o conhecimento de maneira memorável. No universo das narrativas, a imaginação pode ser exercitada ao integrar práticas

do mundo real em contextos diversos, possibilitando ao aprendiz a apropriação dos conhecimentos científicos no ambiente escolar por meio dessa Metodologia Ativa.

O *Storytelling* apresenta várias vantagens quando utilizado no contexto escolar. Ele capta a atenção dos estudantes de maneira mais eficiente, incentiva à ação e simplifica a ligação entre ideias. Ademais, torna as informações mais reconhecíveis e pertinentes, ajudando tanto os alunos quanto os docentes a refletirem sobre os assuntos discutidos. A história também auxilia os estudantes a encontrarem razões racionais ou emocionais para reavaliar suas ideias, incentiva o avanço do conhecimento, incentiva a criatividade e fornece apoio para a compreensão de conceitos abstratos e complexos (McSill, 2017; Silva *et al*, 2023; Valenças; Tostes, 2019).

Diante disso, e considerando o artigo de Wilwert *et al* (2021), que fez um levantamento de estudos sobre o S nas escolas, evidenciam-se resultados positivos que demonstram a relevância de utilizar o S no contexto educacional. No entanto, há poucos estudos realizados no Brasil. Por isso, é necessário investir na formação docente, para que os professores tenham acesso ao conhecimento, ferramentas tecnológicas e estratégias que possam aplicar em sala de aula, contribuindo, assim, para o desenvolvimento de mais pesquisas na área.

2.2. Aprendizagem Baseada em Jogos de Tabuleiro (ABJT)

Ao se falar em jogos e educação, estamos tratando de um tema antigo, cuja importância já era discutida por gregos e romanos no contexto de educar crianças. Os jogos são vistos como parte integrante do processo de desenvolvimento, especialmente no que diz respeito à assimilação da realidade, sendo úteis para a sociedade na expressão de ideias comunitárias (Piccolo; Carvalho, 2022).

Portanto, quando se fala em Aprendizagem Baseada Em Jogos de Tabuleiro (ABJT), refere-se ao uso de jogos para apoiar o processo de ensino e aprendizagem (Alves; Coutinho, 2020). Segundo esses autores, os jogos incentivam a curiosidade, que aguça a necessidade de informação, produzindo interesse por conhecer e pesquisar.

[...] na educação os jogos deverão ser organizados de forma que simulam os acontecimentos reais, caracterizando como uma atividade lúdica para a vida

com a finalidade de socializar, transformar grupos em equipes, despertar e fluir a imaginação, aperfeiçoar o bom senso, disciplinar e entender a importância das regras e principalmente exercitar a habilidade técnica necessária do objeto de estudo (Andrade, 2022, p. 27).

Com isso, os jogos no contexto educativo precisam propiciar situações ou desafios que os alunos encontrarão no mundo real, tornando o aprendizado aplicável fora do ambiente escolar. Ademais, os elementos do jogo trazem a ludicidade, oportunizando a diversão e o envolvimento, o que gera o desenvolvimento de habilidades como interação, colaboração e comunicação. Além disso, os jogos incentivam o trabalho em equipe e a compreensão da importância das regras, incluindo o desenvolvimento de competências e conhecimentos sobre um determinado assunto.

Nesse contexto, consideramos um jogo de tabuleiro constituído nos princípios da MA, em que os alunos vão além do lúdico e do entretenimento, adentrando o universo imaginário, o que lhes possibilita materializar suas ideias e conhecimentos. Piccolo e Carvalho (2022) retratam as ideias de Vygotsky, segundo as quais a imaginação e o ensino desempenham um papel de primeira importância no desenvolvimento humano, atingindo novos níveis de desenvolvimento.

Assim, a ideia é empregar o jogo de tabuleiro como meio de disseminar a utilização e o entendimento da Metodologia Ativa *Storytelling* - Jornada do Herói (MAS-JH), contribuindo ainda mais para o desenvolvimento de um jogo eletrônico. Apesar de muitos jogos digitais não terem a intenção explícita de educar, transmitir ou gerar conhecimento, eles permitem que os jogadores aprendam enquanto se divertem, criando situações de aprendizado em que os jogadores aprimoram e desenvolvem competências cognitivas com utilidade prática além do ambiente do jogo (Alves; Coutinho, 2020).

2.3. Avaliação por Pares

A Avaliação por Pares (AP) é considerada uma Metodologia Ativa. Mattar (2017) esclarece que os alunos deixam de ser meros receptores e passam a ser professores observadores de si mesmos. Dessa forma, a avaliação não se resume simplesmente a números, mas constitui um processo de registro durante todo o ensino e aprendizagem, fundamentando a avaliação.

Esse autor cita ainda uma das técnicas avaliativas, o *Checklist*, voltado para a aprendizagem de habilidades, na qual se estabelecem critérios para cada modelo de avaliação, não se limitando a apenas um aspecto ou perspectiva, mas proporcionando uma visão mais ampla sobre todos os processos e desenvolvimentos realizados no momento avaliativo. Santos (2006, p. 321) afirma que: “o avaliador é um par da ação, da produção ou da performance avaliada. Este 'par' deve ser, na verdade, o grupo que, de forma cooperativa e compartilhada, vai intervir no processo de maneira global, agregando valor às produções de todos os envolvidos”.

Na Metodologia Ativa Avaliação por Pares, os alunos trocam e comentam as produções desenvolvidas, o que gera comprometimento, colaboração e envolvimento dos pares durante todo o processo de análise de seus trabalhos. No modelo tradicional de educação, o envolvimento psicológico do aluno não é o foco, pois as aulas são apresentadas de maneira que os alunos devem somente ouvir o detentor do saber, que é o professor. No entanto, atualmente, com a nova geração tendo a informação ao alcance de suas mãos a qualquer hora na maioria das vezes, há interesses diferentes na formação da sociedade, em que os sujeitos precisam ser desafiados e expostos a resolver problemas e enfrentar desafios de inovação. Estratégias que possam fazer com que as funções sejam desempenhadas com mais êxito, rapidez e qualidade são essenciais.

Pensando dessa forma, desenvolveu-se, com base nos princípios desta Metodologia Ativa, um questionário estruturado no *Google Forms*, com o intuito de realizar um *Checklist* e que os participantes do Jogo de Tabuleiro *Story-JH* pudessem compartilhar suas histórias construídas ao longo do jogo e, ao mesmo tempo, revisitar os aspectos principais de todo o processo de criação. Dessa maneira, os participantes avaliam uns aos outros utilizando critérios envolvendo a JH, promovendo uma reflexão coletiva e contínua sobre o aprendizado adquirido durante a atividade.

3. OFICINA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE METODOLOGIA ATIVA *STORYTELLING* – JORNADA DO HERÓI (MAS-JH): JOGO DE TABULEIRO *STORY-JH*

Ao longo de minha jornada acadêmica, sempre busquei meios que facilitassem a apropriação de conhecimento tendo em vista minha dificuldade de compreensão quando se trata de somente conteúdos teóricos. Tanto como aluna quanto como professora, familiarizei-me com jogos e brincadeiras como ferramentas para adquirir conhecimento. Ao ingressar no mestrado, comecei a refletir sobre como poderia contribuir para a educação. No início, encontrar uma linha de pesquisa que se alinhasse com meu perfil não foi fácil; tudo parecia muito técnico.

Como aluna externa do mestrado, conheci diversos grupos de pesquisa até me deparar com um que me interessou profundamente: o *Storytelling*. Identifiquei-me com essa Metodologia Ativa (MA), pois as histórias permitem explorar o mundo por diferentes lentes. Quanto mais conhecia a Metodologia Ativa *Storytelling* – Jornada do Herói (MAS-JH), eu me encantava mais com a arte de escrever e contar histórias. No entanto, surgiram questões: como ensinar essa MA, que possui uma estrutura tão rica em elementos? Como compartilhar esse conhecimento metodológico e ainda oferecer subsídios para que os professores possam aplicá-lo em suas salas de aula? Essas eram as inquietações que buscava solucionar.

Inovar nem sempre é uma tarefa fácil e neste mundo tecnológico somos desafiados constantemente a nos reinventar. Na sala de aula, isso não é diferente. O professor precisa buscar meios para que o ensino e a aprendizagem sejam efetivos, conduzindo os alunos na construção do conhecimento. Nesse sentido, as Metodologias Ativas têm um papel preponderante, pois buscam envolver os alunos não apenas em ações comportamentais, mas também intelectuais e cognitivas.

Pensando nisso, a proposta é capacitar os docentes para utilizarem da MAS-JH, que tem como elemento central a criação de histórias. Considerando que o docente não precisa apenas de mais conhecimento teórico, mas também do saber como colocar em prática o que está sendo compartilhado, desenvolveu-se um jogo de tabuleiro voltado para agregar os princípios da MAS-JH. Além disso, foi estruturada uma oficina para a aplicação do jogo de

tabuleiro intitulado como *Story-JH*, que serve como uma sugestão para os professores que se interessarem pela MAS-JH replicarem com seus alunos.

O objetivo principal ao desenvolver este produto, que é a Oficina de Formação Docente apoiada no Jogo de Tabuleiro *Story-JH*, é responder à seguinte questão: qual é o impacto da utilização do jogo de tabuleiro *Story-JH* na Formação Docente em relação à apropriação do conhecimento da MAS-JH?

3.1. Primeiro Encontro – Sensibilização sobre a Metodologia Ativa *Storytelling* – Jornada do Herói (MAS-JH)

A Oficina de Formação Docente inicia-se com a sensibilização sobre a MAS-JH, utilizando recursos tecnológicos como o *Google Meet* para alcançar um número maior de profissionais da área da educação. Para iniciar, é sugerido que seja realizada uma interação utilizando o Mentimeter², a fim de criar uma nuvem de palavras sobre o conhecimento prévio dos participantes acerca da Metodologia Ativa.

Em seguida, será apresentado o conceito de *Storytelling*, distinguindo-o da simples contação de histórias, com base em Oliveira (2020). Na conclusão dos conceitos, serão explorados os benefícios, contribuições e aplicações da MAS na educação, além de sugerir possibilidades organizacionais para implementar essa abordagem com os alunos, como grupos de contadores, professores contadores e produções narrativas digitais.

Após esse momento, serão expostos os recursos tecnológicos que podem ser utilizados para a construção de histórias, destacando a importância do desenvolvimento desses aspectos tecnológicos na sociedade atual. Para enriquecer essa etapa, sugerimos os seguintes aplicativos: *Book Creator*, *Storyboard That*, *Bing Creator*, *Story Weaver*, *ChatterPix* e *Anchor*, todos de fácil acesso e que proporcionam uma experiência rica na criação de

² A plataforma online Mentimeter foi utilizada em função de permitir a criação de enquetes e ter *feedback* em tempo real, tendo em vista que os participantes podem interagir sem ter que fazer o login na plataforma, somente acessando a enquete por meio de um código e registrar e na sequência enviar as palavras que considera pertinente ao contexto da enquete.

histórias, mas com limitações em função da quantidade de ferramentas disponíveis e/ou acessos gratuitos.

Posteriormente, os participantes serão introduzidos à proposta de trabalho que utiliza a MAS incorporada à JH, denominada MAS-JH. Eles irão explorar as características e elementos da JH no processo de ensino e aprendizagem.

Para esta fase, utilizaremos o aplicativo *Story Weaver*, um repositório multilíngue que permite criar, compartilhar e ler histórias em diferentes línguas, com recursos visuais atrativos para crianças. Inicialmente, cada fase será apresentada com comentários sobre suas características e exemplos dentro de histórias conhecidas. Após essa apresentação, serão selecionados 12 voluntários para ler uma história que contenha as doze fases da Jornada do Herói, podendo ser uma história conhecida ou criada especificamente para este momento, demonstrando na prática como é a construção de uma história baseada nesse arquétipo narrativo.

Ao final da leitura, será aberto espaço para perguntas e esclarecimentos de dúvidas sobre os conceitos apresentados, as possibilidades de aplicação e, especialmente, sobre a Jornada do Herói na construção de histórias. Enfatizaremos a importância da compreensão de cada fase, para que os participantes possam aplicar esses conhecimentos com os alunos, utilizando as várias estratégias apresentadas, e se prepararem para a aplicação prática no próximo encontro, por meio do jogo de tabuleiro desenvolvido pela pesquisadora, o *Story-JH*. No Quadro 1, apresenta-se a descrição, bem como os elementos utilizados para organização do primeiro momento da Sensibilização para a MAS-JH.

Quadro 1 – Sensibilização para a MAS-JH

ELEMENTOS	DESCRIÇÃO
Tema	Oficina de Formação de Professores da Educação Básica sobre a Metodologia Ativa <i>Storytelling</i> - Jornada do Herói (MAS-JH): Jogo de Tabuleiro <i>Story-JH</i>
Conceitos	Metodologia Ativa; <i>Storytelling</i> ; Jornada do Herói
Referências Bibliográficas	BACICH, Lilian; MORAN, José. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática . Porto Alegre: Penso, 2018. CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces . Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 14. Reimpr. São Paulo: Pensamento, 2013. OLIVEIRA, Daniele de Souza Lopes; CASTAMAN, Ana Sara (coautora). Guia para uso do <i>Storytelling</i> em espaços educacionais na Educação Profissional e Tecnológica. Porto Alegre: Repositório Institucional do IFRS , 2020. 43 p. Disponível em: https://repositorio.ifrs.edu.br/jspui/handle/123456789/2180 . VOGLER, Chistopher. A jornada do escritor – estrutura mítica do escritor . 3. ed. 8. Reimp. São Paulo: Alephh, 2015

(continua)

(conclusão)

ELEMENTOS	DESCRIÇÃO
Materiais de apoio	- Slides de apresentação MAS-JH - Recursos de interação <i>Mentimeter</i> , <i>Story Weaver</i> , <i>Genially</i> - Questionário de avaliação <i>Google Forms</i>
Recursos Utilizados	<i>Mentimeter</i> ; <i>Story Weaver</i> ; <i>Genially</i> ; <i>Google Forms</i> ; <i>Google Meet</i>
Objetivo	Compreender a Metodologia Ativa <i>Storytelling</i> – Jornada do Herói (MAS-JH) na prática docente.
Carga horária prevista	20 horas- distribuídas em três encontros síncronos remotos.
Ambiente utilizado para Aplicação	<i>Google Meet</i>

Fonte: Autoria própria (2024).

3.2. Segundo Encontro – Aplicação da Oficina utilizando o Jogo de Tabuleiro *STORY-JH*

No segundo encontro da oficina, os professores devem participar da aplicação prática do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*. Este encontro é fundamental para que os docentes vivenciem, na prática, a MAS-JH e compreendam como ela pode ser integrada ao ensino e aprendizagem.

O encontro deve iniciar com uma breve revisão dos conceitos abordados no primeiro encontro, seguida de uma explicação sobre o propósito deste segundo momento: aplicar a MAS-JH por meio do jogo de tabuleiro *Story-JH*. As regras do jogo e seus componentes, como cartas de orientação e complemento, trilha no tabuleiro e o uso do *Google Forms* para registro da história, devem ser preparados e claramente explicados no manual de instruções do jogo.

Recomenda-se que os participantes leiam o manual antes da aplicação, possibilitando a resolução de dúvidas antes do início do jogo. Em seguida, será realizada uma demonstração prática do jogo, enfatizando a importância de cada elemento na construção da narrativa guiada pela Jornada do Herói (JH).

Na organização para a aplicação do jogo, sugere-se separar salas temáticas no Google Meet ou em outro recurso que possibilite a interação durante o jogo, formando grupos de 2, 3 ou até 4 participantes. Cada grupo receberá um conjunto completo do jogo de tabuleiro *Story-JH*³, disponível por meio do link do Drive:

³ O **Jogo de Tabuleiro *Story-JH*** foi desenvolvido utilizando o **Microsoft Office PowerPoint**, sendo seu acesso e funcionamento dependentes dos recursos desse *software*.

https://drive.google.com/file/d/1RaKnWfkUnxbGg6KH1cRS--h9OmQwyp0r/view?usp=drive_link. O participante deve baixar o jogo para obter todas as funcionalidades, com a identificação do tabuleiro de A ao Z, dependendo do número de grupos participantes, além do link de acesso ao Google Forms para registro da história.

O jogo iniciará com o lance dos dados para decidir a sequência do jogo, conforme explicado no manual. O objetivo é a criação de um *Storytelling* baseado na Jornada do Herói. Durante o jogo, os participantes serão incentivados a explorar sua criatividade e a aplicar os conceitos da MAS-JH. Neste segundo encontro, o foco será exclusivamente na aplicação do Jogo de Tabuleiro *Story-JH* até o momento final, na linha de chegada. Ao finalizar esta parte, os jogadores serão direcionados a verificar seus e-mails para confirmar o recebimento da cópia da história, pois ela será fundamental para o terceiro encontro, no qual todos compartilharão suas histórias.

3.3 Terceiro Encontro- Avaliação *Checklist* - *STORY-JH*

No terceiro encontro, a oficina se concentra na avaliação das histórias criadas pelos participantes utilizando a Avaliação do *Checklist* do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*, disponível pelo link: <https://forms.gle/zBgGMJ38on4vG4zFA>. Este encontro será dedicado à finalização do jogo, aplicando o *Checklist* para avaliar a qualidade das histórias. Portanto, antes de iniciar este momento, é necessário lembrar como é a avaliação do *Checklist* descrito no manual e dar os direcionamentos necessários para seu funcionamento. Além disso, é importante deixar claro que pode haver várias possibilidades na formação de grupos, podendo ser de 2, 3 ou até 4 participantes. É essencial seguir detalhadamente o passo a passo para garantir que todos os processos ocorram corretamente e que os resultados possam ser transferidos para a Planilha (*Google*), que foi preparada especificamente para essa finalidade, otimizando o processo final. Nessa planilha, a pontuação da linha de chegada e a pontuação da qualidade da história terão impacto na classificação final. Sendo assim, é necessário que todos os participantes fiquem atentos ao preenchimento do *Checklist*, assinalando, por exemplo, aspectos como a colocação na linha de chegada e a sequência no início do jogo.

Os grupos devem ser direcionados às salas temáticas criadas no encontro anterior. Cada grupo deverá avaliar as histórias de todos os participantes, começando pelo primeiro jogador, que lerá cada uma das fases da JH que compõem sua história, seguindo para o

segundo, terceiro e, por fim, o quarto jogador. Os grupos podem ser de 2, 3 ou 4 jogadores, e é preciso que o organizador direcione o link do formulário *Checklist* para cada grupo.

Após a avaliação de cada história dos participantes, o jogador envia o formulário Avaliação *Checklist* e automaticamente a pontuação final será calculada. A pontuação será enviada para uma Planilha (*Google*), que organizará os resultados considerando tanto a ordem de chegada ao tabuleiro quanto à pontuação obtida na Avaliação *Checklist* das Fases da Jornada do Herói. A pontuação para a classificação de chegada ao tabuleiro tem peso 2,0 para o primeiro colocado, 1,5 para o segundo colocado, 1,0 para o terceiro e 0,5 para o último. Em relação à Avaliação *Checklist*, que se refere à qualidade da história, possui peso 8,0, pois o foco do *Story-JH* está na dedicação à criação de histórias incríveis.

Após finalizar a avaliação, todos retornarão à sala principal e compartilharão suas experiências e compreensões de todo o processo, discutindo como poderão explorar esse conhecimento e aplicá-lo com seus alunos.

Essa avaliação do *Checklist* foi fundamentada nos princípios da Metodologia Ativa Avaliação por Pares, de modo que o foco não esteja centrado no professor ou na nota atribuída às produções, mas na interação entre os alunos, compartilhando e agregando valor às produções de todos os envolvidos. O Jogo de Tabuleiro *Story-JH* não visa reforçar a competição para ver quem alcança a linha de chegada em primeiro lugar, mas sim valorizar a dedicação na construção da história durante todo o processo. Essa abordagem fomenta um ambiente de colaboração e aprendizado mútuo, promovendo um engajamento mais profundo.

Este processo de avaliação é muito importante, não para quantificar o trabalho desenvolvido para os alunos ou para os professores, mas para enriquecer e compartilhar os diversos meios de explorar o conhecimento. É na troca de experiências com o outro que é possível crescer e conhecer novas perspectivas, permitindo um aprendizado mais rico e significativo. E unindo a arte de contar histórias, *Storytelling*, é possível tornar este momento memorável para o aluno, dialogando com o real e o imaginário.

4. MANUAL DO JOGO

O Jogo de Tabuleiro *Story-JH* convida você a embarcar em uma jornada de conhecimento, permitindo a criação de múltiplas histórias seguindo os elementos principais do *Storytelling* para uma experiência épica, repleta de aventuras, mistérios e transformações. Com ele, você pode explorar toda a sua criatividade e aplicar de forma prática tudo o que aprendeu sobre o conteúdo ou tema a ser explorado.

4.1 Componentes do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

- ❖ 1 Tabuleiro
- ❖ 1 Dado
- ❖ 4 Peões
- ❖ 12 Cartas Fases
- ❖ 12 Cartas Complemento
- ❖ 1 Carta bônus
- ❖ *Google Forms* para o registro da história
- ❖ *Google Forms* Avaliação *Checklist – Story-JH*
- ❖ 4 Cartas especiais
- ❖ 1 Manual do jogador

4.2 Descrições dos componentes do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

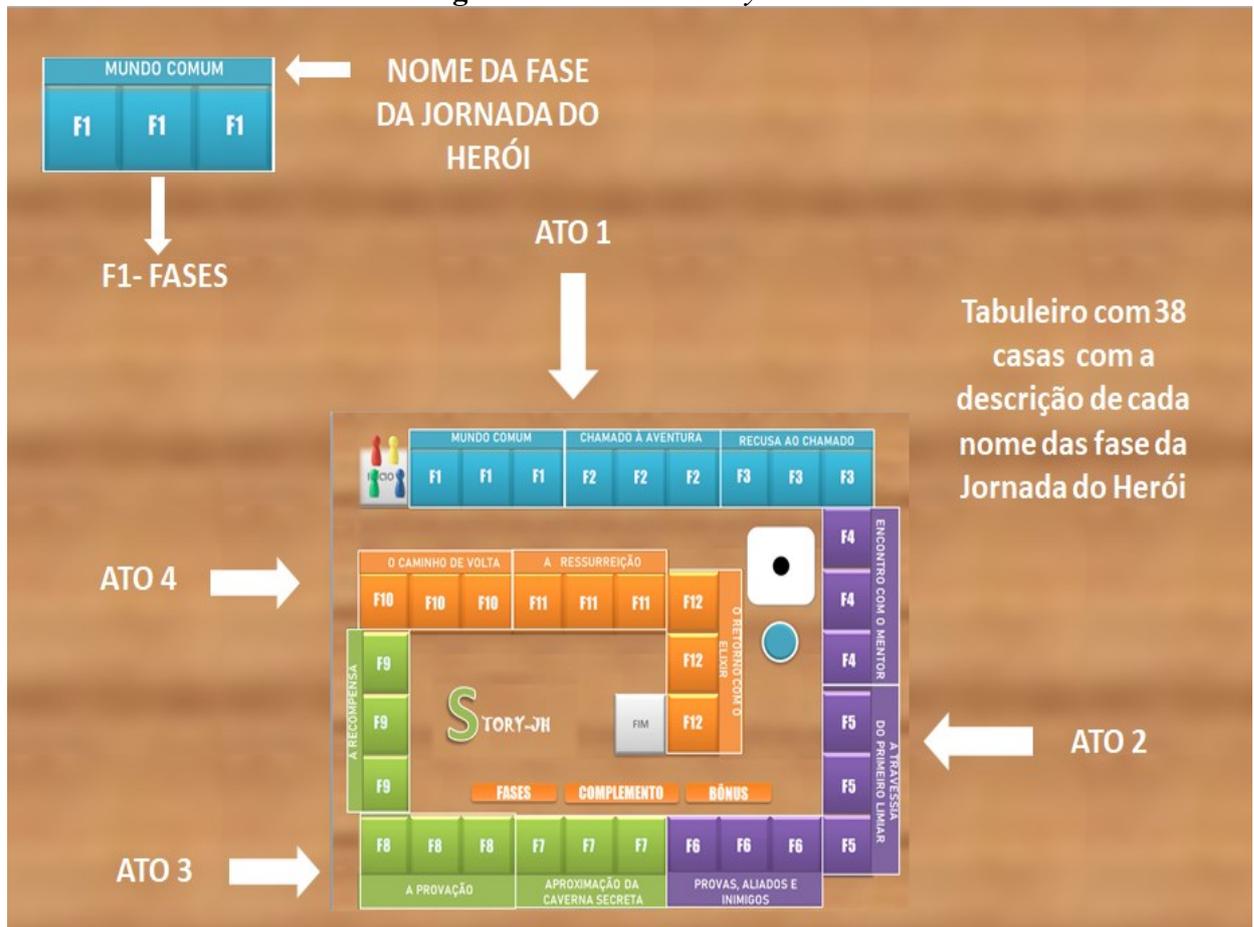
- **Tabuleiro**

Descrição: Tabuleiro com uma trilha representando a Jornada do Herói, com 38 casas (do início ao fim), divididas em 4 atos, representados por 4 cores (azul, roxo, verde e laranja), que indicam a estrutura da narrativa. A cor azul representa o chamado, o roxo a provação, o verde a transformação e a cor laranja o retorno. Em cada ato, estão distribuídas 3 fases, demarcadas de F1 a F12, diferentes da JH, completando, ao final, 12 fases. Há botões de atalhos para as cartas de fase, complemento e bônus.

Uso: Os jogadores utilizam o tabuleiro com a trilha conforme avançam cumprindo cada fase da JH.

Na Figura 2, apresenta-se o Tabuleiro *Story-JH*.

Figura 2 – Tabuleiro *Story-JH*



Fonte: Autoria própria (2024).

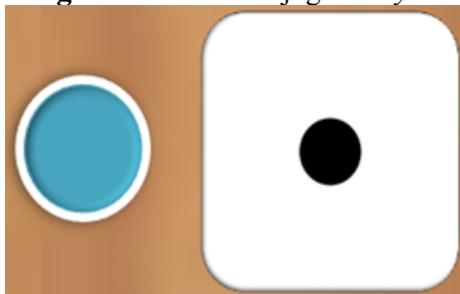
- **Dado**

Descrição: Dado personalizado com faces duplas para os números 1, 2 e 3, ou seja, duas faces com a quantidade 1, duas faces com a quantidade 2 e duas faces com a quantidade 3, com um botão azul ao lado para disparar e parar o dado.

Uso: É utilizado para definir a sequência dos jogadores no início do jogo e para representar a quantidade de casas que cada jogador avançará durante o cumprimento de cada fase.

Na Figura 3, apresenta-se a imagem do dado do jogo *Story-JH*.

Figura 3 – Dado do jogo *Story-JH*



Fonte: Autoria própria (2024)

- **Peões**

Descrição: Quatro peões (amarelo, vermelho, azul e verde) representando marcadores de progresso dos jogadores no tabuleiro.

Uso: Inseridos no tabuleiro para marcar a fase em que o jogador está na Jornada.

Na Figura 4, apresentam-se as imagens dos Peões do jogo *Story-JH*.

Figura 4 – Peões do jogo *Story-JH*



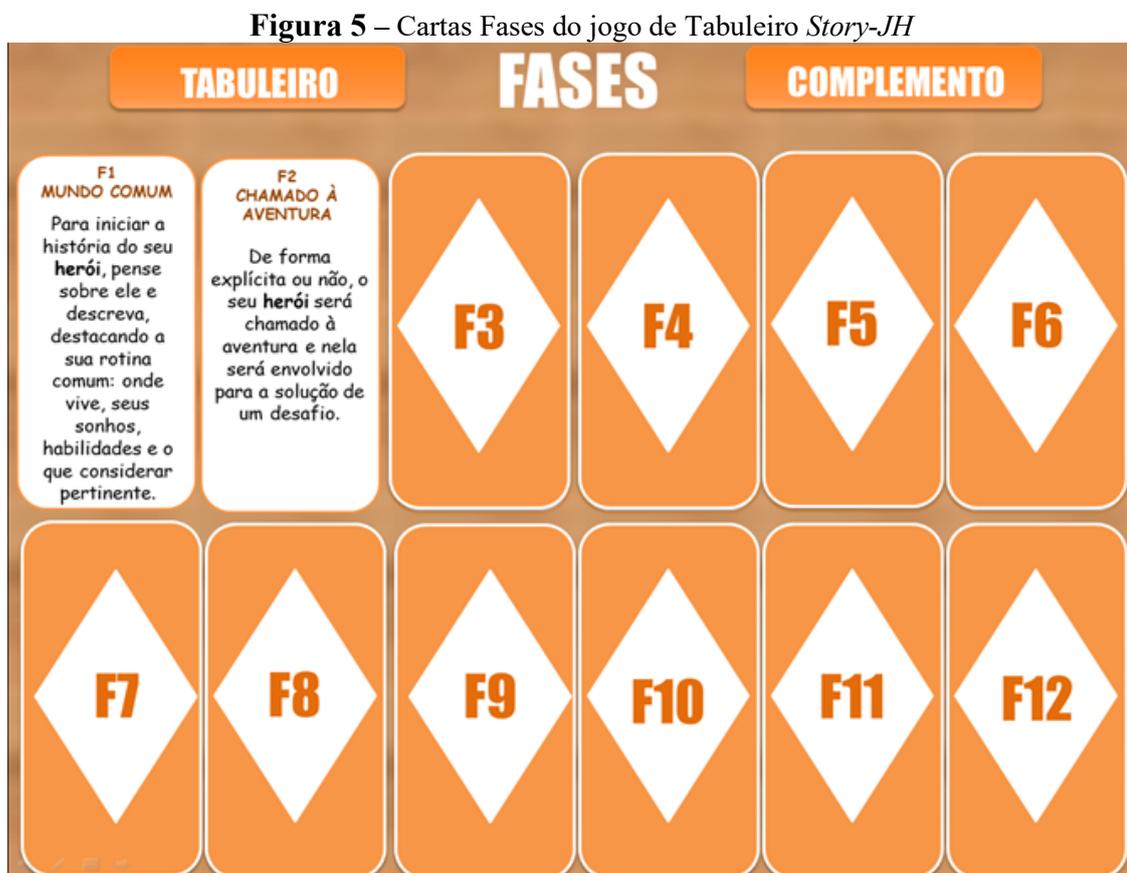
Fonte: Imagem peões Freepik (2024)

- **Cartas Fases**

Descrição: Cartas denominadas Fases, que contêm as orientações para a construção da história seguindo as características de cada fase da Jornada do Herói (JH), estão organizadas uma ao lado da outra, seguindo a ordem de F1 a F12, totalizando doze cartas que representam as doze fases da JH.

Uso: São utilizadas pelos jogadores como orientação para a construção da história, descrevendo os elementos essenciais para o cumprimento da fase em questão.

Na Figura 5, apresentam-se as Cartas Fases do jogo de Tabuleiro *Story-JH*.



Fonte: Autoria própria (2024).

- **Cartas Complemento**

Descrição: Cartas denominadas Complemento que contêm orientações para complementar a história, incorporando mais detalhes à fase. Organizadas na ordem de C1 a C12, representando a JH.

Uso: Os jogadores utilizam as cartas complemento após permanecerem na mesma fase pela segunda jogada, devendo acrescentar mais detalhes à história.

Na Figura 6, apresentam-se as Cartas Complemento das Fases do jogo de Tabuleiro *Story-JH*.

Figura 6 – Cartas Complemento das Fases do jogo de Tabuleiro *Story-JH*



Fonte: Autoria própria (2024).

- **Carta Bônus**

Descrição: A carta bônus contém uma orientação para o jogador que, pela terceira vez, permanecer na mesma fase.

Uso: O jogador só poderá utilizar esta carta quando, pela terceira vez, no lance do dado, ele permanecer na mesma fase.

Na Figura 7, apresenta-se a carta bônus do jogo de Tabuleiro *Story-JH*

Figura 7 – Carta Bônus do jogo de Tabuleiro *Story-JH*



Fonte: Autoria própria (2024)

- **Google Forms**

Descrição: Ferramenta gratuita do Google que possibilita a criação de formulários com perguntas estruturadas para coleta de dados. No contexto do *Story-JH*, é utilizada para o registro da história e a avaliação da história de cada jogador.

Uso: 1- Registro da história: Registro da história: Cada jogador registra todas as fases da Jornada do Herói (F1 à F12), seguindo as orientações das cartas fases, para que, ao final do jogo, seja possível receber uma pontuação pela criação da história.

Na Figura 8, apresentam-se páginas do Google Forms para o registro da história.

Figura 8 – Google Forms para o registro da história

The figure consists of two side-by-side screenshots of Google Forms. The left screenshot is the main form titled 'Oficina Story-JH - Registro da História'. It contains introductory text explaining the game's goal: to create a story following the Hero's Journey phases (F1 to F12) based on cards. It also lists basic rules, such as following card orientations and being promoted to the next phase by using bonus cards. The right screenshot is a specific card titled 'PRIMEIRA JOGADA DA FASE 1 - MUNDO COMUM'. It instructs the player to start the hero's story by thinking about their routine, life, dreams, and abilities. Below the card is a text input field labeled 'Sua resposta'.

Fonte: Autoria própria (2024)

Uso: 2- Avaliação Checklist – Story-JH: Após todos os jogadores finalizarem suas histórias, deverão acessar o Google Forms do *Checklist* para avaliar cada um dos jogadores do grupo. O primeiro jogador deverá ler a história registrada ao longo da trilha no tabuleiro, e os demais jogadores avaliarão se foram cumpridos os critérios propostos no *Checklist* sobre os elementos da Jornada do Herói. Depois, o segundo jogador será avaliado, e assim por diante, até que todos sejam avaliados e enviem, por meio do formulário, a pontuação de cada um.

Na Figura 9, apresentam-se páginas do Google Forms Avaliação *Checklist - Story-JH*.

Figura 9 – Google Forms Avaliação Checklist – Story - JH

AVALIANDO A JORNADA DO HERÓI DO 1º JOGADOR

PRIMEIRO ATO

1-MUNDO COMUM - 1º JOGADOR
 Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

	0	1
Apresenta o herói e suas habilidades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descreve o ambiente em que o herói vive e sua rotina comum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2-CHAMADO À AVENTURA - 1º JOGADOR
 Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

	0	1
O herói recebe o convite ao chamado à aventura.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descreve de forma clara o desafio que o herói enfrentará.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fonte: Autoria própria (2024)

- **Planilha (Google)**

Descrição: É uma ferramenta de organização, análise e visualização de dados utilizada no Story-JH para somar a pontuação e definir a classificação dos jogadores.

Uso: Após o envio do questionário do *Google Forms* intitulado *Checklist*, os jogadores aguardarão a soma e classificação final realizada pela Planilha do Google, que recebe os dados automaticamente e faz a análise final da pontuação dos jogadores.

Na Figura 10, apresenta-se a Planilha do Google para a pontuação.

Figura 10 – Planilha (Google)

	A	B	C	D	E	F	G
1	Carimbo de data/hora	Endereço de e-mail	Qual é o seu nome? (Sej	1-MUNDO COMUM - 1º JOGADOR			
2	17/02/2024 10:48:58	armendo@ufpr.edu.br	armes	4º Jogador		0	1

Fonte: Autoria própria (2024)

- **Cartas Especiais**

Descrição: As cartas especiais (ouro, prata, bronze e verde) representam os níveis de reconhecimento pela dedicação no jogo, celebrando o desempenho e incentivando a participação ativa e a excelência durante o jogo.

Uso: Distribuídas aos jogadores conforme seu desempenho na soma da pontuação final do jogo, recompensando cada jogador de acordo com sua pontuação. O jogador que obter a maior pontuação receberá a carta ouro, ou seja, será classificado em primeiro lugar. O jogador que obter a segunda maior pontuação ganhará a carta prata, ou seja, será classificado em segundo lugar. O terceiro jogador, que obter a terceira maior pontuação, ganhará a carta bronze, ou seja, ficará em terceiro lugar. E o jogador que obter a menor pontuação ganhará a carta verde, ou seja, ficará em quarto lugar. Essa pontuação será obtida com base na ordem de chegada e na qualidade da história avaliada por meio do *Checklist*.

Observação:

- 1) No caso de quatro jogadores, serão distribuídas as seguintes cartas especiais: ouro, prata, bronze e verde, conforme os pontos ganhos por cada jogador.
- 2) No caso de três jogadores, serão distribuídas as seguintes cartas especiais: ouro, prata e bronze, conforme os pontos ganhos por cada jogador.

No caso de dois jogadores, serão distribuídas as seguintes cartas especiais: ouro e prata, conforme os pontos ganhos por cada jogador.

A Figura 11 apresentam-se as cartas especiais.



Fonte: Autoria própria (2024)

4.3 Preparações do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*



Organização do jogo

- **Leia o manual do jogo:** Familiarize-se com as regras e a dinâmica do jogo.
- **Separe os instrumentos necessários:** Prepare um computador e um celular, e, se for em formato físico, separe todos os componentes do jogo: tabuleiro, cartas, peões, dado, fichas de registro e o *Checklist* de avaliação.
- **Número de jogadores:** De 2 a 4 jogadores, podendo ser divididos também em 2 ou 4 grupos e/ou equipes com mais membros.



Prepare o ambiente

- **Presencial:** se todos os jogadores estiverem no mesmo local, cada um poderá movimentar seu peão e lançar o dado individualmente.

- **Virtual:** Se o jogo for realizado virtualmente, defina um jogador para conduzir o tabuleiro, projetando-o para que todos possam acompanhar os movimentos.

Visibilidade: Se o jogo for realizado em equipe, certifique-se de que todos os participantes possam ver o tabuleiro, usando um projetor ou uma TV, se necessário.

Passo a Passo – Início

- **Acesse o tabuleiro digital:** Abra o tabuleiro no PowerPoint no computador e tenha o celular à mão para os próximos passos.
- **Escolha dos Peões:** Cada jogador escolhe a cor do seu peão e o posiciona na casa inicial.
- **Definição da ordem de jogo:** Cada jogador lança o dado duas vezes para que a soma dos resultados defina a sequência dos jogadores. O jogador com a maior soma começa o jogo, seguido pelo segundo maior, e assim por diante.
- **Definição do tema:** O tema para a construção da história deve ser definido pelo professor em conjunto com os alunos antes de iniciar o jogo.

Desenvolvimento

- **Construção das histórias:** Com base no tema definido, os jogadores constroem suas histórias utilizando as cartas Fases (F1 a F12).
- **Registro no *Google Forms*:** Cada jogador utiliza seu celular para abrir o Google Forms e registrar a história.

Movimentação e Fases:

- O primeiro jogador lança o dado e avança o número de casas correspondente.
 - Em seguida, o jogador abre a Carta F1 - MUNDO COMUM lê as instruções e inicia a história registrando-a no Google Forms.
 - O próximo jogador faz o mesmo, lançando o dado, avançando as casas correspondentes e cumprindo a fase F1.
 - Esse processo se repete até todos os jogadores completarem todas as fases do tabuleiro.
 - Se, ao lançar o dado, o jogador não avançar de fase, ele deverá cumprir o complemento. Se estiver na fase F1, cumprirá o C1; se estiver na F2, cumprirá o C2, e assim por diante.
- Obs.: A carta complemento é utilizada pelo jogador quando for seu segundo movimento na mesma fase.
- Se, pela terceira vez, o jogador lançar o dado e permanecer na mesma fase, ele recebe uma carta bônus, permitindo-lhe avançar para a primeira casa da próxima fase e já começar a cumprir as orientações da carta fase logo em seguida.
 - **Regras de Avanço:** Só é possível avançar de fase quando o registro da fase anterior estiver concluído.



Conclusão do Jogo

- **Pontuação Final:** O primeiro jogador a alcançar a linha de chegada recebe 20 pontos, o segundo, 15 pontos, o terceiro, 10 pontos, e o último, 5 pontos.
- **Envio do Formulário:** Envie o formulário de registro da história, e uma cópia será automaticamente enviada para seu e-mail.



Compartilhamento e avaliação das histórias:

- Cada jogador abre a cópia da história enviada no e-mail.



- Em seguida, o jogador lê sua história enquanto os demais a avaliam usando o *Checklist* do *Google Forms*, considerando os critérios propostos para a pontuação de cada fase.
- **Importante:** Os jogadores devem ouvir atentamente uns aos outros, pois serão avaliados com base nos critérios propostos para a qualidade da história.
- Após a leitura do primeiro jogador, o segundo lê sua história e é avaliado, e assim por diante, até que todos sejam avaliados.
- Um jogador não pode avaliar sua própria história, apenas as dos outros.
- **Envio das Avaliações:** Ao finalizar a Avaliação *Checklist- Story-JH*, todos enviam suas avaliações e aguardam o resultado, que será analisado automaticamente pela Planilha (*Google*) utilizada como recurso estratégico para otimizar a análise dos resultados.
- **Determinação do Vencedor:** Vence quem concluir todas as fases e obtiver a maior pontuação, considerando a soma da ordem de chegada e a qualidade da história (avaliada pelo *Checklist*).

4.4 Regras do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

O objetivo do jogo é construir um *Storytelling* estruturado e orientado pelas Cartas Fases, baseadas em cada etapa da Jornada do Herói. Para isso, é necessário seguir as regras do jogo.

Ordem de jogo: Os jogadores jogam em turnos, definidos no início do jogo.

Início de cada Fase: No início de cada fase, o jogador lança o dado e avança o número de casas correspondente ao valor obtido no dado. Em seguida, o jogador abre a Carta Fase (F1 a F12), lê as orientações e registra no *Google Forms*.

Segunda Tentativa de avanço: Se, no segundo lançamento, o jogador não conseguir avançar, deverá cumprir as orientações da Carta Complemento.

Terceira Tentativa de avanço: Se, na terceira tentativa, o jogador não conseguir avançar, poderá usar a Carta Bônus para ir diretamente para a primeira casa da próxima fase e continuar a partir daí.

Tema para construção da história: O tema pode ser definido pelos alunos ou professores, de forma conjunta, devendo ser utilizado o Google Forms para o registro da história.

Pontuação e Compartilhamento: O jogador pontua de acordo com o cumprimento de todas as fases e sua ordem de chegada. O primeiro jogador que completar o tabuleiro receberá 20 pontos; o segundo jogador, 15 pontos; o terceiro jogador, 10 pontos; e o quarto jogador, 5 pontos. Além disso, os jogadores serão pontuados pelos seus oponentes (avaliação pelos pares), conforme a pontuação recebida no *Checklist* referente à qualidade da história. Ao finalizar as Cartas Fases, cada jogador avaliará as histórias criadas pelos outros jogadores. O primeiro jogador compartilhará sua história registrada no Google Forms, seguido pelos outros jogadores, até que todos tenham compartilhado. Um jogador não pode avaliar a si próprio, apenas os outros jogadores do grupo. O *Checklist* será utilizado para avaliar a qualidade da história, e a pontuação será automaticamente enviada para uma Planilha (*Google*).

Avaliação

- O jogador não pode avaliar sua própria história.
- As avaliações são realizadas ao final do jogo por meio de uma Planilha (*Google*), basta enviar o formulário Google Forms corretamente.
- A pontuação final é definida pela soma da ordem de chegada e da qualidade da história (avaliada pelo *Checklist*), da seguinte forma:

$$\text{PONTUAÇÃO FINAL} = \text{ORDEM DE CHEGADA} + \text{QUALIDADE DA HISTÓRIA}$$

Vencedor: Vence o jogador que concluir todas as fases e obter a maior pontuação, considerando a soma da ordem de chegada e a qualidade da história.

4.5 Mecânica do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

Movimentos, registros e pontuação.

- Lançamento do dado para definir a sequência do jogo.
- Escolha do tema, assunto ou conteúdo para a criação da história baseada na JH.
- Cumprimento das Cartas Fases (F1 a F12) ao longo do jogo, com registro no Google Forms.

- Enriquecimento da história com as Cartas Complemento (C1 a C12) após o segundo lançamento na mesma fase.
- Utilização da Carta Bônus no terceiro lançamento na mesma fase, prosseguindo para a primeira casa da próxima fase.
- Pontuação por ordem de chegada: 20, 15, 10 e 5 pontos (1^a, 2^a, 3^a e 4^a posição).
- Pontuação com o *Checklist* no Google Forms ao final do jogo, compartilhando e interagindo sobre a jornada percorrida com o tema escolhido no início do jogo.
- Análise da pontuação dos jogadores por meio da Planilha (*Google*).
- A revelação do vencedor do jogo será baseada na maior pontuação obtida, considerando a soma da pontuação pela ordem de chegada e a pontuação recebida dos oponentes (avaliação pelos pares) com base na qualidade da história.

4.6 Exemplo do Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

Esta é uma demonstração considerando que participem dois jogadores, mas as regras permanecem as mesmas para três ou quatro jogadores. Siga a sequência da dinâmica do jogo da mesma forma.

Instrumentos Necessários

- Computador: Para projetar o tabuleiro aos jogadores.
- Celular: Para registro da história e avaliação do jogo.

Para acessar o jogo de tabuleiro com os elementos, clique no link para baixá-lo https://drive.google.com/file/d/1RaKnWfkUnxbGg6KH1cRS--h9OmQwyp0r/view?usp=drive_link, baixe e coloque em modo apresentação para que possa utilizar todas as funcionalidades do tabuleiro.

Passo a Passo

- Acesse o Google Forms (*STORY-JH - REGISTRO DA HISTÓRIA*). Clique no link <https://forms.gle/7EyU7ZaXmDkWLGbR6>.
- Escolha um Tema para a História: Decida o tema central da história antes de iniciar o jogo. Dê um nome ao seu herói.

Na Figura 12, apresenta-se a imagem da página do Google Forms que solicita o tema e o nome do herói.

Figura 12 – *Google Forms* Tema e Nome do Herói

TEMA E NOME DO HERÓI

Qual é o TEMA definido entre os jogadores para a Jornada do Herói?

.....

Defina previamente um nome para o seu HERÓI.

.....

[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Fonte: Autoria própria (2024).

Definição da Ordem dos Jogadores:

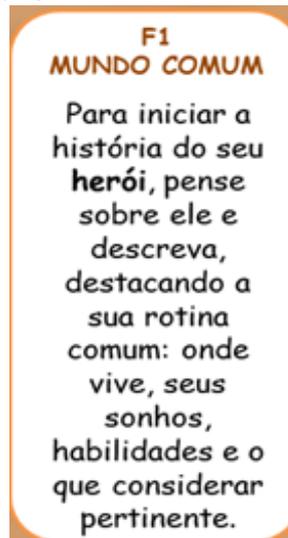
- Cada jogador lança o dado duas vezes. A soma dos resultados define a sequência dos jogadores.
- O jogador que obtiver a maior soma dos dois lances será o primeiro, e assim sucessivamente, caso haja 3 ou 4 jogadores.

Início do Jogo:

- O primeiro jogador lança o dado.
- Avança o peão conforme o número obtido no dado.
- Lê a carta F1 correspondente à fase inicial.

Na Figura 13, apresenta-se a imagem da Carta F1 – Mundo comum.

Figura 13 – Carta F1 Mundo Comum



Fonte: Autoria própria (2024)

- Registre no Google Forms (Registro da História) o cumprimento da fase F1. Na Figura 14, apresenta-se a imagem do *Google Forms* para o registro da história – Primeiro Ato.

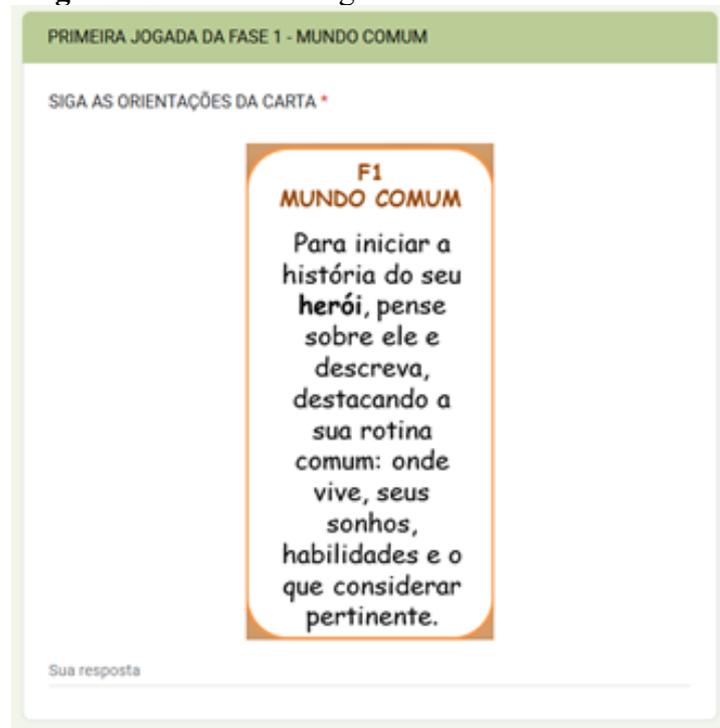
Figura 14 – *Google Forms* para o registro da história - Primeiro ato

Fonte: Autoria própria (2024)

Obs.: Clique em "PRÓXIMA" para iniciar o registro do PRIMEIRO ATO, que começa com a Carta F1. Enquanto o primeiro jogador registra a história conforme as orientações da primeira fase, o jogador 2 lança o dado e segue os mesmos passos.

Na Figura 15, apresenta-se a imagem da primeira jogada da Fase 1 – Mundo Comum.

Figura 15 – Primeira Jogada Fase 1 – Mundo Comum



Fonte: Autoria própria (2024)

Rodadas de Jogo:

- Todos os jogadores passam por todas as fases; não é possível pular fases.
- Após todos cumprirem a primeira fase, inicia-se a segunda rodada.

SEGUNDA RODADA

- O jogador 1 lança o dado novamente e avança a quantidade de casas correspondente.
- Se permanecer na Fase 1, deverá cumprir a Carta Complemento (C1).
- Confirma que permaneceu na mesma fase e clica em "Próximo".

Na Figura 16, apresenta-se a imagem da segunda jogada da Fase 1 – Mundo Comum.

Figura 16 – Segunda Jogada F1

Fonte: Autoria própria (2024)

- Leia as orientações e registre o complemento da história no Google Forms.
- Na Figura 17, apresenta-se a imagem do Complemento da Fase 1 – Mundo Comum.

Figura 17 – Complemento C1

Fonte: Autoria própria (2024)

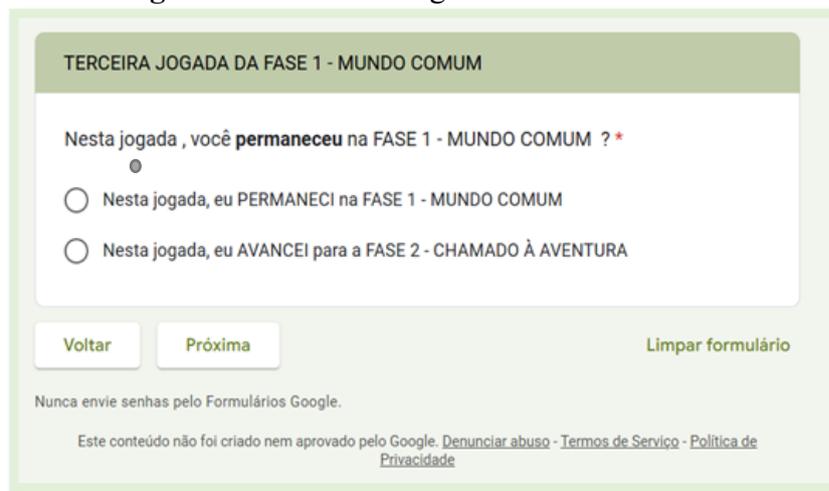
- O jogador 2 lança o dado novamente e avança o número de casas correspondente.
- Se não avançar de fase, deverá cumprir o complemento e seguir os mesmos passos do primeiro jogador, registrando o complemento da história.

TERCEIRA RODADA

- No terceiro lance, se o jogador 1 ainda não avançar para a próxima fase, deverá assinalar que PERMANECEU na fase e clicar em PRÓXIMO.

Na Figura 18, apresenta-se a imagem da terceira jogada da Fase 1 – Mundo Comum.

Figura 18 – Terceira Jogada da Fase 1 – Mundo Comum



TERCEIRA JOGADA DA FASE 1 - MUNDO COMUM

Nesta jogada, você **permaneceu** na FASE 1 - MUNDO COMUM ? *

Nesta jogada, eu PERMANECI na FASE 1 - MUNDO COMUM

Nesta jogada, eu AVANCEI para a FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

[Voltar](#) [Próxima](#) [Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Fonte: Autoria própria (2024)

- O jogador que pela terceira jogada em qualquer uma das fases não avançar, deverá acessar a Carta Bônus.

Na Figura 19, apresenta-se a imagem da carta Bônus da Fase 1 – Mundo Comum.

Figura 19 – Carta Bônus



Fonte: Autoria própria (2024)

- Após avançar no tabuleiro, o jogador abre a carta fase correspondente, que neste caso será a F2.
- Ele lê as orientações da Carta Fase 2 e registra no Google Forms, e assim sucessivamente
- O jogador 2 lança o dado pela terceira vez e pode avançar para a próxima fase, que neste caso seria a F2, ou permanecer e seguir o mesmo procedimento, utilizando a carta bônus para avançar para a primeira casa da próxima fase.

Progressão pelas Fases:

Siga as mesmas regras para cada fase de F1 a F12:

- **Primeiro lance na fase:** leia a carta F correspondente (F1 a F12).
- **Segundo lance na mesma fase:** cumpra a Carta Complemento (C1 a C12)
- **Terceiro lance na mesma fase:** utilize a carta bônus para avançar.

Finalização do Jogo:

- O jogador que chega primeiro ao fim do tabuleiro recebe 20 pontos, o segundo 15 pontos, o terceiro 10 pontos e o último 5 pontos.
- Em seguida, é a vez da Avaliação *Checklist – Story - JH*
 - Abra o link: <https://forms.gle/LkVgwJ5EfoAhFat39>
 - Selecione a qual tabuleiro você pertence;

Na Figura 20, apresenta-se a imagem da Classificação do tabuleiro *Story-JH*.

Figura 20 – Classificação do tabuleiro *Story-JH*

Checklist das fases da Jornada do Herói

* Indica uma pergunta obrigatória

NÚMERO DO TABULEIRO STORY-JH

ASSINALE ABAIXO A LETRA DO TABULEIRO STORY-JH QUE VOCÊ ESTÁ UTILIZANDO NESTA RODADA *

TABULEIRO A

TABULEIRO B

TABULEIRO C

TABULEIRO D

TABULEIRO E

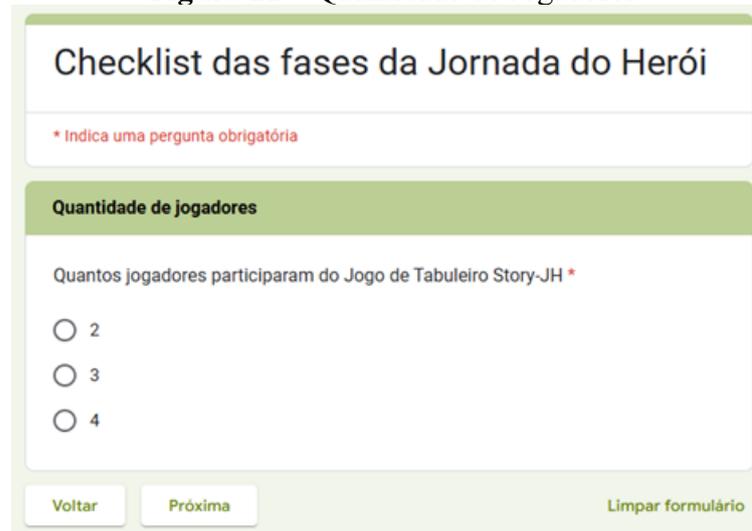
Voltar Próxima Limpar formulário

Fonte: Autoria própria (2024)

- Selecione quantos jogadores há no seu grupo;

Na Figura 21, apresenta-se a imagem da quantidade de jogadores.

Figura 21 – Quantidade de Jogadores



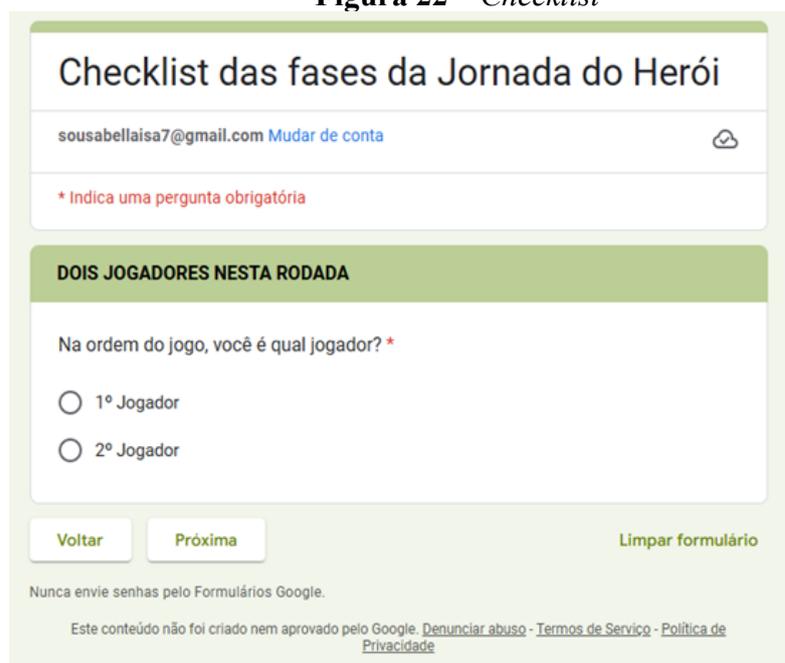
The screenshot shows a Google Form titled "Checklist das fases da Jornada do Herói". At the top, there is a red asterisk indicating a mandatory question. Below this, a green header reads "Quantidade de jogadores". The question asks "Quantos jogadores participaram do Jogo de Tabuleiro Story-JH *". There are three radio button options: "2", "3", and "4". At the bottom, there are three buttons: "Voltar", "Próxima", and "Limpar formulário".

Fonte: Autoria própria (2024)

- E depois assinale qual jogador você é na sequência do jogo.

Na Figura 22, apresenta-se o *Checklist* das fases da Jornada do Herói.

Figura 22 – Checklist



The screenshot shows a Google Form titled "Checklist das fases da Jornada do Herói". At the top, the user's email "sousabellaisa7@gmail.com" and a "Mudar de conta" link are visible. Below this, a red asterisk indicates a mandatory question. A green header reads "DOIS JOGADORES NESTA RODADA". The question asks "Na ordem do jogo, você é qual jogador? *". There are two radio button options: "1º Jogador" and "2º Jogador". At the bottom, there are three buttons: "Voltar", "Próxima", and "Limpar formulário". At the very bottom, there is a footer with the text "Nunca envie senhas pelo Formulários Google." and a link to "Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. Denunciar abuso - Termos de Serviço - Política de Privacidade".

Fonte: Autoria própria (2024)

- Se tiver 2 jogadores, selecione qual na ordem de jogada você é – 1º ou 2º.
- Se tiver 3 jogadores, selecione qual na ordem de jogada você é – 1º, 2º ou 3º jogador.
- Se tiver 4 jogadores, selecione qual na ordem de jogada você é – 1º, 2º, 3º ou 4º jogador.

Avaliação da História:

- O jogador 1 abre a cópia da história dele enviada no e-mail e lê cada uma das fases para os demais jogadores.
- Os outros jogadores abrem o questionário *Checklist* e avaliam o jogador 1. Conforme ele for lendo cada uma das fases, os demais jogadores irão avaliando, isso ocorrerá fase por fase, de F1 à F12. Como no exemplo abaixo:

Na Figura 23, apresenta-se o *Checklist* para avaliar a Jornada do Herói.

Figura 23 – Avaliando a Jornada do Herói

	0	1
Apresenta o herói e suas habilidades	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Descreve o ambiente em que o herói vive e sua rotina comum.	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fonte: Autoria própria (2024)

- O jogador 1 será avaliado de acordo com os critérios da Avaliação *Checklist* e a qualidade de sua história como um todo.
- Repita o processo para o segundo jogador, que lerá sua história enquanto os outros avaliam.

Pontuação Final:

- A pontuação final é enviada para a Planilha (*Google*), já programada para realizar a classificação, somando a pontuação recebida pela ordem de chegada ao tabuleiro e a qualidade da história avaliada no *Checklist*.
- Após a Planilha (*Google*) realizar a classificação, o jogador com a maior pontuação vence.
- Os jogadores recebem cartas conforme o ranking: ouro (primeiro lugar), prata (segundo lugar), bronze (terceiro lugar) e verde (quarto lugar).

Na Figura 24, apresentam-se as cartas dos vencedores.

Figura 24 – Cartas dos vencedores



Fonte: Autoria própria (2024)

4.7 Dicas e Estratégias para o Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

- O complemento oferece uma oportunidade valiosa para enriquecer a história, adicionando detalhes que podem aumentar a qualidade da narrativa e, consequentemente, a pontuação final.
- A carta bônus permite que o jogador avance no tabuleiro, mas é importante lembrar que focar na criação de uma história de alta qualidade é essencial. Chegar primeiro nem sempre garantirá a vitória.
- Embora chegar ao primeiro lugar possa oferecer benefícios na pontuação, a dica mais crucial é focar na qualidade da história. Dedique-se a incluir elementos e características detalhadas em cada fase para criar um *Storytelling* envolvente.

- Viva esta jornada imersa em aventuras. Explore sua criatividade ao máximo, pois nas histórias não há limites. Você pode surpreender todos os jogadores com um final impactante e memorável.
- Lembre-se de que os outros jogadores avaliarão sua história. Por isso, escreva com dedicação e compartilhe com emoção!



4.8 Adaptações e Extensões para o Jogo de Tabuleiro *Story-JH*

O Jogo de Tabuleiro *Story-JH* pode ser adaptado a diversos contextos e pode abranger novas formas de exploração.

Exemplos de Adaptações e sugestões.

Story-JH em Formato Físico.

- Tabuleiro e peões: Para escolas com recursos tecnológicos limitados, o jogo pode ser realizado em formato físico. Utilize papelão para criar o tabuleiro e botões ou tampinhas de garrafa como peões.
- Cartas e Questionários: Imprima ou escreva as Cartas Fases, Cartas Complemento e Carta Bônus. Use cadernos e canetas para que os jogadores registrem suas histórias manualmente.
- Pontuação: Em vez de usar a Planilha (*Google*) para análise de pontos, crie fichas de pontuação utilizando papel cartão ou capas de caderno. Atribua pontos para cada critério do *Checklist* e faça a contagem manualmente ao final do jogo.

Jogar em Equipe: para salas numerosas

- Separe a turma em quatro equipes para que construam uma história de forma colaborativa, incentivando o envolvimento de maneira ativa e dinâmica.

Tempo de jogo

- Para diminuir o tempo de jogo (principalmente para crianças pequenas ou nos anos iniciais do Ensino Fundamental), pode-se trabalhar o registro da história no formato de desenho, bem como distribuir os atos da Jornada do Herói em diferentes momentos do planejamento anual.
- Para alunos maiores, pode-se delimitar um tempo para o cumprimento de cada fase, principalmente se o trabalho for a equipes ou grupos grandes.

Interdisciplinaridade

- Pode-se trabalhar um tema que explore diferentes áreas do conhecimento, enriquecendo o aprendizado e criando conexões e diálogos entre os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Exemplos de Extensões:

- Criar Cartas Fases com mais desafios, enigmas ou que exijam mais pesquisa e ação entre os jogadores.
- Após o final do jogo, podem-se usar as histórias para envolver os alunos com a tecnologia, transportando suas histórias para o universo digital, como na criação de livros, podcasts, histórias em quadrinhos, entre outros.
- Exposição das histórias dos alunos para toda a comunidade escolar, envolvendo os demais alunos, funcionários e pais no contato com as produções.
- Realização de um teatro ou feira de histórias, utilizando diferentes materiais que representem os personagens criados pelos alunos, incentivando a socialização, a leitura e a escrita de histórias.

4.9 Créditos e Referências

Para a criação do jogo de tabuleiro *Story-JH*, utilizamos a *MAS-JH*, inspirada nos ensinamentos de Joseph Campbell (2013), que identificou um padrão estrutural presente em mitos, lendas e histórias da antiguidade. Também nos baseamos nas adaptações feitas por Christopher Vogler (2015), que condensou a Jornada do Herói em doze fases, facilitando a construção das Cartas Fases e suas respectivas orientações para o funcionamento do jogo.

A mecânica do jogo foi concebida para envolver o jogador de forma ativa e imersiva, incentivando a criatividade e a reflexão sobre as ações em cada fase da Jornada do Herói. Dessa forma, a experiência com o tema ou conteúdo proposto pelo professor se torna mais significativa, pois o participante se encontra imerso em um universo rico em emoções e comprometimento, onde pode aplicar situações reais do ensino. Essa abordagem da Metodologia Ativa promove uma aprendizagem profunda e engajante, permitindo que os jogadores se conectem de maneira mais próxima com o material apresentado.

Para a base e construção desse jogo de tabuleiro, realizamos uma pesquisa sobre os principais autores que abordam as temáticas: Metodologia Ativa, *Storytelling* e Jornada do Herói. Algumas das obras que serviram de base para a construção das orientações e mecânicas durante o jogo estão referenciadas abaixo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este caderno apresenta os produtos educacionais: Jogo de Tabuleiro *Story-JH* como ferramenta para uma oficina de formação de professores da Educação Básica. Esta iniciativa buscou introduzir a Metodologia Ativa *Storytelling* - Jornada do Herói, incentivando sua aplicação prática tanto na capacitação de professores quanto na interação dos alunos em suas práticas pedagógicas.

O jogo de tabuleiro *Story-JH* se destaca por oferecer uma abordagem inovadora na criação estruturada de histórias, desafiando os estudantes a se envolverem em jornadas de aventura que não apenas aplicam conhecimentos teóricos, mas também promovem a interdisciplinaridade. Isso contribui significativamente para a apropriação do conhecimento de forma mais engajada e contextualizada.

A oficina de formação docente foi planejada especificamente para professores da Educação Básica, visando capacitá-los no uso do jogo de tabuleiro *Story-JH*, fundamentada em uma MA diferenciada em suas práticas educativas. A intenção é superar as limitações do modelo tradicional de ensino, proporcionando aos alunos oportunidades efetivas de participação ativa no processo de aprendizagem.

Este documento detalha de maneira clara e organizada as etapas cruciais para implementar a formação docente com o jogo de tabuleiro *Story-JH*, adaptável a diversos contextos e recursos disponíveis. A proposta apresentada sugere a realização da formação de forma remota e a utilização do jogo de maneira digital, o que possibilita alcançar um público mais amplo de profissionais da educação.

Além disso, destaca-se que o jogo de tabuleiro *Story-JH* se demonstrou adequado para ser aplicado na Educação Básica, podendo ser adaptado e implementado eficazmente em diferentes níveis de ensino, desde os primeiros anos até o ensino médio. É fundamental que os objetivos sejam alinhados e que as estratégias sejam cuidadosamente planejadas para garantir sua efetividade no contexto educacional específico.

Convidamos todos os interessados a explorar e aplicar o jogo de tabuleiro *Story-JH* em suas salas de aula, colocando-nos à disposição para esclarecer quaisquer dúvidas que possam surgir. Juntos, podemos embarcar em uma jornada rumo à construção do conhecimento, agregando práticas de ensino e aprendizagem ativas, junto à metodologia ativa. Dessa forma,

criaremos, aprenderemos e cresceremos de maneira significativa e inovadora, promovendo um ambiente educacional enriquecedor e colaborativo.

REFERÊNCIAS

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências** [livro eletrônico]. Campinas, SP: Papyrus, 2020. 1.276 Kb; ePub.

ANDRADE, Alecsandro Michael de. **Análise de uma proposta para o ensino de contabilidade básica utilizando o jogo de tabuleiro Contador_Jr.** 2022. 100 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – “Universidade Tecnológica Federal do Paraná” – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio/PR, 2022.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces.** Tradução: Adail Ubirajara Sobral. 14. reimpr. São Paulo: Pensamento, 2013.

FREEPIK. **Peões coloridos em fundo branco.** [S.l.]: Freepik, [s.d.]. Foto. Disponível em: https://www.freepik.com/free-photo/colorful-pawns-white-background_1048381.htm. Acesso em: 12 jun. 2024.

GOOGLE LLC. **Google Forms.** 2024. Disponível em: <https://www.google.com/forms/about/>. Acesso em: 09. maio 2024.

HANNUCH, Waldirês Estevam. **Novas aprendizagens do século XXI e o Storytelling como Metodologia Ativa: uma jornada heroica rumo a sala de aula.** 2024. 146 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná” – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Cornélio Procópio-PR, 2024.

JOGO DE TABULEIRO STORY-JH. **Microsoft Corporation.** Microsoft PowerPoint Professional Plus 2010, versão 14.0.7015.1000 (64 bits). [S.l.]: Microsoft, 2010. Software. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1MLnTNTTGO6x4cWl4Rtqs9rKhDQpLHvN/view?usp=sharing>. Acesso em: 12 jun. 2024.

JORNADA do herói. **Imagem.** Blog Etus, 2024. Disponível em: <https://blog.etus.com.br/jornada-do-heroi-o-que-e-e-qual-a-sua-importancia/>. Acesso em: 13 abr. 2024.

LISBOA, Paloma Fernandes; SANTOS, Déborah Wanderley dos; SOUZA, Júlio César; RIBEIRO, Leandro Werner. A aplicação do *Storytelling* como metodologia de ensino superior. **Revista Gestão Universitária na América Latina - GUAL**, 2024. Disponível em: <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:267284508>. Acesso em: 12 jun. 2024.

MATTAR, João. **Metodologias ativas para educação presencial, blend e a distância.** 1. ed. São Paulo: Artesanato Educacional, 2017.

MCSILL, James. **5 lições de *Storytelling***: o best-seller. São Paulo: DVS Editora, 2017.

OLIVEIRA, Daniele de Souza Lopes; CASTAMAN, Ana Sara. Guia para uso do *Storytelling* em espaços educacionais na Educação Profissional e Tecnológica. Porto Alegre: **Repositório Institucional do IFRS**, 2020. 43 p. Disponível em: <https://dspace.ifrs.edu.br/xmlui/handle/123456789/729>

PICCOLO, Paula T. (Org.); CARVALHO, Arnaldo V. (Org.). **Jogos de tabuleiro na educação**. São Paulo: Devir, 2022.

SANTOS, Edméa. Portfólio e cartografia cognitiva: dispositivos e interfaces para a prática da avaliação formativa em educação online. In: SILVA, Marco; SANTOS, Edméa (Org.) **Avaliação da aprendizagem em educação online: fundamentos, interfaces e dispositivos, relatos de experiências**. São Paulo: Loyola, 2006, p. 315-331.

SILVA, Vitor Henrique Moraes da; MONTEIRO, Adriano Bortolin; LIRA, Elisandra Moreira de. O *Storytelling* como metodologia ativa no ensino de geografia: o PIBID em foco. **Anais do IX ENALIC**. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/103600>. Acesso em: 12 dez. 2024.

VALENÇA, M. TOSTES, A. P.B. O *Storytelling* como ferramenta de aprendizado ativo. **Rev Carta Inter.**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2

VOGLER, Chistopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica do escritor**. 3. ed. 8. reimp. São Paulo: Alephh, 2015.

WILWERT, M. L.; FADEL, L. M.; CUNHA, C. J. C. DE A.; DA SILVA, S. M. Revisão sistemática de estudos sobre a contação de história (*Storytelling*) como facilitador da aprendizagem no ensino fundamental. **Cadernos de Educação**, n. 65, 28 out. 2021. Acesso em: 12 out. 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/caduc/article/view/15915>

APÊNDICE A – *STORY-JH* - REGISTRO DA HISTÓRIA

Oficina Story-JH - Registro da História

O jogo STORY-JH foi pensado para capacitar os docentes da Educação Básica quanto à aplicação da Metodologia Ativa *Storytelling* - Jornada do Herói (MAS-JH). Como também, uma proposta para desenvolver a aplicação do jogo com os alunos em sua jornada ao conhecimento.

O objetivo deste jogo de tabuleiro é a elaboração de uma história seguindo as fases da Jornada do Herói. Ao final do jogo será considerado o jogador que somando a pontuação da qualidade da história mais a classificação da linha de chegada fizer a maior pontuação.

O tabuleiro é dividido em **4 (quatro) atos** identificados pelas cores (azul, roxo, verde e laranja) que representam a estrutura da narrativa, e após a conclusão de cada ato os jogadores devem compartilhar suas histórias e os demais jogadores deverão avaliar a qualidade da história. Ao final receberão a pontuação do checklist (qualidade da história) + a pontuação da ordem de chegada. Será considerado o vencedor o jogador ou a equipe que elaborar a melhor história e obtiver a maior pontuação.

Regras básicas

1º Primeiro Lance de cada fase o jogador deverá seguir as orientações das cartas F1 à F12.

2º Segundo lance na mesma fase, o jogador deverá seguir as orientações das cartas C1 à C12, conforme a fase que estiver.

3º Terceiro lance na mesma fase, o jogador será promovido para fase seguinte utilizando a carta bônus. Se isso acontecer, será considerado o primeiro lance desta nova fase e deverá seguir as orientações das cartas F1 à F12, conforme a fase que estiver.

Modo de Jogar

Defina um tema para a elaboração da história do seu herói. Depois cada jogador deverá lançar o dado duas vezes e a soma dos lances indicará a sequência dos jogadores. Lance o dado seguindo a sequência de jogadores definida anteriormente, e avance no tabuleiro com o peão escolhido. Cumpra as orientações da carta F1 e assim sucessivamente até à carta F12. Se em um lance o jogador permanecer na mesma fase pela segunda vez, deverá seguir as regras do jogo complementando a história com as cartas C1 a C12, conforme sua respectiva fase ex.: se estiver na F1 deverá complementar com a carta C1 e assim consecutivamente. Se no terceiro lance da mesma fase o jogador não avançar para a próxima fase, receberá a carta bônus, permitindo que avance para primeira casa da próxima fase, devendo cumprir a fase em questão. Após finalizarem as fases e alcançar a linha de chegada o jogador que concluiu primeiro ganhará 20 pontos, em segundo 15 pontos, em terceiro 10 pontos e o quarto 5 pontos. A pontuação da classificação será somada a pontuação do Checklist (qualidade da história) e ao final quem obter a maior pontuação vence o jogo.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato comigo pelo e-mail ou WhatsApp para esclarecê-la. Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale o documento com os itens referentes ao seu consentimento. Lembro-lhe que você tem direito de não querer participar.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização da Metodologia Ativa Storytelling na Formação continuada de professoras da Educação Básica por meio do jogo de tabuleiro.
2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários (online); participação em uma oficina de prototipagem online, **com declaração de participação emitida pelo Programa de Pós-Graduação Multicampi em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)**.
3. A participação nesta pesquisa poderá proporcionar que reflita sobre estratégias para aplicação da Metodologia Ativa Storytelling na Educação Básica.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato:
Celular: (43) 998522653 (WhatsApp) ou e-mail: sousabellaisa7@gmail.com
Desde já agradeço a sua participação e colaboração.

* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Nome completo (sem abreviações para emissão da declaração) *

3. _____ *

Indique o seu e-mail, por favor.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

4. Declaro estar ciente de que: *

Marque todas que se aplicam.

- Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a minha concordância na continuidade dela a qualquer momento
- Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os seus resultados poderão ser publicados.
- Declaro que estou ciente que o nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da sua participação.

BEM-VINDA(O) AO JOGO DE TABULEIRO STORY-A. REGISTRE A JORNADA DO SEU HERÓI PARA COMPARTILHAR COM SEUS COLEGAS DE TABULEIRO.



TEMA E NOME DO HERÓI

5. Qual é o TEMA definido entre os jogadores para a Jornada do Herói?

6. Defina previamente um nome para o seu HERÓI.

PRIMEIRO ATO

FASE 1 - MUNDO COMUM

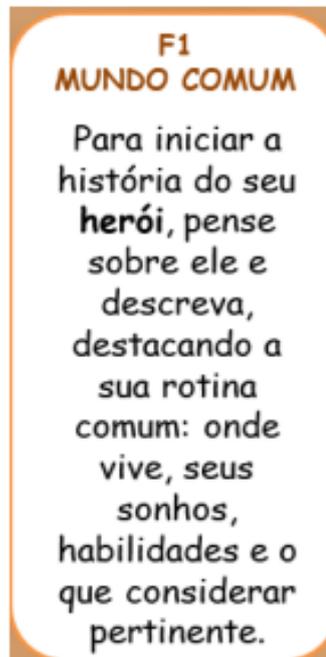
7. Esta é a sua PRIMIEIRA JOGADA na FASE 1 - MUNDO COMUM? *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a pergunta 8*

PRIMEIRA JOGADA DA FASE 1 - MUNDO COMUM

8. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA *



Pular para a pergunta 9

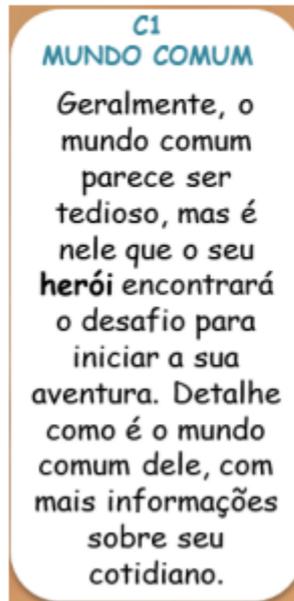
SEGUNDA JOGADA da FASE 1 - MUNDO COMUM9. Nesta jogada , você **permaneceu** na FASE 1 - MUNDO COMUM ? *

Marcar apenas uma oval.

- Nesta jogada, eu PERMANECI na FASE 1 - MUNDO COMUM
Pular para a pergunta 10
- Nesta jogada, eu AVANCEI para a FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA
Pular para a pergunta 12

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 1 - MUNDO COMUM

10. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 1 - MUNDO COMUM *



Pular para a pergunta 11

TERCEIRA JOGADA DA FASE 1 - MUNDO COMUM

11. Nesta jogada, você **permaneceu** na FASE 1 - MUNDO COMUM ? *

Marcar apenas uma oval.

- Nesta jogada, eu PERMANECI na FASE 1 - MUNDO COMUM
Pular para a seção 10 (BÔNUS)
- Nesta jogada, eu AVANCEI para a FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA
Pular para a pergunta 12

BÔNUS

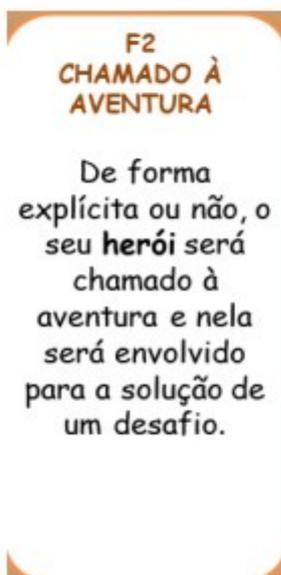
Mensagem - você foi promovido para a próxima

Pular para a pergunta 12

FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA da FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

12. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA *



SEGUNDA JOGADA DA FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

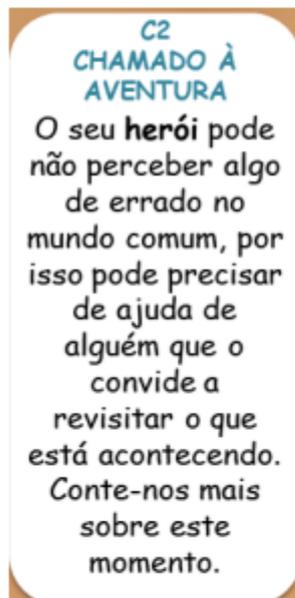
13. Na sua segunda jogada da FASE 2, você permaneceu na FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA ? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 2. *Pular para a pergunta 14*
- Eu fui promovida(o) para a FASE3- RECUSA AO CHAMADO
Pular para a pergunta 16

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

14. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA *



Pular para a pergunta 15

TERCEIRA JOGADA DA FASE 2 - CHAMADO À AVENTURA

16. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO *

**F3
RECUSA AO
CHAMADO**

Em um momento
de crise pessoal, o
seu **herói** resiste
ao chamado à
aventura.

Descreva os
motivos pelos
quais ele possa
recusar ao seu
chamado.

Pular para a pergunta 17

SEGUNDA JOGADA DA FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO

17. Na sua segunda jogada da FASE 3, você permaneceu na FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO ? *

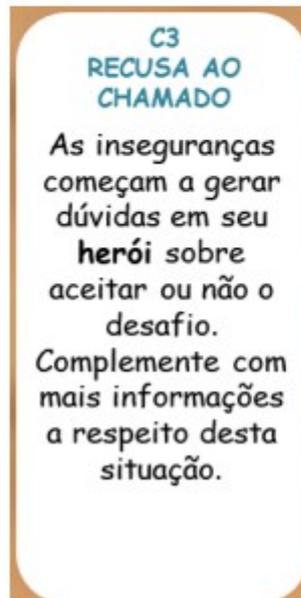
Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 3. *Pular para a pergunta 18*
- Eu fui promovida(o) para a FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR
Pular para a seção 19 (SEGUNDO ATO)

Pular para a pergunta 16

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO

18. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO *



Pular para a pergunta 19

TERCEIRA JOGADA DA FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO

19. Esta é a sua terceira jogada na FASE 3 - RECUSA AO CHAMADO *
Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a seção 19 (SEGUNDO ATO)*

Pular para a seção 19 (SEGUNDO ATO)

SEGUNDO ATO

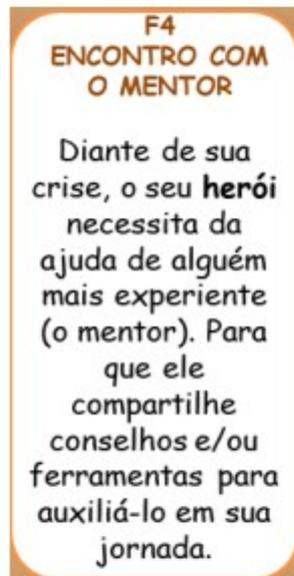
Pular para a pergunta 20

FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA

FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR

20. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR *



Pular para a pergunta 21

SEGUNDA JOGADA DA FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR

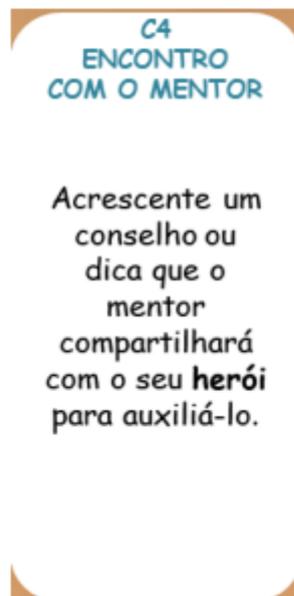
21. Na sua segunda jogada da FASE 4, você permaneceu na FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 4. *Pular para a pergunta 22*
- Eu fui promovida(o) para a FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR
Pular para a pergunta 24

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI DA FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR

22. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR *



TERCEIRA JOGADA DA FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR

23. Esta é a sua terceira jogada na FASE 4 - ENCONTRO COM O MENTOR *
Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

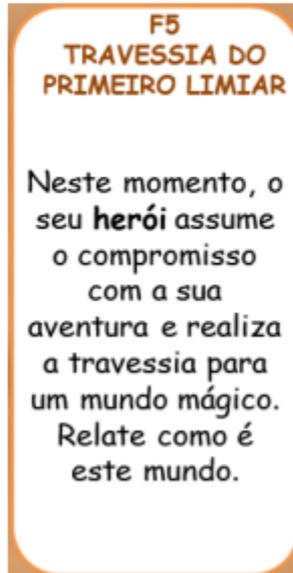
Sim *Pular para a pergunta 24*

FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA

FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

24. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR *



Pular para a pergunta 25

SEGUNDA JOGADA DA FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

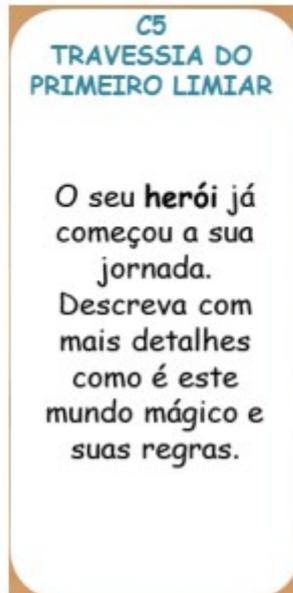
25. Na sua segunda jogada da FASE 5, você permaneceu na FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 5. *Pular para a pergunta 26*
- Eu fui promovida(o) para a FASE 6- A PROVAÇÃO. *Pular para a pergunta 28*

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMAR

26. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMAR *



[Pular para a pergunta 27](#)

TERCEIRA JOGADA DA FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMAR

27. Esta é a sua terceira jogada na FASE 5 - TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMAR *. Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

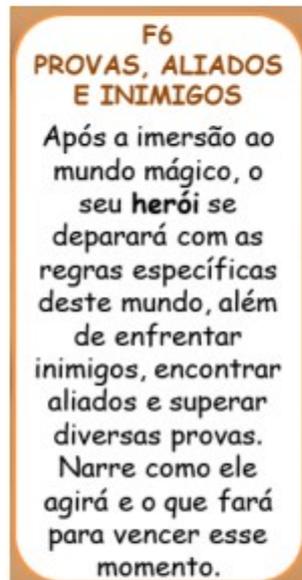
Sim [Pular para a pergunta 28](#)

FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA

FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS

28. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS *



Pular para a pergunta 29

SEGUNDA JOGADA DA FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS

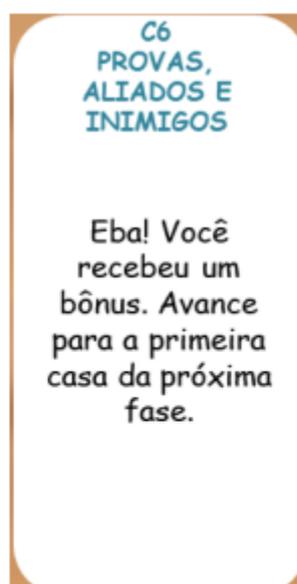
29. Na sua segunda jogada da FASE 6, você permaneceu na FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS ? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 6.
Pular para a seção 30 (COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS)
- Eu fui promovida(o) para a FASE 7- APROXIMAÇÃO DA CAVERNA.
Pular para a seção 32 (TERCEIRO ATO)

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS

SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS



Pular para a pergunta 30

TERCEIRA JOGADA - FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS

30. Esta é a sua terceira jogada na FASE 6 - PROVAS, ALIADOS E INIMINGOS *
Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a seção 32 (TERCEIRO ATO)*

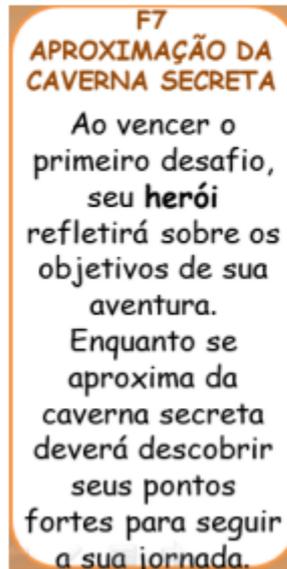
TERCEIRO ATO

Pular para a pergunta 31

FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

Caverna deve ser considerada como um local que mostra a fortaleza do herói
Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

31. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA *



Pular para a pergunta 32

SEGUNDA JOGADA DA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

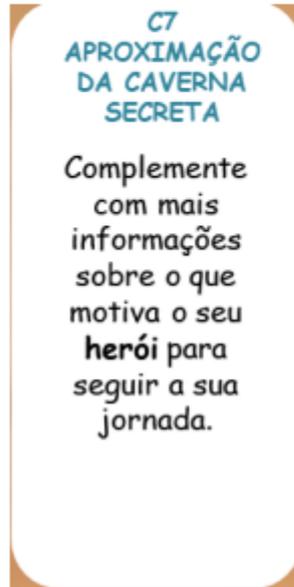
32. Na sua segunda jogada da FASE 7, você permaneceu na FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 7. *Pular para a pergunta 33*
- Eu fui promovido para a FASE 8- A PROVAÇÃO. *Pular para a pergunta 35*

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

33. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA *



[Pular para a pergunta 34](#)

TERCEIRA JOGADA DA FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

34. Esta é a sua terceira jogada na FASE 7 - APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA *
- Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

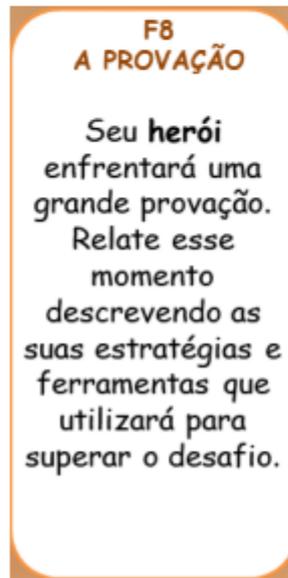
Sim [Pular para a pergunta 35](#)

FASE 8 - A PROVAÇÃO

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA

FASE 8 - PROVAÇÃO

35. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 8 - A PROVAÇÃO *



Pular para a pergunta 36

SEGUNDA JOGADA DA FASE 8 - A PROVAÇÃO

36. Na sua segunda jogada da FASE 8, você permaneceu na FASE 8 - A PROVAÇÃO? *

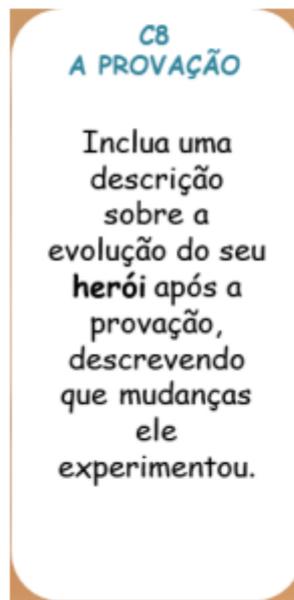
Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 8. *Pular para a pergunta 37*
- Eu fui promovido para a FASE 9- RECOMPENSA. *Pular para a pergunta 39*

Pular para a pergunta 29

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 8 - A PROVAÇÃO

37. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 8 - A PROVAÇÃO *



Pular para a pergunta 38

TERCEIRA JOGADA NA FASE 8 - A PROVAÇÃO

38. Esta é a sua terceira jogada na FASE 8 - A PROVAÇÃO *
Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

Marcar apenas uma oval.

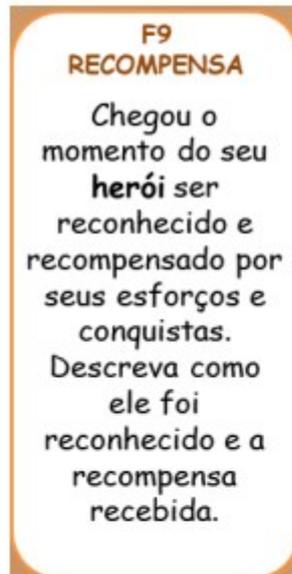
Sim *Pular para a pergunta 39*

FASE 9 - RECOMPENSA

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA

FASE 9 - RECOMPENSA

39. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 9 - RECOMPENSA *



Pular para a pergunta 40

SEGUNDA JOGADA DA FASE 9 - RECOMPENSA

40. Na sua segunda jogada da FASE 9, você permaneceu na FASE 9 - RECOMPENSA? *

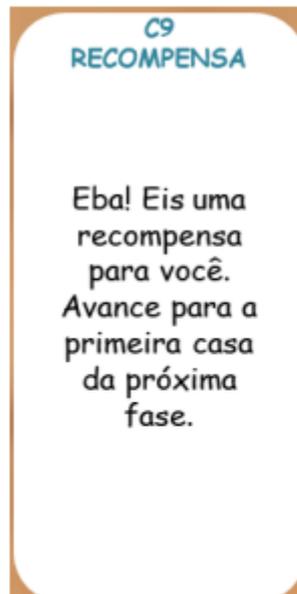
Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 9. *Pular para a pergunta 41*
- Eu fui promovido para a FASE 10- CAMINHO DE VOLTA.
Pular para a seção 45 (QUARTO ATO)

Pular para a pergunta 29

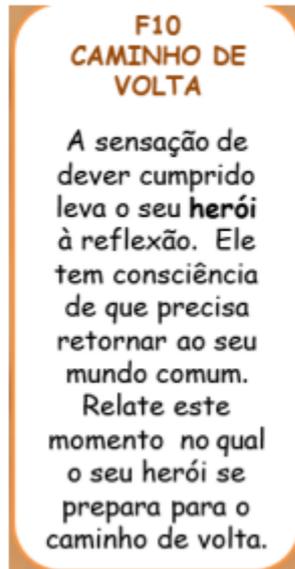
COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 9 - RECOMPENSA

41. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 9 - RECOMPENSA *



Pular para a pergunta 42

43. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA *



Pular para a pergunta 44

SEGUNDA JOGADA DA FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA

44. Na sua segunda jogada da FASE 10, você permaneceu na FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA?

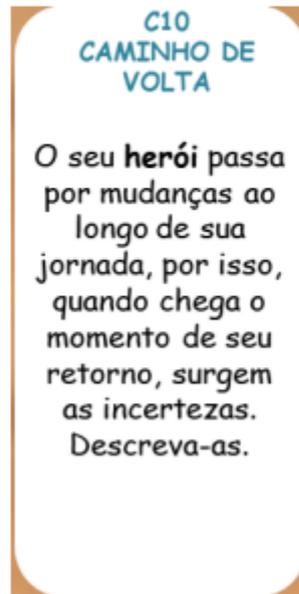
Marcar apenas uma oval.

Sim, estou na Fase 10. *Pular para a pergunta 45*

Eu fui promovido para a FASE 11 - RESSURREIÇÃO. *Pular para a pergunta 47*

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA

45. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA *



[Pular para a pergunta 46](#)

TERCEIRA JOGADA DA FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA

46. Esta é a sua terceira jogada na FASE 10 - CAMINHO DE VOLTA. Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase. *

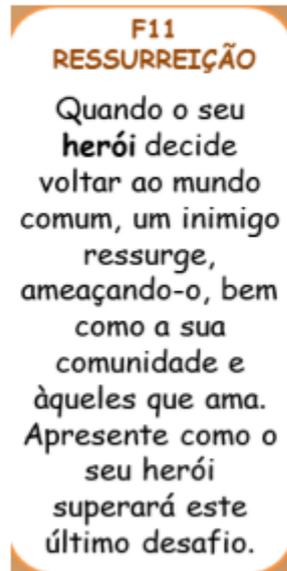
Marcar apenas uma oval.

Sim [Pular para a pergunta 47](#)

FASE 11 - A RESSUREIÇÃO

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA FASE 11 - A RESSUREIÇÃO

47. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 11 - A RESSURREIÇÃO *



Pular para a pergunta 48

SEGUNDA JOGADA DA FASE 11 - A RESSURREIÇÃO

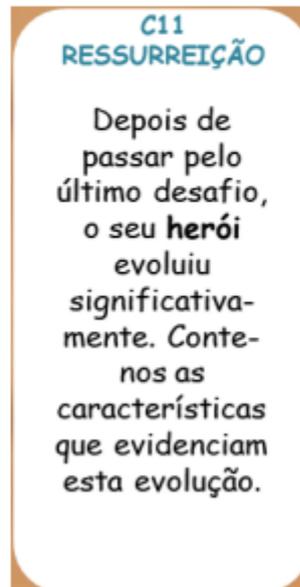
48. Na sua segunda jogada da FASE 11, você permaneceu na FASE 11 - A RESSURREIÇÃO? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 11. *Pular para a pergunta 49*
- Não, fui promovido para FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR
Pular para a pergunta 51

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 11 - A RESSURREIÇÃO

49. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 11 - RESSURREIÇÃO *



Pular para a pergunta 50

TERCEIRA JOGADA DA FASE 11 - A RESSURREIÇÃO

50. Esta é a sua terceira jogada na FASE 11 - A RESSURREIÇÃO *
- Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase.

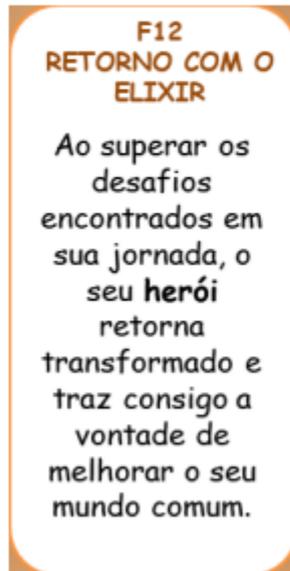
Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a pergunta 51*

FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR

Esta será considerada a PRIMEIRA JOGADA DA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR

51. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA DA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR *



Pular para a pergunta 52

SEGUNDA JOGADA DA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR

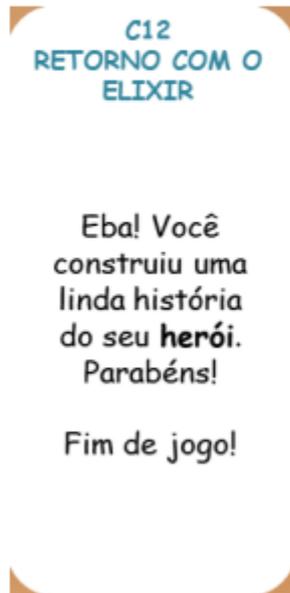
52. Na sua segunda jogada da FASE 12, você permaneceu na FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR ? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim, estou na Fase 12 *Pular para a pergunta 53*
- Eu já finalizei o tabuleiro. *Pular para a seção 58 (FIM...)*

COMPLEMENTANDO A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR

53. SIGA AS ORIENTAÇÕES DA CARTA PARA COMPLEMENTAR A HISTÓRIA DO SEU HERÓI NA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR *



Pular para a pergunta 54

TERCEIRA JOGADA DA FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR

54. Esta é a sua terceira jogada na FASE 12 - RETORNO COM O ELIXIR. Assine "Sim" e você receberá o BÔNUS!!! Poderá avançar para primeira casa da próxima fase e deverá cumprir com as orientações da sua nova fase. *

Marcar apenas uma oval.

Sim *Pular para a seção 58 (FIM...)*

FIM...

APÊNDICE B – FORMULÁRIO AVALIAÇÃO *CHECKLIST – STORY-JH*

Este formulário apresenta como é a Avaliação *Checklist – STORY-JH* do jogador 1, mas se repete para os jogadores 2, 3 e 4 e ao final do *checkist* uma pergunta para direcionar corretamente a pontuação.

Checklist das fases da Jornada do Herói

Universidade Tecnológica Federal do Paraná - campus Cornélio Procopio
Programa de Pós-Graduação Multicampi em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Título do Projeto de pesquisa: **A utilização da Metodologia Ativa Storytelling na formação continuada de professores da Educação Básica por meio do jogo de tabuleiro.**

Pesquisadora Responsável: Mestranda Isabella de Sousa Candido Lopes

Orientador: Professor Doutor Armando Paulo da Silva.

Leia atentamente o que se segue e caso tenha qualquer dúvida, pode entrar em contato comigo pelo e-mail ou WhatsApp para esclarecê-la. Caso se sinta esclarecido(a) sobre as informações que estão neste Termo e aceite participar desta pesquisa, peço que assinale o documento com os itens referentes ao seu consentimento. Lembro-lhe que você tem direito de não querer participar.

Esclarecemos que:

1. Este trabalho tem por objetivo analisar as contribuições da utilização da Metodologia Ativa Storytelling na Formação continuada de professores da Educação Básica por meio do jogo de tabuleiro.
2. A sua colaboração nesta pesquisa consistirá em responder questionários e formulários (online); participação em uma oficina de prototipagem online, **com declaração de participação emitida pelo Programa de Pós-Graduação Multicampi em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).**
3. A participação nesta pesquisa poderá proporcionar que reflita sobre estratégias para aplicação da Metodologia Ativa Storytelling nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Qualquer dúvida, pedimos a gentileza de entrar em contato:

Celular: (43) 998522653 (WhatsApp) ou e-mail: sousabellaisa7@gmail.com

Desde já agradeço a sua participação e colaboração.

IMPORTANTE:

"ESTE FORMULÁRIO É UM CHECKLIST QUE SERÁ REALIZADO POR CADA JOGADOR E DEVERÁ CONSIDERAR EXCLUSIVAMENTE O QUE OS OUTROS COMPETIDORES RELATARAM NA JORNADA DO HERÓI DELES".

_____*Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail *

2. Qual é o seu nome? (Sem abreviações) *

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

3. Declaro estar ciente de que: *

Marque todas que se aplicam.

- Declaro que estou ciente que minha participação nesta pesquisa é livre e que poderei retirar a minha concordância na continuidade dela a qualquer momento
- Declaro que estou ciente que minha participação é voluntária e não haverá nenhum valor monetário a receber ou a pagar.
- Declaro que estou ciente que os dados coletados serão utilizados única e exclusivamente, para fins desta pesquisa, e os seus resultados poderão ser publicados.
- Declaro que estou ciente que o nome dos participantes será mantido em sigilo, assegurando assim a minha privacidade, e se desejar terei livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da sua participação.

NÚMERO DO TABELEIRO STORY-JH

4. ASSINALE ABAIXO O NÚMERO DO TABULEIRO STORY-A QUE VOCÊ ESTÁ UTILIZANDO NESTA RODADA *

Marcar apenas uma oval.

- TABULEIRO A
 TABULEIRO B
 TABULEIRO C
 TABULEIRO D
 TABULEIRO E

Quantidade de jogadores

5. Quantos jogadores participaram do Jogo de Tabuleiro Story-A *

Marcar apenas uma oval.

- 2 *Pular para a pergunta 6*
 3 *Pular para a pergunta 32*
 4 *Pular para a pergunta 72*

DOIS JOGADORES NESTA RODADA

6. Na ordem do jogo, você é qual jogador? *

Marcar apenas uma oval.

- 1º Jogador *Pular para a pergunta 19*
 2º Jogador *Pular para a pergunta 7*

AVALIANDO A JORNADA DO HERÓI DO 1º JOGADOR

PRIMEIRO ATO

7. 1-MUNDO COMUM - 1º JOGADOR *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Apresenta o herói e suas habilidades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descreve o ambiente em que o herói vive e sua rotina comum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. 2-CHAMADO À AVENTURA - 1º JOGADOR *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
O herói recebe o convite ao chamado à aventura.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descreve de forma clara o desafio que o herói enfrentará.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. **3-RECUSA AO CHAMADO - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Manifesta os medos e inseguranças do Herói.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Está evidente a recusa ao chamado pelo Herói e sua dificuldade em acreditar que conseguirá enfrentar o desafio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

SEGUNDO ATO

10. **4-ENCONTRO COM O MENTOR - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Identifica-se o mentor como uma pessoa sábia e experiente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O herói recebe do mentor um preparo, além de poderes, conhecimentos e experiências.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. **5-TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Descreve o mundo mágico e o compromisso do herói com a aventura.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O herói percebe seu diferencial e demonstra a sua transição para o mundo mágico por meio de muralhas ou pontes ou portões.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. **6-PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Enfrenta provas, desafios, conhece aliados e inimigos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O herói começa a aprender as regras do mundo mágico enfrentando vários obstáculos.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

TERCEIRO ATO

13. 7-APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA - 1º JOGADOR *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Apresenta as motivações do herói, anunciando seus pontos fortes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O Herói lembra o objetivo do desafio inicial e se prepara para continuar a jornada.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. **8-A PROVAÇÃO - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
O herói reúne forças e conhecimento, apresentando quais suas estratégias e ferramentas para prosseguir a jornada.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O herói enfrenta seus medos e dificuldades para vencer um dos maiores desafios.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. **9-RECOMPENSA - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
O Herói é reconhecido e recompensado, relatando os detalhes de sua recompensa.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O Herói recebe algo que simboliza sua transformação em uma pessoa especial e mais forte.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

QUARTO ATO

16. 10-CAMINHO DE VOLTA - 1º JOGADOR *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
Expõe a sensação de missão cumprida e suas expectativas em relação ao retorno ao mundo comum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Manifesta a reflexão do Herói e sua indecisão de retornar ao mundo comum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

17. **11-RESSUREIÇÃO - 1º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
O inimigo ressurgiu, levando o herói a enfrentar seu último desafio.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ameaças aparecem para a comunidade ou sociedade onde vive o Herói e descrevendo seu esforço em derrotar definitivamente seu inimigo.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

123. **12 - RETORNO COM O ELIXIR - 4º JOGADOR** *

Considerando os critérios desta fase da Jornada do Herói, avalie com "0" (zero) se o **jogador avaliado** não cumpriu com o critério em questão e "1" (um) se o **jogador avaliado** cumpriu com o critério em questão

Marcar apenas uma oval por linha.

	0	1
O Herói retorna transformado ao seu mundo comum, aplicando as lições aprendidas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
O Herói traz consigo um elixir que o torna mais consciente de sua realidade.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Pular para a pergunta 124

Ordem de classificação ao término do Jogo de Tabuleiro Story-JH

124. Assinale a sua ordem de chegada no jogo. *

Selecione "1" (um) para o primeiro lugar, "2" (dois) para o segundo lugar, "3" (três) para o terceiro lugar e "4" (quatro) para o quarto lugar.

Marcar apenas uma oval.

- 1
 2
 3
 4
-

APÊNDICE C – TABULEIRO *STORY-JH*





TABULEIRO

FASES

COMPLEMENTO

F1 MUNDO COMUM

Para iniciar a história do seu **herói**, pense sobre ele e descreva, destacando a sua rotina comum: onde vive, seus sonhos, habilidades e o que considerar pertinente.

F2 CHAMADO À AVENTURA

De forma explícita ou não, o seu **herói** será chamado à aventura e nela será envolvido para a solução de um desafio.

F3 RECUSA AO CHAMADO

Em um momento de crise pessoal, o seu **herói** resiste ao chamado à aventura. Descreva os motivos pelos quais ele possa recusar ao seu chamado.

F4 ENCONTRO COM O MENTOR

Diante de sua crise, o seu **herói** necessita da ajuda de alguém mais experiente (o mentor). Para que ele compartilhe conselhos e/ou ferramentas para auxiliá-lo em sua jornada.

F5 TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Neste momento, o seu **herói** assume o compromisso com a sua aventura e realiza a travessia para um mundo mágico. Relate como é este mundo.

F6 PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS

Após a imersão ao mundo mágico, o seu **herói** se deparará com as regras específicas deste mundo, além de enfrentar inimigos, encontrar aliados e superar diversas provas. Narre como ele agirá e o que fará para vencer esse momento.

F7 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA

Ao vencer o primeiro desafio, seu **herói** refletirá sobre os objetivos de sua aventura. Enquanto se aproxima da caverna secreta deverá descobrir seus pontos fortes para seguir a sua jornada.

F8 A PROVAÇÃO

Seu **herói** enfrentará uma grande provação. Relate esse momento descrevendo as suas estratégias e ferramentas que utilizará para superar o desafio.

F9 RECOMPENSA

Chegou o momento do seu **herói** ser reconhecido e recompensado por seus esforços e conquistas. Descreva como ele foi reconhecido e a recompensa recebida.

F10 CAMINHO DE VOLTA

A sensação de dever cumprido leva o seu **herói** à reflexão. Ele tem consciência de que precisa retornar ao seu mundo comum. Relate este momento no qual o seu herói se prepara para o caminho de volta.

F11 RESSURREIÇÃO

Quando o seu **herói** decide voltar ao mundo comum, um inimigo ressurgiu, ameaçando-o, bem como a sua comunidade e àqueles que ama. Apresente como o seu herói superará este último desafio.

F12 RETORNO COM O ELIXIR

Ao superar os desafios encontrados em sua jornada, o seu **herói** retorna transformado e traz consigo a vontade de melhorar o seu mundo comum.



TABULEIRO	COMPLEMENTO				FASES
<p>C1 MUNDO COMUM</p> <p>Geralmente, o mundo comum parece ser tedioso, mas é nele que o seu herói encontrará o desafio para iniciar a sua aventura. Detalhe como é o mundo comum dele, com mais informações sobre seu cotidiano.</p>	<p>C2 CHAMADO À AVENTURA</p> <p>O seu herói pode não perceber algo de errado no mundo comum, por isso pode precisar de ajuda de alguém que o convide a visitar o que está acontecendo. Conte-nos mais sobre este momento.</p>	<p>C3 RECUSA AO CHAMADO</p> <p>As inseguranças começam a gerar dúvidas em seu herói sobre aceitar ou não o desafio. Complemente com mais informações a respeito desta situação.</p>	<p>C4 ENCONTRO COM O MENTOR</p> <p>Acrescente um conselho ou dica que o mentor compartilhará com o seu herói para auxiliá-lo.</p>	<p>C5 TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR</p> <p>O seu herói já começou a sua jornada. Descreva com mais detalhes como é este mundo mágico e suas regras.</p>	<p>C6 PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS</p> <p>Eba! Você recebeu um bônus. Avance para a primeira casa da próxima fase.</p>
<p>C7 APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA</p> <p>Complemente com mais informações sobre o que motiva o seu herói para seguir a sua jornada.</p>	<p>C8 A PROVAÇÃO</p> <p>Inclua uma descrição sobre a evolução do seu herói após a provação, descrevendo que mudanças ele experimentou.</p>	<p>C9 RECOMPENSA</p> <p>Eba! Eis uma recompensa para você. Avance para a primeira casa da próxima fase.</p>	<p>C10 CAMINHO DE VOLTA</p> <p>O seu herói passa por mudanças ao longo de sua jornada, por isso, quando chega o momento de seu retorno, surgem as incertezas. Descreva-as.</p>	<p>C11 RESSURREIÇÃO</p> <p>Depois de passar pelo último desafio, o seu herói evoluiu significativamente. Conte-nos as características que evidenciam esta evolução.</p>	<p>C12 RETORNO COM O ELIXIR</p> <p>Eba! Você construiu uma linda história do seu herói. Parabéns!</p> <p>Fim de jogo!</p>

