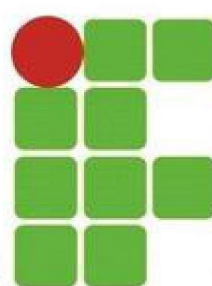
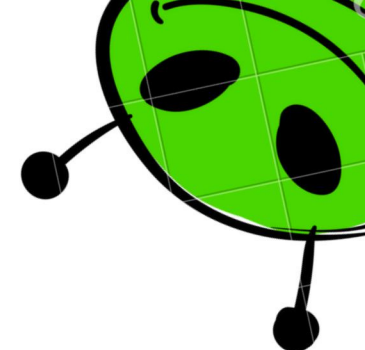


MNPEF
Mestrado Nacional
Profissional em
Ensino de Física
Polo 15 - UFF/IFRJ



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA
RIO DE JANEIRO
Campus Volta Redonda



... RPG

EDUCACIONAL

Roleplaying games em sala de aula

ROTEIRO DE
COMO CRIAR A
SUA AVENTURA E
O JOGO A vaca
Perdida



MUARY DIAS QUINTANILHA
ORIENTADOR: LÁDARIO DA SILVA

ROLEPLAYING GAMES EM SALA DE AULA
JOGO DE RPG DIDÁTICO

RPG EDUCACIONAL



ROTEIRO DE COMO CRIAR A SUA AVENTURA
E O JOGO A VACA PERDIDA

Muary Dias Quintanilha
Orientador: Ládário da Silva

Programa de Pós Graduação Stricto Sensu em ensino de
Física
Produto Educacional

MNPEF
Mestrado Nacional
Profissional em
Ensino de Física
Polo 15 - UFF/IFRJ



ÍNDICE

■	O QUE É O RPG?	3
■	RPG E EDUCAÇÃO- POR QUE USÁ-LO EM SALA DE AULA?	3
■	TEMÁTICAS UTILIZADAS NO RPG E NESTE PRODUTO	
■	UM POUQUINHO SOBRE O MESTRE	4
■	UM POUQUINHO SOBRE O JOGADOR	4
■	REGRAS DO JOGO	5
■	ROTEIRO DO JOGO	8
■	IDEIAS PARA SE DIVERTIR E APRENDER MAIS COM O JOGO	10
■	CENÁRIO E ENREDO DA HISTÓRIA	11
■	SEQUENCIA DIDÁTICA	12
■	COMO ESSE PRODUTO DEVE SER JOGADO	16
■	JOGO: A VACA PERDIDA	17
■	MONTANDO SUA AVENTURA	27

CRIATIVIDADE NA AULA

Entendido o que é o jogo de RPG

R
P
G

A motivação para fazer este produto, veio da sala de aula e dos alunos, um jeito diferente de utilizar o conhecimento adquirido e brincar, tornar a sala de aula um ambiente gostoso de aprender, gostoso de se estar, e ainda mais um jogo de ganha-ganha, onde todos podem jogar, bastando imaginação e companherismo.

O QUE É O RPG?

Roleplaying games é um jogo de interpretação.

No RPG podemos definir dois tipos de jogadores: o primeiro é o mestre, que cria a história e julga as ações de todos os personagens do jogo. O outro é o personagem que criará uma figura dramática fictícia, seguindo as regras do sistema escolhido por seu grupo, ou impostas pelo mestre, além de controlar seu personagem pelas aventuras do jogo (Amaral, 2008). O RPG permite que o mestre crie situações no decorrer do jogo e mesmo com um jogo planejado com um final pré-estabelecido, algo novo pode ocorrer e mudar os rumos da história.

RPG E EDUCAÇÃO- POR QUE USÁ-LO EM SALA DE AULA?

Além de poder incluir a interdisciplinaridade nos temas, o RPG, exige também de quem joga, principalmente do narrador/mestre o hábito de leitura, habilidades para relacionar dados e compreensão de textos. O RPG promove uma curiosidade maior nos alunos, podendo fazer com que estes busquem mais detalhes e conhecimentos sobre o tema que estão jogando para interpretar melhor suas personagens. Segundo VASQUES (2008) o jogo de RPG é um importante elemento de comunicação, com uma atividade realmente interativa, podendo gerar situações imprevistas e promovendo uma narrativa diferente da tradicional.

Porque há a contribuição de todos os participantes e também a inserção do conhecimento adquirido pelos jogadores em outras disciplinas que poderá ser utilizada dentro de seu próprio jogo. Nenhuma hipótese deve ser considerada descartável. Fazendo com que o mestre do jogo crie rapidamente novas situações e incluía as situações ao longo da partida.

O RPG pode ser jogado com toda a sala de aula onde um grupo de alunos interpreta um jogador. Assim a turma pode ser dividida em vários grupos. Esses alunos devem ser instruídos antes das partidas.

Cada Jogo é único. E o professor ou professora fica livre para colocar elementos na própria história que cria.

Acessando o site:
<https://sites.google.com/view/muarydiasquin>
tanhã

UM POUQUINHO SOBRE O MESTRE

O NARRADOR DO JOGO

RESUMO PESSOAL

O Mestre é o narrador do jogo. É a partir dele que as coisas podem acontecer, porque a partir da narrativa do mestre que os jogadores podem pensar, imaginar e fazer escolhas responsáveis por conduzir a trama e desenvolver as ações e toda a história.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS

O mestre também joga com regras , porém ele cria e utiliza a regra que quiser, mas deve ser esclarecida aos jogadores antes das partidas, para evitar confusões. O mestre deve cativar os jogadores, e antes de tudo, estudar bem a história que vai ser narrada, surpreender quando possível, e mudar a história quando houver sinais de desinteresse.

PAPEL DO MESTRE

O mestre também tem que deixar os jogadores agirem, mesmo que tenha planejado a história e algum jogador mude o rumo, o mestre deve estar preparado para estes acontecimentos, e aproveitar essas deixas e incluir na história. RPG é diversão e na educação é uma forma interativa de usar e adquirir conhecimento, você professora/professor tem que lembrar que sua empolgação, divertimento e criatividade é que motivará seus alunos quererem jogar, aprender e se divertir. Como já foi dito, o Mestre do Jogo é quem Manda. E isso deve ser passado para os alunos/mestre que porventura forem narrar algum jogo. Então o básico é saber a história das aventuras e mais importante o que cada desafio vai poder ensinar, estimular e dar conhecimento aos seus alunos.

UM POUQUINHO SOBRE O JOGADOR

AÇÃO E EMOÇÃO

RESUMO PESSOAL

Os jogadores são colaboradores na narrativa do mestre. Eles são as personagens das aventuras. São suas escolhas e ações que permitem a narrativa fluir melhor. Desta forma, no RPG didático seria ideal que o jogador esteja inteirado dos temas das aventuras.

PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS

O jogador-personagem precisa ter paciência e confiar no mestre, respeitá-lo e aos outros jogadores. Esclareça para os jogadores que eles não podem confundir o conhecimento do jogador com o conhecimento da personagem.

PAPEL DO JOGADOR

Os Jogadores interpretam uma personagem, que eles mesmo criam. Então personalidade e conhecimento da personagem nem sempre é do próprio jogador. Também deve ficar atento e respeitar as regras do Jogo, interpretar como a personagem. E deve deixar os outros jogadores também interpretarem e jogarem.

REGRAS DO JOGO

Para esse produto educacional foi feito uma regra simples e de fácil interpretação. Mas existem vários tipos de regra no RPG, e você professora/professor pode acrescentar ou retirar o que quiser.

COMPETÊNCIAS

Para o jogo são necessários vários dados comuns, aqueles de 6 lados.

A- Se for jogar com um pequeno grupo onde cada aluno é um jogador, pode ter dois dados por grupo, caso seja jogado com a turma toda onde cada grupo é um jogador, o ideal são dois pares de dados por grupo.

B- Para preencher a ficha : precisa de tempo e paciência, a ficha será preenchida com características criadas pelos alunos.

C- O resultado do valor do jogo dos dados é que decide se a ação do jogador terá sucesso ou não.

A

1- Jogo com toda a sala de aula

Cada grupo de pelo menos 5 alunos será um personagem do Jogo. Somente um jogador do grupo pode responder em nome de todos o representante do grupo deve interpretar a personagem, como se ele mesmo fosse a personagem.

2-Jogo com pequeno grupo

Cada aluno ou dupla de alunos poderá ser uma personagem. O aluno deve interpretar a personagem, como se ele mesmo fosse a personagem.

B

A criação de personagem deve acontecer coletivamente se for em grupo. O grupo escolhe como será o seu personagem e cada membro dê a sua opinião. A ficha e como preencher esta na próxima página.

C

1-Ao jogar os dois dados:

- a) Sendo o resultado maior que 8,o jogador teve sucesso. e quanto maior o valor , melhor o resultado.
- b) Como resultado menor que 8, ação escolhida pelo jogador não teve sucesso completo. Quanto menor for o valor do resultado menor o sucesso do jogador.
- c) Obtendo o resultado 7, fica a critério do mestre definir até onde a ação teve real efeito. Mas ela deve ser considerada não realizada totalmente.

Aqui está a ficha dos jogadores. Cada personagem deve ter uma ficha (figura 1). É fácil professora/professor. Segue aqui o modelo da ficha, que foi inspirado no jogo de RPG MASMORRA.
<https://www.masmorraprg.com/>

FIGURA 1

RPG

NOME

CLASSE

ASTRONOMIA

FORÇA

DESTREZA

MENTALIDADE

VIGOR

MÁX

ATUAL

INSTRUMENTOS

ROUPA ESPECIAL

EQUIPAMENTOS E OUTROS ITENS

APARÊNCIA

HABILIDADES DE CLASSE

CARACTERÍSTICAS

- 1-Pedir aos alunos que escolhem uma das 3 classes de seus personagens;
(características na próxima página)
- 2-Peça aos alunos que escolhem o nome da personagem, o gênero e sua aparência/características;
3. Na parte onde tem uma coluna com força, destreza e mentalidade. Eles terão 2 pontos para distribuir.
Sendo que podem tirar um ponto do zero e ficar negativo

Quadro 1

FORÇA DESTREZA MENTALIDADE		Pode ser assim. Contando que sempre some 2 pontos no final entre outras combinações
		2 1 0 0
		0 1 2 -1
		0 0 1 3

- A força da personagem tem muito a ver com a força física.
- A destreza, e a capacidade principalmente manual da personagem, e habilidades que precisam de precisão
- A mentalidade é relativa à capacidade de entendimento das personagens. Entendida dessa forma é sinônimo de inteligência..
- 4-Os instrumentos estão no item classe das personagens. Eles começam com esses instrumentos e podem achar outros ao longo da aventura. E devem anotar com lápis na ficha.
- 5- Na parte das características, os alunos devem colocar duas características de habilidades de suas personagens que só poderá ser usada uma vez. Pode ser algo bem mirabolante, mais que seja bem possível. e pode ser colocado também características de personalidade s da personagem, pelo menos 3 características.
- 6 – Equipamentos. Aqui eles vão colocando os equipamentos que acharem pelo caminho.
7. Na parte do vigor. Todos começam com seis. Menos o personagem do cientista que foi capturado Ele deve ter menos.

FIXA

CLASSE DAS PERSONAGENS

Os jogadores, podem escolher somente entre estas 3 classes de personagens para jogar.

Neste produto foi criado três classes para o jogo. Mas você professor é livre para criar as classes que achar necessárias para o seu jogo. Só tem que ficar atentos as características de cada.Mas tudo isso fica a seu critério.

Classe	Especialistas	Descobridores	Defensores
Tipo de roupas	Roupa leve	Roupas com vários bolsos	Roupas pesadas, colete à prova de balas
Principal característica	Conseguem sair de situações arriscadas rapidamente. Bons em criptografia.	Aprendizagem mais rápida , investigação	Especialista em lutas e em diálogos
Ferramentas iniciais	Bolsa de ferramentas, Microcomputador, rádio transmissor e livro de criptografia .	Mala com coisas reagentes químicos e material de coleta	Zarabatana, com soníferos
Ciências que dominam	Ciências exatas	Ciências Naturais	Ciências Sociais
	Física, astrofísica, matemática, Astronomia, Estatística, Ciência da Computação. engenharia e todos os recursos das ciências exatas essa classe possui	Biologia, química, astrobiologia, bioquímica, biofísica, medicina e todos os recursos das ciências naturais essa classe possui	Sabem discutir sobre História, Filosofia, Geografia entre outros. Entendem mapas facilmente , são bons cartógrafos.
Forma de agir	Preferem resolver os conflitos sem violência. nunca estão armados e derrotam o inimigo com seus vastos conhecimentos científicos	São exploradores natos, pesquisadores da natureza e da vida.	São exímios guerreiros especialistas em lutas, dão segurança aos Especialistas e aos descobridores. Não possuem muito conhecimentos em exatas ou biológicas ,
	Conseguem desenvolver muitas coisas	Conseguem fazer misturas utilizando elementos,	São bons combatentes
Habilidades da classe	Destrancar portas Destrancar baús Desarmar armadilhas Escapar de tumultos Escapar de enrascadas em geral Bombas de Fumaças Andar silenciosamente Criar dispositivos	Fazer misturas Analisar Catalogar	Boa capacidade de luta Resolução de conflitos

ROTEIRO DO JOGO

1º-Após aplicação da sequência didática sugerida em anexo ou das suas próprias aulas ou após os conceitos de astronomia aqui tratados já terem sido passados para os alunos, o RPG poderá ser jogado.

2º-Esteja atento às regras, disponíveis no tópico acima. A história deve estar bem compreendida pelo mestre (Professor ou aluno-mestre), pois ela deverá ser narrada.) Seja a aventura aqui sugerida ou outra que você professora/professor elaborar.

3º -Separe os materiais necessários para o jogo:

- Lápis,
- relógio com cronômetro;
- Bloco de anotação;
- 6 Fichas dos personagens;
- Vários dados de 6 lados (no mínimo 2) (ou dois por grupo);
- Mapa do jogo (opcional) (o ideal é ter um mapa por grupo, ou um grande mapa que possa ser exposto para todos. (segue em material de apoio);
- Cada personagem deve ter uma ficha, lápis, dados.

4º -Em anexo tem-se várias perguntas relativas à matéria dada. Cada pergunta ou grupo de perguntas tem um objetivo de ser utilizada e respostas que possam ser consideradas satisfatórias por parte dos alunos. Pode escolher as perguntas que quiser ou utilizar a ordem aqui sugerida.

5º -Explicar aos alunos o que será feito. Perguntar se sabem o que é RPG ou se já jogaram. Aqui os alunos devem ser motivados. Explicar que é um jogo de interpretação, onde eles devem falar, interagir e pensar como as personagens, mas deixe bem claro que isso somente deve ser feito no jogo e não na vida real.

6º -Dividir a turma em grupos. Cada grupo será um personagem. Se for jogado em sala de aula com a turma inteira, (Ou com sugestão posterior, poderá ser jogado com um grupo de alunos, onde cada um será individualmente um personagem, para depois cada um ser mestre de um grupo).

7º-Distribuir a ficha das personagens para os grupos (as fichas se encontram na parte material de apoio). Cada grupo deve ter uma ficha de personagem.

8º -Explicar para a turma o que é a ficha de personagem e como preenchê-la. E que cada grupo representa uma personagem. A ficha da personagens contém informações da personagem. Eles devem escolher a classe das personagens (discriminado no item REGRAS), o nome, as técnicas, colocar o nível de vida e etc. na caixa em baixo tem a explicação de cada um desses pontos.

•Classe dos personagens. Neste Jogo tem 3 classes. O Nome das personagens, suas características psicológicas devem ser criadas pelos jogadores. Que está na parte das regras. O Mestre deve falar aos jogadores, as classes das personagens para que eles possam escolher qual será.

9º -Após tudo preenchido, fale para os grupos que cada um deve escolher quem será o porta-voz da personagem. (Caso vários alunos, sejam uma personagem).

10º -Distribua 2 dados para cada grupo, caso não tenha tantos dados, fique com o dado, deixe os grupos utilizar quando precisarem para algum momento do jogo. Recolhendo sempre.

11º Após estes passos feitos. Hora de Começar o jogo.

12º O roteiro para os alunos- mestre é o mesmo. Mas o professor deve salientar que ele deve estudar antes, para "mestrar" o jogo.

IDEIAS PARA SE DIVERTIR E APRENDER MAIS COM O JOGO

A Temática desenvolvida para este produto tem como base os conhecimentos de Astronomia a nível do Ensino Fundamental. Mas pode ser usado para qualquer outro conteúdo didático.

Desta forma muitas ações podem ser feitas com os alunos antes do jogo.

- >Fazer uma exposição do tema antes, uma aula simples seguindo uma sequência didática;
 - >Pedir trabalhos que podem ser usados ao longo do jogo;
- > Assistir vídeos e ver imagens, fazer pesquisas, tudo isso para dar um maior suporte ao conhecimento teórico dos alunos, e também enriquecer a história.

CONTEÚDO QUE PODERÁ SER UTILIZADO E DISCUTIDOS NESTE PRODUTO. IDEIAS PARA O PROFESSOR TRABALHAR COMO TEMA ASTRONOMIA.

1

UNIVERSO

Surgimento e composição das estrelas –nascimento, vida e morte; brilho; distâncias astronômicas; galáxias; constelações ; gravidade

2

SISTEMA SOLAR

Surgimento do sistema solar;Componentes do sistema solar; o sol, os planetas, planetas anões, satélites, cometas, asteróides, meteoros.

3

A TERRA

Movimentos da terra; movimento aparente do sol; estações do ano.

4

A LUA

Fases da lua, eclipse –lunar/ solar; surgimento de marés.



CENÁRIO E ENREDO DA HISTÓRIA

Um boa descrição do cenário faz
toda a diferença

O cenário de refere a todas as características
que serão criadas no jogo de RPG. Que diz
respeito a época em que se passa, podendo ser
qualquer época como exemplo antiga,
medieval, futurística, entre outras. O tipo de
mundo que se desenvolve como real, mundo
fantástico, outro mundo. O importante é que
tenha uma estreita ligação com o conteúdo que
será desenvolvido com o currículo em sala de
aula desenvolvido pela professora/professor

O ENREDO

Já o enredo trabalha justamente os
acontecimentos que se passam no jogo, o por
que está acontecendo, o que se deve fazer, as
missões a se cumprir, como será passado,
compartilhado e aprendido certos conceitos
e conhecimentos. O importante é que a
aventura possa surgir de uma situação
problema a qual possa ser usado para
ensinar a matéria-conceito da sala – de
forma objetiva. Que os alunos possam
visualizar com clareza e desenvolver um
raciocínio para resolver o problema
utilizando os conhecimentos pré-existentes
ou buscar novos conhecimentos dentro do
próprio jogo e com seus colegas. A relação
entre a disciplina e o problema não
necessariamente precisa estar em evidência,
pois isso possibilitará aos alunos a pensarem
as várias cenas de outros ângulos.

COMO ESSE PRODUTO DEVE SER JOGADO

Um guia rápido

A aventura, A VACA PERDIDA, foi
feita para ser jogada em 3 cenas. Mas
ela é um exemplo de aventura que
pode ser jogada. Você professor poderá
montar a sua aventura a partir de um
roteiro que fiz para ajudar a dinamizar
a aula. Cada cena terá desafios e
perguntas para serem respondidas,
quando as perguntas e desafios forem
respondidos corretamente poderá ser
passado para a cena seguinte. Na parte
da temática, fica livre para o professor
utilizar o conteúdo que quiser, mesmo
que jogo seja jogado novamente a
história em si e o final dela sempre terá
resultados diferentes, pois é a interação
entre mestre-jogadores que movem a
história e a transformam.

OS JOGADORES

Os Jogadores interpretam uma
personagem, que eles mesmo criam.
Então personalidade e conhecimento da
personagem nem sempre é a do próprio
jogador. Também deve ficar atento e
respeitar as regras do Jogo, interpretar
como a personagem. E deve deixar os
outros jogadores também interpretarem
e jogarem.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA CRIADA PARA O JOGO

Esta sequência foi criada levando em consideração a realidade da escola e das turmas em que foi aplicada o produto.

INTRODUÇÃO À MATÉRIA DE CIÊNCIAS

AULA 1

Antes de começar aula, é importante saber o que os alunos já conhecem sobre astronomia. Então é interessante que o professor faça um mapa mental. Colocando a palavra astronomia no quadro e deixando os alunos expressarem palavras e ideias que tem a ver com sentido da palavra, sempre anotando no quadro. Após esta primeira parte. Analisar o que foi feito e riscar junto com eles as palavras ou ideias que tem a ver com astronomia. Mas não especificar nenhuma ainda. A segunda parte será fazer uma sequência de perguntas. Aqui você professor pode dar uma folha para cada um com a sequência de perguntas ou pode escrever no quadro e pedir que copiem em uma folha separada para te entregarem depois. O objetivo principal dessas duas partes é para que você professor possa ter o conhecimento prévio geral da sua turma e direcionar para aquilo que eles precisam saber. Além de que com o mapa mental feito em sala, muitas ideias e palavras que não fazem parte do conceito que você deseja compartilhar podem já ser retirados para outras discussões. As perguntas são simples e amplas, mas podem dar uma ideia do que precisar ser focado. Além de que no momento da análise do mapa mental, você professor já vai deixando ideias e perguntas no ar. Isso instiga curiosidades nos alunos.

- 1) Como surgiu o universo?
- 2) Como foi formado o sistema solar?
- 3) O que é uma estrela?
- 4) Quais os planetas você conhece?
- 5) O que é um asteroide?
- 6) Existe vida fora da terra? Explique sua resposta
- 7) O que é um satélite?
- 8) Somente o planeta Terra tem satélite?
- 9) Como foram feitos os anéis de saturno?
- Escreva duas dúvidas sobre astronomia?
- 10) Como foi formado o planeta Terra?

A partir daí pode dar início a matéria em si. Aqui segui uma linha que achei melhor. Dependendo do ano escolar que está jogando o RPG, não é necessário que se aprofunde tanto, mas é importante seguir alguns pré-requisitos. Como a matéria está restrita à astronomia os assuntos abordados estão entre uma pequena discussão e conhecimento do que é a matéria que constitui o universo, a formação do universo e formação do sistema solar, os planetas do sistema solar e corpos celestes, terminando com a rotação e translação do planeta Terra e movimentos da lua e fatores de existência de vida em nosso planeta. O primeiro momento depois de responderem as perguntas e recolher a folha.

E promover a discussão jogando perguntas as mesmas que foram feitas em folhas separadas individualmente para começar e depois pode colocar perguntas novas. Dessa forma é por meio de conversa, os alunos vão expondo o que sabem, e criando mais perguntas. O interessante é que nesta primeira aula, você junto com a turma possa fazer um pequeno texto, falando da possível Teoria da formação do Universo, o Big Bang, e já dando início a formação do sistema solar. Para adiantar a aula, deve ou e pode ser usado o livro didático, específico da turma, mas professora/professor, leia bem o texto e complete com informações que você achar pertinente. O livro deve ser usado, mas não somente ele.

O SISTEMA SOLAR E OS PLANETAS

**A
U
L
A

2**

Esta aula poderá dar início a discussão da formação do sistema solar. Aqui também pode ser falado sobre as nebulosas e um pouco sobre a formação das estrelas, importantíssimos para se entender a formação do sistema solar e outros sistemas. Evidenciar aqui os planetas no sistema solar, e ler junto aos alunos sobre as características de cada planeta. Outra tática é fazer grupos pequenos onde cada um fica responsável por falar as características e onde estão cada planeta. Usa-se o livro didático e o professor pode levar mais dados dos planetas para os grupos. Depois de um tempo, cada grupo deve apresentar para a turma as informações. Recomendo que os alunos possam anotar em uma tabela as informações dadas pelos outros grupos. Logo em seguida, passar exercícios sobre a matéria.



**A
U
L
A

3**

Caso a escola tenha o planetário escolar, uma aula específica pode ser dada, para que os alunos possam compreender melhor a dinâmica nos planetas e suas orbitas em torno do sol. É hora de falar dos movimentos do planeta terra e o sistema terra-lua. Após uma breve explanação das aulas anteriores, pode ser usado os próprios alunos como exemplo. Aluno representando o sol e outros representando o planeta terra e os outros planetas e a lua. Assim, pode ser mostrado visualmente e de forma simples alguns movimentos que os planetas fazem. E depois evidenciam os movimentos do planeta terra e da lua. Incluindo aqui o eclipse.



AULA 4

A existência da vida no planeta Terra. Para esta aula seria bom promover a discussão das características que fizeram a vida surgir no planeta, como a presença de água e a atmosfera da terra, comparando com os de outros planetas. Ainda poder ser discutido sobre astrobiologia com seus alunos.

AULA 5

Nesta aula seria legal usar o software Stellarium, ou outro similar. Esta aula pode ser utilizado os 3 momentos pedagógicos. Pode ser usado, um aluno por cada computador, ou duplas. Ou da melhor forma possível, e utilizando um projetor, dessa forma você professor terá total controle do que eles estarão vendo.

3 MOMENTOS PEDAGÓGICOS UTILIZANDO STELLARIUM

1º MOMENTO- PROBLEMATIZAÇÃO

Esse momento consiste em levantar uma questão, abrindo a discussão em sala. Tem como objetivo fazer a ligação desse conteúdo com situações reais que os alunos conhecem e presenciam, para as quais provavelmente eles não dispõem de conhecimentos científicos suficientes para interpretar total ou corretamente. O professor irá questionar até o ponto em que os alunos irão perceber que as informações que eles sabiam sobre determinado tema, não são suficientes, sendo necessária a busca de mais informação. Pedir aos alunos para que façam um desenho do sistema solar, ou contem como percebem o sistema solar depois das aulas anteriores. Depois utilizando o programa Stellarium, Pedir para que achem no planetário virtual pelo menos 4 planetas. Pergunta. Como está a organização espacial dos planeta? É como vocês desenharam. Quais as semelhanças e quais as diferenças?

2º MOMENTOS ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO.

Neste momento, haverá a sistematização do conhecimento necessários para a compreensão do tema e da problematização inicial, sob a orientação do professor. Dessa forma, o aluno irá aprimorar seu conhecimento científico, para a partir daí melhor interpretar aqueles fenômenos e situações.

3º MOMENTO- APLICAÇÃO DO CONHECIMENTO

Este momento destina-se a abordar sistematicamente o conhecimento que vem sendo incorporado pelo aluno, para analisar e interpretar tanto as situações que não estejam diretamente ligadas ao motivo inicial, mas que são explicadas pelo mesmo conhecimento.

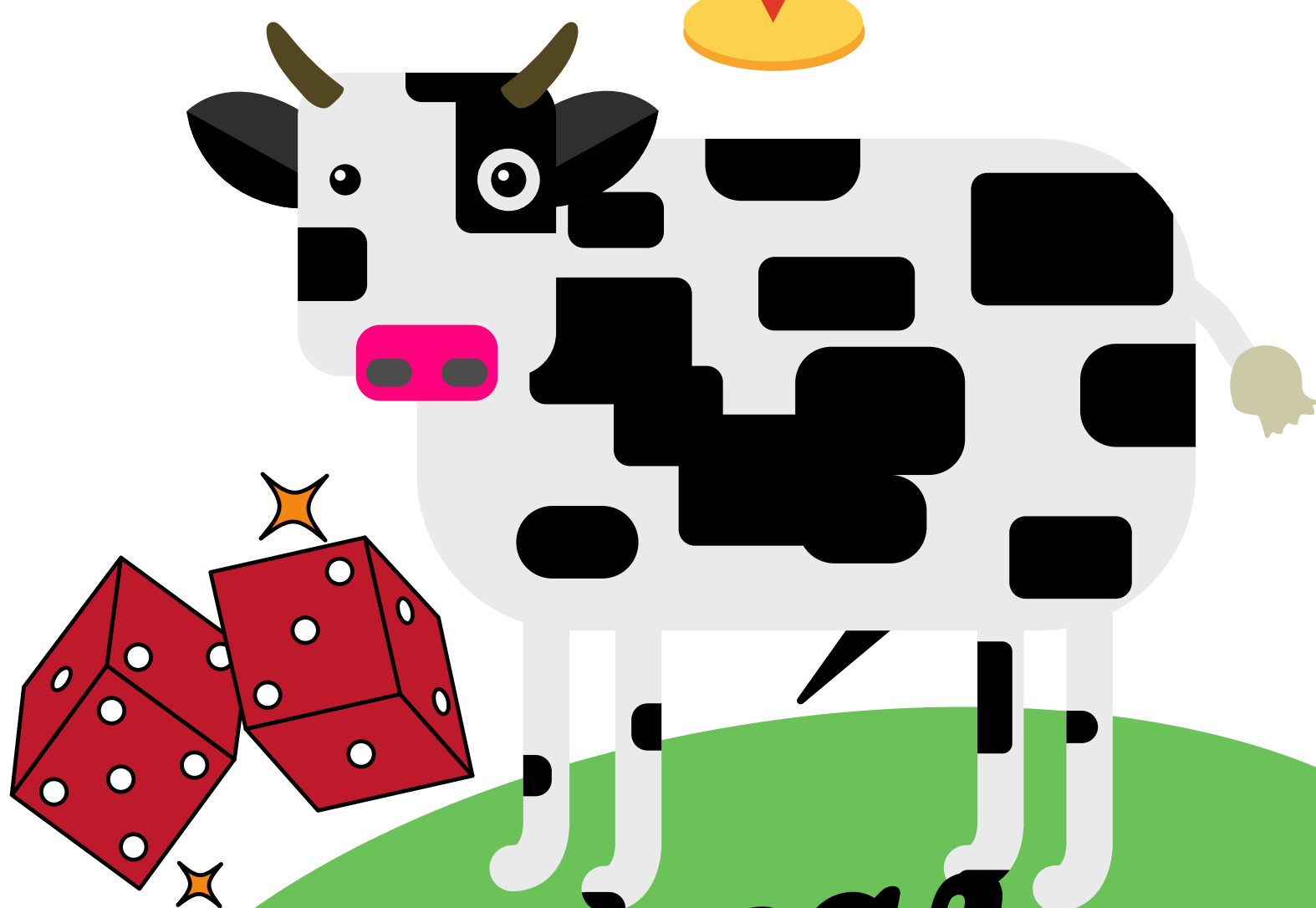
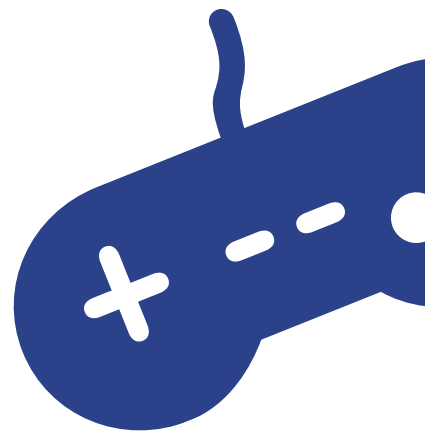
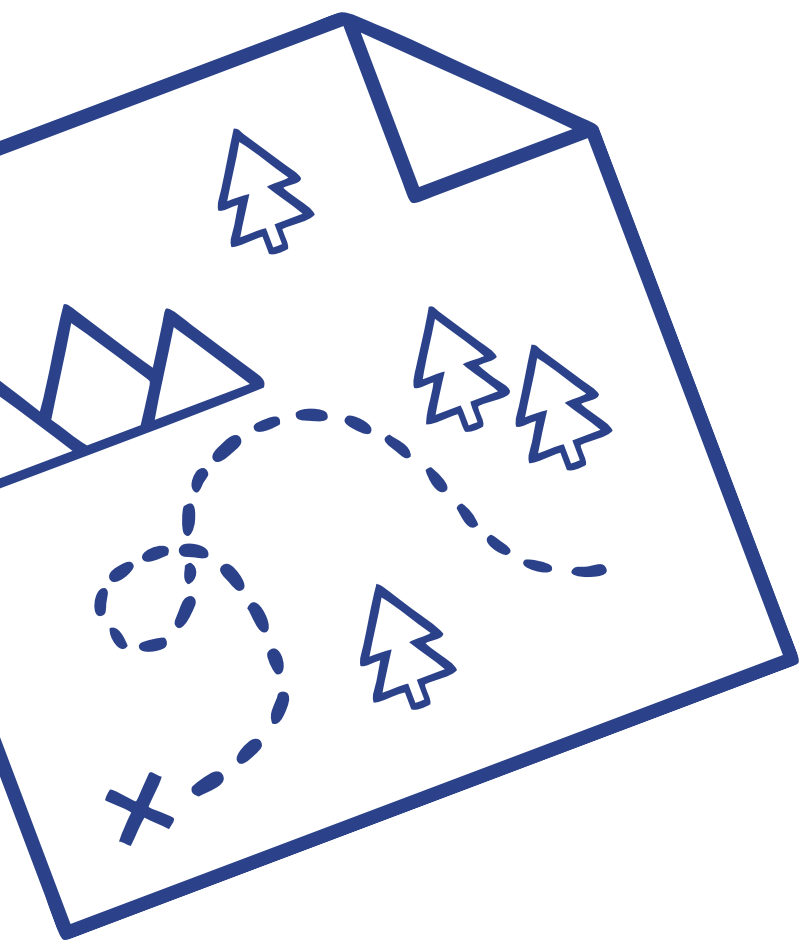
AULA 6

Caso tenha sala de informática, permitir que os alunos que pesquisem imagens e vídeos sobre os planetas, estrelas, etc. Nesse momento, eles vão descobrindo as cores e formas dos planetas. Como sugestão, tenha já uma listagem do que você professor quer que eles busquem, assim também como vídeos do youtube ou outros sites. O objetivo desta aula, é permitir uma construção de ideias, e permitir que eles possam construir seu próprio conhecimento. Caso não tenha uma sala de informática que eles possam pesquisar, baixe imagens, figuras e vídeos, para mostrar aos alunos.

AULA 7

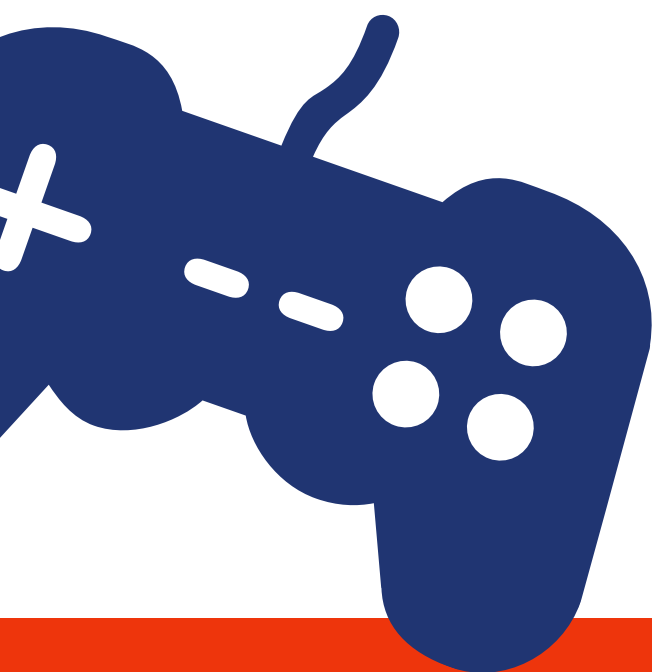
Avaliação- Esta aula você professor utilize para avaliar seus alunos como melhor preferir

... **RPG** EDUCACIONAL

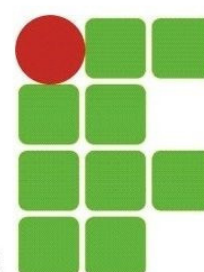


A VACA PERDIDA

Roleplaying games
em sala de aula



MNPEF
Mestrado Nacional
Profissional em
Ensino de Física
Polo 15 - UFF/IFRJ



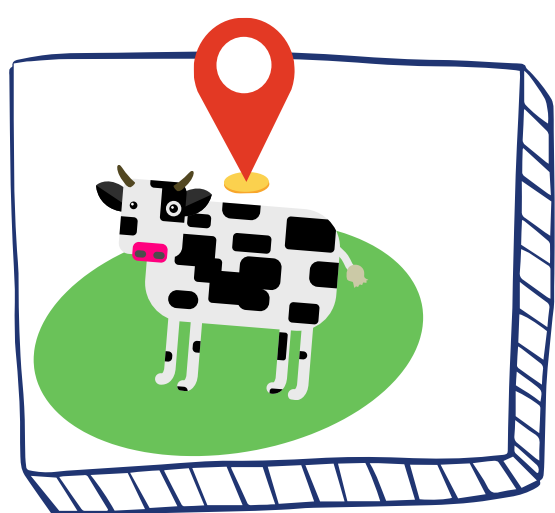
INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA
RIO DE JANEIRO
Campus Volta Redonda



MUARY DIAS QUINTANILHA
ORIENTADOR: LÁDARIO DA SILVA

A vaca perdida

Importante: As perguntas que foram utilizadas no jogo, foram trabalhadas pelos alunos ao longo das aulas, muitas delas foram feitas pelos próprios alunos ao decorrer da sequência didática.



ESTE JOGO TEM DUAS VERSÕES, UMA COM ALIENÍGENAS E OUTRO SEM ALIENÍGENAS.

Temática:

Os sistema solar

Tipo de aventura:

Ficção.

Professora/professor deixe bem claro que a aventura é ficção e que as personagens não existem no mundo real, mas que o conhecimento adquirido sim.

Temas para pesquisas:

Constelação, exoplanetas, sonda kepler, planetas do sistema solar, gravidade, distâncias astronômicas, Planeta Marte e missões feitas para este planeta.

Profissões de astronomia, físicos, astrobiologia, Química, Os cientistas ,Agências Aeroespaciais..

Materiais necessários:

Ficha para os jogadores, dados, lápis.
Mapa (opcional)

Ao começar o jogo é necessário distribuir as personagens, e suas fichas. São 5 personagens mais o mestre (caso tenha um aluno -mestre). Obviamente a professora/professor fica livre para aumentar ou diminuir a quantidade de personagens.

Muitos ramos da ciência se comunicam com astronomia para a construção do conhecimento que temos.

1-0 mestre:

Ele que vai narrar a história

2-A vaca perdida:

versão 1:

O Alien disfarçado de vaca. Ele é um pesquisador. Assim, você professor pode discutir a importância de se fazer pesquisas e de se ir a campo para conhecer e descobrir novas coisas, discutir sobre o trabalho dos astrônomos e como as descobertas impactam o mundo. Buscar conhecer a história da astronomia e discutir sobre astrobiologia.

Versão 2:

Um agente de um país desconhecido foi pego e o colocou o dispositivo com informações em uma vaca . Essa vaca acabou se perdendo dentro das instalações .



3-Outros jogadores:

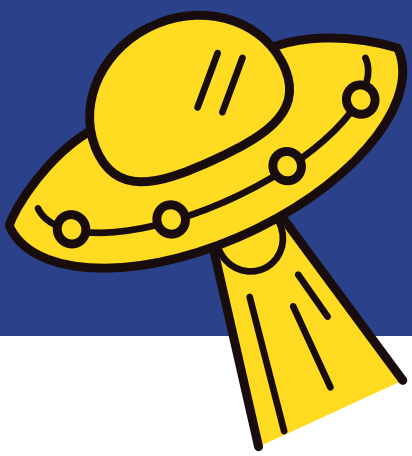
Os 3 outros personagens ficam livres para a escolha dos jogadores.

Versão 1-

São os companheiros que vieram buscar o alienígena, todos disfarçados e com conhecimento das profissões como a versão 2.

Versão 2.

São companheiros do Agente. Todos além de astronautas possuem outras formações que tem a ver com Ciências e Astronomia, engenharia e outras profissões. Aqui é importante destacar que muitos ramos da ciência se comunicam com astronomia para a construção do conhecimento que temos.



VOZ DO MESTRE !

Aqui você vai contar para os jogadores qual é a aventura. Essa aventura deve ser narrada. Eles devem saber que suas personagens serão vida extraterrestre de um planeta que é conhecido pelos humanos e está na constelação de Cisne a 720 anos-luz chamado KOI-7923.01 ou somente KOI. Mas para os nativos daquele planeta o nome dele é RRgyttiki

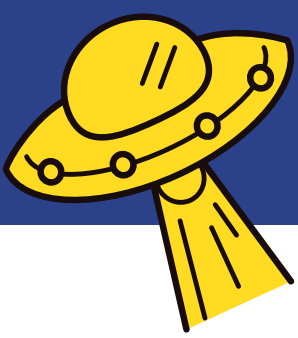
(língua das personagens, portanto é ficção). Esse Planeta é um dos exoplanetas descobertos pela NASA, ele está fora do nosso sistema solar e é muito parecido com O planeta Terra, e também é um possível candidato a abrigar a vida humana Curiosamente ele tem uma orbita de 395 dias, quase igual a um ano na terra, ele foi descoberto em 2009 pela Sonda Kepler.

A AVENTURA

Há muito tempo , um dos cientistas astronautas deste planeta para obter informações sobre o planeta e o sistema solar veio para Terra e se disfarçou de vaca em uma grande fazenda no interior do Mato Grosso. Ele conseguiu, mas acabou sendo descoberto por agentes do governo que cuidam de objetos voadores não identificáveis e outros mistérios pesquisados e ainda não solucionados pela ciência..Assim sendo outros foram mandados para completar a missão. O objetivo desta missão: Pegar as informações que se encontram espalhadas, achar a vaca, que é o cientista disfarçado, e voltar pra casa.

Mas as informações se encontram em uma grande instalação subterrânea de uma agência super secreta de um grupo privado chamada ASCIAB (Agencia Secreta Contra Invasão Alienígena Brasileira) que usa informações da AEB (Agência espacial Brasileira criada em 1994). Na verdade, ninguém sabe que a ASCIAB existe, assim é impossível, encontrar qualquer coisa sobre ela na internet ou em qualquer outro lugar. Ela é extremamente secreta. Então só poderão sair do jeito arcaico, que é através do lançamento da nave a partir da uma base de lançamentos e entrar numa base que se encontra no planeta Marte. A nave espacial exploradora de vocês só conseguirá dar partida se conseguirem achar no mínimo 2/3 de todas as informações. O tempo é curto.

(Aqui mestre, você terá pelo menos uns 40 minutos para aventura). E os agentes secretos querem capturar todos vocês.



CENÁRIO!

Lembrando que grande parte da história é ficção, mas nada impede de utilizar vários locais verdadeiros. Recomendo ao mestre que veja várias imagens é até mesmo mostre aos jogadores ou peça antes que eles pesquisem sobre estes lugares. Mas no começo ou ao final do jogo, deve mostrar a diferença entre as partes que são ficção e as partes que são reais. E de extrema importância para que nenhum aluno fique confuso ou tenha informações incorretas. O ambiente que se passa a história está localizado em alguma fazenda de bovinos. Um lugar grande onde no subterrâneo há as “instalações ASCIAB”. Obviamente a agência é ficcional, mas é inspirada também na AEB, e é um bom pretexto para colocarem os alunos para pesquisar e conhecer um pouco sobre o trabalho aeroespacial do Brasil. Deixando claro que a AEB tem preocupações científicas aeroespaciais e nada tem com questões alienígenas que é a parte de ficção do jogo. Isso deve estar bem esclarecido para a compreensão dos alunos. Outra coisa importante é o mestre saber que o ambiente em que os cientistas irão procurar dos dados deve ser um lugar com corredores e salas, então antes de começar a narrar a aventura esteja em mente em que muitas dessas salas deverá deixar vários instrumentos para acharem e desafios para fazerem. Num todo o ambiente deve ter 4 grandes andares ou salões, que tem pequenos espaços para que tudo fique escondido. Isso vai da imaginação do mestre.



A ASCIAB não existe, mais na história ela é uma empresa particular que imita a Agência Espacial Brasileira que é o órgão central responsável pela coordenação do Programa Nacional de Atividades Espaciais (PNAE), que conta com a participação de instituições como o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe/MCT), o Instituto de Aeronáutica e Espaço (IAE/CTA) e os Centros de Lançamento de Alcântara (CLA) e da Barreira do Inferno (CLBI), além de universidades e institutos técnicos e científicos. A DICA é pedir aos alunos uma pesquisa sobre a AEB, antes.

AGÊNCIA

VOZ DO MESTRE !

Aqui você vai contar para os jogadores qual é a aventura. Essa aventura deve ser narrada pelo mestre. Eles devem saber que suas personagens. Eles devem saber que suas personagens serão agentes e cientistas de um país que não se sabe qual, que tem uma tecnologia muito avançada, que estão se disfarçados turistas, para enganar uma organização que está criando caos nas redes sociais com ideias falsas de ciência e astronomia com uma pseudociência. Essa organização espalhou muitas mentiras pelas redes sociais, inclusive a de alienígenas de um planeta que é conhecido pelos humanos e está na constelação de Cisne a 720 anos-luz chamado KOI-7923.01 ou somente KOI rondando por aí. Esse Planeta é um dos exoplanetas descobertos pela NASA, ele está fora do nosso sistema solar e é muito parecido com o planeta Terra, e também é um possível candidato a abrigar a vida humana curiosamente ele tem uma orbita de 395 dias, quase igual a um ano na terra, ele foi descoberto em 2009 pela Sonda Kepler. A organização falando essas mentiras, mas misturando com dados científicos querem causar um grande caos.

Só para deixarem as pessoas desesperadas.

A AVENTURA

Há muito tempo passado, um dos cientistas astronautas de país que ninguém sabe qual, mas que tem grande tecnologia aeroespacial, resolver melhorar as informações sobre o planeta Terra e o Sistema Solar , então ele andou por toda a América disfarçado de turista, e quando chegou no Brasil, descobriu que havia uma organização que estava manipulando os dados, e espalhando caos nas redes sociais, ele usando um tecnologia que é secreta, portanto não se sabe como, se escondeu o chip com todas as informações disfarçadas em uma vaca em uma grande fazenda no interior do mato grosso. O problema é que os agentes dessa agencia descobriram que havia um cientista tentando desmascara-lo, mas ele acabou sendo descoberto e foi preso em umas das instalações subterrâneas Assim sendo outros astronautas foram mandados para completar a missão. Disfarçados de turistas e nativos do país. O objetivo: Pegar as informações que se encontram espalhadas, arrumar o que está errado nas mensagens das redes sociais que eles enviam, achar o cientista e voltar para casa. Mas as informações se encontram em uma grande instalação subterrânea dessa agencia supersecreta de um grupo privado chamada ASCI (Agencia Secreta Contra Invasão) que usa informações da AEB (Agência Espacial Brasileira criada em 1994).Na verdade, ninguém sabe que a ASCI existe, assim é impossível, encontrar qualquer coisa sobre ela na internet ou em qualquer outro lugar. Ela é extremamente secreta. Mas ela por meio de perfil fake consegue passar várias informações erradas pelas redes sociais, blogs e sites. Então uma vez que consigam sair, terão que ir para um aeroporto entrar no avião e conseguir enviar os dados para uma base que este país tem em Marte ou em um outro lugar.

A nave espacial ou quem sabe o veículo de fuga, só consegue sair da orbita ou do local onde se encontram se conseguirem achar no mínimo 2/3 de todas as informações. A nave ou o veiculo precisa estar com essas informações no banco de dados. Esse é o jeito de sempre conseguirem fazer as missões serem completadas. O tempo é curto. (Aqui mestre, você terá pelo menos uns 40 minutos para aventura). E os agentes secretos querem capturar todos vocês.

CENÁRIO!

Lembrando que grande parte da história é ficção, mas nada impede de utilizar vários locais verdadeiros, recomendo ao mestre que veja várias imagens é até mesmo mostre aos jogadores ou peça antes que eles pesquisem sobre estes lugares. Mas no começo ou ao final do jogo, deve mostrar a diferença entre as partes que são ficção e as partes que são reais. É de extrema importância para que nenhum aluno fique confuso ou tenha informações incorretas. O ambiente que se passa a história está localizado em alguma fazenda de bovinos. Um lugar grande onde no subterrâneo há as “instalações ASCI”. Obviamente a agência é ficcional, mas é inspirada também na AEB, e é um bom pretexto para colocarem os alunos para pesquisar e conhecer um pouco sobre o trabalho aeroespacial do Brasil. Deixando claro que a AEB tem preocupações científicas aeroespaciais e nada tem com questões alienígenas que é a parte de ficção do jogo. Isso deve estar bem esclarecido para a compreensão dos alunos. Outra coisa importante é o mestre saber que o ambiente em que os cientistas irão procurar dos dados deve ser um lugar com corredores e salas, então antes de começar a narrar a aventura esteja em mente em que muitas dessas salas deverá deixar, vários instrumentos para acharem e desafios para fazerem. Num todo o ambiente deve ter 4 grandes andares ou salões, que tem pequenos espaços, para que tudo fique escondido. Isso vai da imaginação do mestre

A ASCI não existe, mas na história ela é uma empresa particular que imita a Agência Espacial Brasileira que é o órgão central responsável pela coordenação do Programa Nacional de Atividades Espaciais (PNAE), que conta com a participação de instituições como o Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais (Inpe/MCT), o Instituto de Aeronáutica e Espaço (IAE/CTA) e os Centros de Lançamento de Alcântara (CLA) e da Barreira do Inferno (CLBI), além de universidades e institutos técnicos e científicos. A DICA é pedir aos alunos uma pesquisa sobre a AEB, antes.

AGÊNCIA

PARA AS DUAS VERSÕES

CARTAS

EQUIPAMENTOS E

OUTRAS COISAS

No meio da aventura pedagógica os jogadores devem encontrar cartas espalhadas, que contém informações relativas a parte didática do jogo, como exemplo informações sobre os planetas etc. Elas devem estar espalhadas por todos os locais. Isso estará marcado no Mapa da Missão , restrito ao mestre, mas também o mesmo poderá colocar onde achar melhor, e a mesma coisa acontece com os equipamentos. As cartas estarão disponíveis ao final do livro. As cartas perguntas (na página 26) também estarão disponíveis, mas o mestre tem a livre escolha de fazer as perguntas que quiser, desde que esteja interagindo com a matéria que é para ser ou foi trabalhada em sala de aula.

PERSONAGENS

Nesta aventura teremos 5 personagens jogadores. Esses precisam ser interpretado por jogadores diferentes. E também teremos as personagens NPC’S (personagens não jogáveis) . Esses quem interpreta é o próprio mestre. Aqui estará a informação dos atributos de cada um que envolve pontos de vida, Mentalidade, Destreza Carisma . As Habilidades como exemplo: investigação, trato social e equipamentos e também um pouquinho da História. Informações que deverão estar nas fichas de umas disponibilizadas no fim desse livro para preenchimento. Os jogadores preenchem as fichas de acordo com a ordem do Mestre. As características físicas do personagem fica a critério do mestre de escolher como será , ou deixar que os jogadores escolham, mas tudo deve ser anotado, tanto pelo mestre quanto pelos jogadores nas suas fichas de jogo.

QUE A AVENTURA COMECE

versão 1

ENREDO

Uma vez que se sabe a história, o cientista que veio pesquisar o sistema solar foi descoberto por agentes particulares que cuidam de assuntos desconhecidos. A ASCIAB (Agencia Secreta Contra Invasão Alienígena Brasileira). Ele conseguiu muitas informações e as escondeu em vários instrumentos utilizados pela astronomia que agora se encontram espalhados lá onde ele foi recolhido e utilizando uma tecnologia diferente, ele se disfarçou de vaca, mas foi capturado mesmo assim.

A PROBLEMÁTICA:

Seus companheiros astronautas vieram resgatá-lo, só que tem pouco tempo para que consiga encontrá-lo além de que precisam de ter quase todas as informações para poder sair da órbita do planeta e terminar a missão.

O ROTEIRO

Consiste em achar o lugar, passar pelos seguranças, responder as perguntas e resolver desafios, encontrar o cientista, voltar para nave, sair da órbita do planeta e chegar em marte, onde termina a missão.

ENREDO

versão 2

A PROBLEMÁTICA:

Uma vez que se sabe a história. O cientista que veio pesquisar o sistema solar foi descoberto por agentes particulares que cuidam de assuntos desconhecidos e que espalham inverdades pelas redes causando um grande caos na sociedade. A ASCI (Agencia Secreta Contra Invasão). Ele conseguiu muitas informações e as escondeu em vários instrumentos utilizados pela astronomia que agora se encontram espalhados lá onde ele foi recolhido e utilizando uma tecnologia diferente ele se disfarçou de vaca, mas foi capturado mesmo

Seus companheiros agentes vieram resgata-lo, só que tem pouco tempo para que consiga encontra-lo além de que precisam de ter quase todas as informações para poder sair das instalações e terminar a missão.

O ROTEIRO

Consiste em achar o lugar, passar pelos seguranças, responder as perguntas e resolver desafios, encontrar o cientista.

ESTIMATIVA DE TEMPO: 2 AULAS

CENA 1

Após tudo isso, os 4 companheiros do astronauta, ou os agentes (dependendo da versão deste produto criada) conseguiram chegar perto das instalações da ASCI. Para entrar precisam passar pela segurança que está tomando conta. Como eles nunca esperariam uma invasão, não tem muitos cuidados com a segurança; Era um edifício de dois andares, e perto dele havia uma enorme antena, muito maior que o prédio. Parecendo uma parabólica gigante (**mestre enfatize esta parte, pois este instrumento é um radiotelescópio**). E apenas uma porta grande e larga na entrada, sendo cuidada por um par de seguranças, vestidos de calça jeans, bota de couro e chapéu de cowboy, um deles tinha um berrante pendurado nas costas usavam óculos escuros e estavam sentados, parecendo distraídos (As descrições da personagem vai de acordo com a imaginação do mestre e com o que ele achar pertinente para a sua própria aventura). Neste momento uma das personagens recebem uma mensagem. Aqui o mestre, entrega para o jogador que tem o radiocomunicador a mensagem: Ele pode escolher contar ou não a mensagem para os outros.

OPÇÕES 1 OU 2

Opção 1

Opção 1- Irão distrair os guardas de um jeito, onde eles não desconfiem que vocês são na verdade, cientistas que vieram buscar o que foi capturado. Poderão pensar bem como entrar e terão tempo para responder. Aqui o mestre pode criar várias situações já que não terão perigo. Mas cada interação com os NPC's deverá ser jogada os dados. Quanto menor o número tirado pelo jogo dos dados menor será o sucesso. Então mestre, abaixo de 8 pontos pouco sucesso e assim decaindo, a mesma coisa o inverso, acima de 8 maior o sucesso da jogada e da escolha. Para essa interação antes devem responder uma pergunta: aqui mestre- Professora/professor, escolha uma das cartas para que respondam. Uma vez que eles consigam responder corretamente eles podem interagir com os guardas, caso não consigam devem responder a outra pergunta. As perguntas que eles não conseguirem responder devem ser guardadas pois serão usadas no final.

Opção 2

Atacarão os guardas e lutarão para abrir a porta. Caso ganhem, terão 30 segundos para responder à questão. Aqui o mestre escolhe uma questão das cartas. Caso percam, terão que recomeçar no outro dia. Isso consumirá 2 minutos da aventura completa de 40 minutos). E terão que pensar em outra estratégia como lutas com os NPC'S jogando os dados. Além de olhar a força do personagem que vai lutar, o número que cair dos dados será acrescentado a força do jogador. Em seguida joga os dados para ver qual será a força do inimigo. Ao passarem por essa cena entrarão no edifício e terão que fazer o desafio.(escolha um desafio das cartas desafio ou dos seus próprios desafios com a realidade da sua turma) .

O MESTRE TEM COMO RESPONSABILIDADE CRIAR AS SITUAÇÕES DA HISTÓRIA .

CENA 2

Uma vez que consigam entrar (lembrando que esta cena leva 10 minutos) se encontrarão com várias salas, terão que vasculhar, para ver se encontram as informações que estão perdidas pelas salas e equipamentos. Nesta parte terão 4 salas. Observe o tempo que eles possuem e como vão procurar. Em 2 salas terão mais duas perguntas para responder. Caso levem mais que 10 minutos para realizar a tarefa, pode consumir até 5 minutos da próxima fase. Mas ao entra na próxima fase não terão estes minutos. Aqui o mestre tem as opções de colocar desafios (das cartas desafios , página 26), interações com NPC'S (personagens não jogáveis, o mestre que insere para ajudar na historia) etc. Pois se eles estão entrando em um lugar privado, pode ter mais guardas vigiando, ou robôs, o Importante é que eles consigam passar por todas as salas e pegar as informações. Ao chegarem a um lugar específico, um deles receberá uma mensagem com mais informações. Aqui eles podem conseguir minutos a mais para a aventura ou minutos a menos. Se cada tentativa de resposta será um minuto consumido. Caso a resposta seja errada. Ainda há a mensagem

criptografada

CRIPTOGRAFIAS QUE PODEM SER UTILIZADAS

O QUADRADO DE POLYBIUS

CIFRA DE CÉSAR

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I/J	K
3	L	M	N	O	P
4	Q	R	S	T	U
5	V	W	X	Y	Z

Para você escrever a letra A, esta deve ser composta por dois números sendo A=11, D=14 e Q = 41,

Texto simples	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
Cifra	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Texto simples	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
Cifra	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

Consistia em adicionar 3 letras ao alfabeto normal, ou seja A passaria a ser D, como D passaria a ser a letra G.

O QUADRADO DE TRIMETHIUS

Deve-se sempre alterar uma linha ao montar a palavra, para cada letra, você desce uma linha e assim por diante.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A
C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G
I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V
X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y

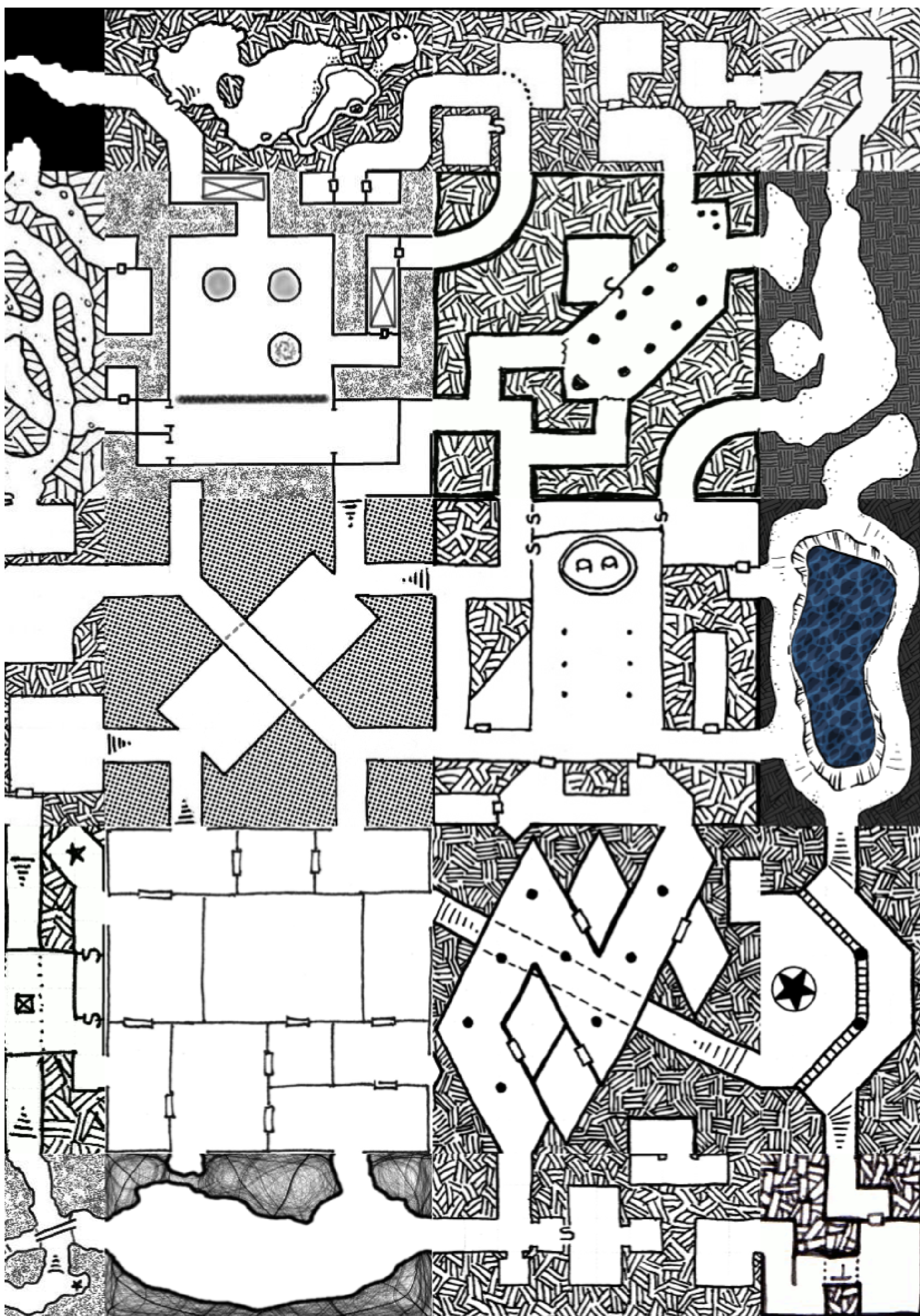
©2007 HowStuffWorks

Anexo- material de apoio

RPG	NOME	CLASSE	
ASTRONOMIA			
FORÇA	INSTRUMENTOS	APARÊNCIA	
DESTREZA			
MENTALIDADE			
			HABILIDADES DE CLASSE
	ROUPA ESPECIAL		
EQUIPAMENTOS E OUTROS ITENS		CARACTERÍSTICAS	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

RPG	NOME	CLASSE	
ASTRONOMIA			
FORÇA	INSTRUMENTOS	APARÊNCIA	
DESTREZA			
MENTALIDADE			
			HABILIDADES DE CLASSE
	ROUPA ESPECIAL		
EQUIPAMENTOS E OUTROS ITENS		CARACTERÍSTICAS	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	
		☐	

MAPAS



Link para fazer outros mapas

<https://davesmapper.com/>

CARTAS

Essas cartas são opções para ajudar, mas pode criar as suas próprias cartas com suas perguntas ou nem mesmo usar as cartas no jogo. Podendo usar as perguntas de exercícios ou a té mesmo exercícios dentro do jogo.

Pergunta

Existem quantos Planetas no Sistema solar ?

- 5 Planetas
- 6 Planetas
- 7 Planetas
- 8 Planetas
- 9 Planetas

1

Pergunta

Existem quantos "planetas anões", no Sistema Solar ?

- 5 Planetas
- 6 Planetas
- 7 Planetas
- 8 Planetas
- 9 Planetas

2

Pergunta

A partir de 2006, qual destes planetas deixou de ser considerado um Planeta?

- Terra
- Vênus
- Plutão
- Úrano
- Netuno

3

Pergunta

Qual é o maior planeta do Sistema Solar ?

- Marte
- Júpiter
- Mercúrio
- Saturno
- Terra

4

Pergunta

Qual é o menor planeta do Sistema Solar ?

- Marte
- Mercúrio
- Netuno
- Vênus
- Júpiter

5

Pergunta

Qual o planeta que está mais próximo do Sol?

- Vênus
- Netuno
- Terra
- Úrano
- Mercúrio

6

Pergunta

O Planeta Terra tem aproximadamente quantos bilhões de anos ?

- 4,5 bilhões de anos
- 5,5 bilhões de anos
- 6,5 bilhões de anos
- 7,5 bilhões de anos
- 8,5 bilhões de anos

7

Pergunta

Qual é o planeta mais quente do sistema solar?

- Vênus
- Mercúrio
- Marte
- Júpiter
- Terra

8

Pergunta

Qual é a maior estrela do sistema solar?

- Rigel
- Polaris
- Deneb
- Antares
- Sol

9

Criando a sua Aventura

A aventura nunca deve ser vazia, ou apenas uma jornada



AO FIM DE CADA AVENTURA DEVE HAVER UMA APRENDIZAGEM TRAZENDO CONSIGO UMA NOVA PERCEPÇÃO, OU UMA REVISÃO BOA DA MATÉRIA

A nível de entendimento básico a aventura deve ter:

Início

O contexto da historia.

Quebra

Algo que acontece e modifica o contexto

Conflito

O problema que deve ser resolvido

Clímax

Os jogadores conseguem enfrentar o problema

Desfecho

A solução do clímax após o conflito. Como a historia ganha vida de acordo com as escolhas nem sempre o desfecho pode ser bom.

PONTOS IMPORTANTES

A) Qual a situação e ou cenário central da aventura?

Qual o foco central da sua aventura?
Onde, quando e o que está acontecendo.

B) Quais são os locais da aventura?

Crie locais que sejam diferentes entre si, porém, ao mesmo tempo interessantes. Como é esse lugar, descreva eles, para se tornarem mais reais. o cheiro , qual a impressão ao entrar etc. Os detalhes fazem a diferença

C) NPCs (personagens não jogaveis) são de extrema importância para o andamento do jogo.

Além das personagens dos jogadores é preciso ter NPCs para interagir e criar obstáculos para os jogadores. Eles podem ser : um inimigo; um aliado; um terceiro personagem com funções variadas.

D) Problemas a serem enfrentados

O que pode dar errado? Qual coisa inesperada pode acontecer e fazer uma reviravolta, tenha isso na manga, para deixar sua trama mais interessante.

Anote em poucas palavras coisas que podem acontecer que possam mudar a historia. Mas isso só se quiser.

OS 9 PASSOS

01



CONTEÚDO DIDÁTICO

Qual tópico da sua matéria você gostaria de tratar?
É revisão de conteúdo?
Ou introdução de conteúdo.
Se for revisão: Quais os itens que você gostaria de fazer uma revisão? .Da sua sequência didática ou plano de aula trabalhado. Quais as perguntas que surgiram?

02



ABORDAGEM

- a) O que você quer abordar?
b) quais os conhecimentos que a sua turma já possui para abordar o tema?
c) o que eles devem aprender /desenvolver? d)
Das aulas que você já trabalhou. O que pode ser aproveitado? Perguntas, exercícios etc

03



DESAFIOS

Separe a partir dos passos 1 e 2 no minimo 10 perguntas e ou exercícios que os alunos resolverão no meio da aventura, podem ser perguntas onde uma depende da outra, ou perguntas aleatórias da matéria. Vai depender se sua aventura e para revisão ou introdução da materia.

04



TEMA DA SUA AVENTURA

Que tipo de historia gostaria de abordar? Que filme te inspira ou livro. Pode ser qualquer ideia, não tenha medo de copiar, a historia é sua. crie pelo menos 3 personagens que irão interagir com seus alunos. Você deve interpretar os três que .possam mudar a história do jogo e complicar a situação dos personagens. Caso eles consigam interagir. Lembre-se : a) Qual a situação/cenário central da aventura?
b) Quais são os locais da aventura? c) NPCs importantes para o andamento do jogo d) Problemas a serem enfrentados.

05



CENAS

Divida a sua aventura em cenas. O começo, o meio, o clímax e o final. Fica mais fácil de se trabalhar e cada cena pode terminar por si só caso não dê tempo, ou pode trabalhar pensando no tempo de aula, dividido em partes.
Em cada cena distribua as suas perguntas e ou desafios. Coloque os NPC's, nestas cenas. O que vai acontecer em cada cena? Quais perguntas eles devem responder ou desafios devem passar? Anote tudo. Estipule um determinado tempo para cada cena, de acordo com suas aula disponível.

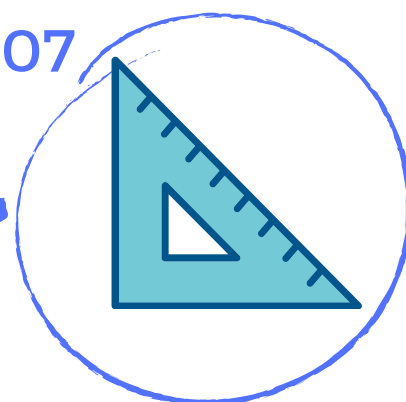
06



FERRAMENTA DOS JOGOS

Pode usar um mapa. É opcional. Mas o mapa ajuda para que os alunos possam se divertir mais ainda, ou pode descrever bem as situações. pode criar o mapa do local que você inventou ou baixar mapas no link que foi indicado. Pode fazer cartas, como apresentadas neste produto. Cartas que devem ser respondidas em sequência ou sorteadas nomeio da aventura. ou pode simplesmente escrever as perguntas e desafios.. O jogo é seu. Não se esqueça dos dados e das fichas das personagens.

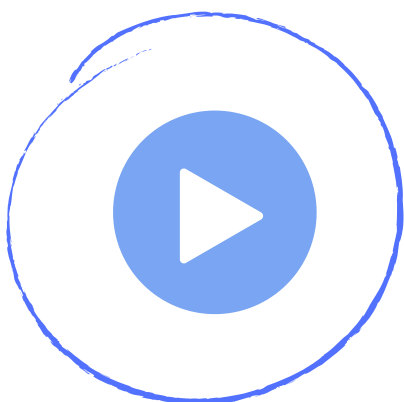
07



REGRAS

As regras do jogo é de sua criação, mas utilize as regras aqui descritas, com o tempo poderá mudar como achar melhor. Importante: Não se esqueça dos dados: Resultado maior que 8 a escolha do personagem teve sucesso e menor que 8 não teve sucesso. Explique bem o jogo para os alunos. Tenha anotado sua aventura e o que vai acontecer, você vai narrar a aventura, mas fique ciente que quem joga, também participa . Sua palavra é lei.

09



PLAY

8 passos feitos. Hora de jogar. Conte a historia, seja criativo ou criativa. Tenha entusiasmos e se divirta acima de tudo, isso que vai fazer a diferença.

08



O JOGO

Uma vez feito todo esse caminho. Distribua a ficha (de personagens que se encontra logo acima)para os alunos. Individual se for poucos alunos ou uma ficha por grupo. Dê tempo para que eles possam preencher(mas explique antes como preencher a ficha) ou pode entregar personagens já criados para eles (isso te poupará tempo).