

Jogo da memória educacional

SANKOFA

O REDEsign está desenvolvendo um jogo da memória educacional para ser jogado principalmente na escola, com a mediação de professores. A pesquisa se dá a partir do entendimento da necessidade de abordar sobre o racismo nas escolas, com o intuito de quebrar estigmas.

O SANKOFA é uma atividade divertida e educativa que ajuda a melhorar a memória, as habilidades de reconhecimento das crianças e conscientiza sobre personalidades negras que impactaram a história. Nele você irá conhecer sobre elas junto com um aprendizado intuitivo das cores! Cada personalidade segue com sua paleta de cores definida pelos seus trabalhos artísticos e preferências pessoais. Este manual descreve as regras e fornece dicas para jogar o jogo de memória infantil. O objetivo principal do SANKOFA é ser um jogo educacional que conscientize e promova a valorização da cultura negra. Ele desafia estereótipos e preconceitos, trazendo informações históricas e culturais que ajudam a contextualizar a luta negra.

Componentes do Jogo

- 32 cartas de personalidades
- 16 Cartas das Curiosidades
- 1 Manual físico
- QR code com acesso ao manual virtual

Preparação do Jogo

1. Embaralhe bem todas as cartas.
2. Coloque as cartas viradas para baixo em uma grade, organizadas em linhas e colunas.
3. O mediador tirará uma Carta das Curiosidades da pilha e escolherá uma das opções para ler.
4. O participante da vez terá a chance de encontrar a personalidade virando duas cartas da memória.

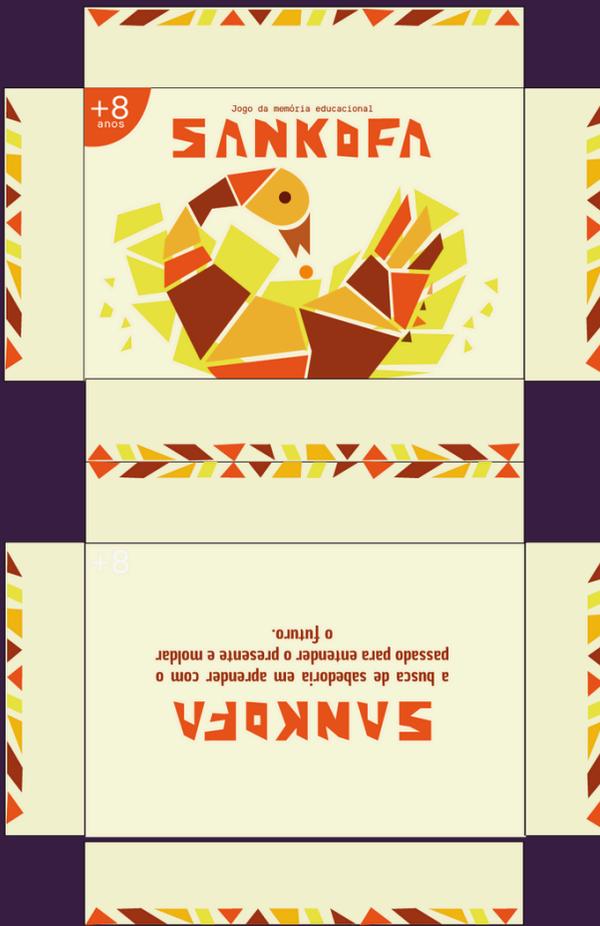
Regras do Jogo

1. **Primeiro jogador:** Escolha quem começará o jogo. Pode ser decidido por sorteio ou acordo mútuo.
2. **Virar cartas:** O primeiro jogador vira duas cartas à sua escolha.
 - Se as cartas viradas forem a personalidade certa, o jogador retira as cartas do jogo e ganha um ponto. O jogador pode então virar mais duas cartas depois de outra curiosidade falada.
 - Se as cartas viradas não forem um par, o jogador deve virar as cartas de volta para a posição original (viradas para baixo).
3. **Próximo jogador:** É a vez do próximo jogador seguir o mesmo procedimento.
4. **Final do jogo:** O jogo continua até que todas as personalidades tenham sido combinadas e retiradas da mesa.
5. **Vencedor:** O jogador com o maior número de pares de cartas no final do jogo é o vencedor.

Dicas para Jogar

- **Memorize as cartas:** Preste atenção nas cartas que foram viradas, mesmo que não formem um par. Isso ajudará você a lembrar onde estão as cartas correspondentes nas próximas rodadas.
- **Concentração:** Mantenha-se focado e aprenda curiosidades enquanto se diverte!
- **Jogabilidade em equipe:** Para uma variante colaborativa, jogue em equipe para encontrar todos os pares juntos.

TAMPA PLANIFICADA



Mock-up



PARTE INFERIOR

Inferior



CARTAS DEFINIDAS

CURIOSIDADES CURIC
CURIOSIDADES CURIC
CURIOSIDADES CURIC
CURIOSIDADES CUR
S CURIOSIDADES CU
ES CURIOSIDADES CI
DES CURIOSIDADES C
ADES CURIOSIDADES
ADES CURIOSIDADE
ADES CURIOSIDAD
ADES CURIOSIDA

Nome

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore



Nome



Nome

ELZA SOARES

Começou sua carreira musical por necessidade financeira.

Forte defensora dos direitos das mulheres e das causas sociais.

Suas músicas frequentemente abordavam temas como racismo, machismo, e desigualdade social.

Recebeu diversos prêmios e homenagens, incluindo o Grammy Latino de Melhor Álbum de Música Popular Brasileira em 2016.

CURIOSIDADES CURA
CURIOSIDADES CURT
CURIOSIDADES CUR
CURIOSIDADES CU
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C
CURIOSIDADES C

PRÓXIMOS PASSOS:

- CURIOSIDADES NAS CARTAS
- PINTURA
- CRIAÇÃO DA POSTAGEM NO BLOG
- IMPRESSÃO
- ARTIGO (P&D 2024, REVISTA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DO SENAC, ARQUIVOS DA EBA N° 37)

OBRIGADO!