



DESAFIO EDUCAPE -  
GAMEJAM 2022

# MANUAL DE INSTRUÇÕES

AMANDA BARBOSA  
PROFESSOR ORIENTADOR

EQUIPE  
RAMON, RILLARY, MARCOS, KAUÃ, ERICK,  
LORRANY.



## HISTÓRIA DO JOGO

O jogo foi desenvolvido por um grupo de alunos da Escola Técnica Estadual Clovis Nogueira Alves, orientado pela Profª. Amanda Barbosa, para participação no Desafio EDUCAPE GAMEJAM que busca promover um ambiente de colaboração e integração nas Escolas Técnicas Estaduais - ETE - do Estado de Pernambuco

## PROPOSTA DO GAME

- Otimizar o processo de aprendizagem de alunos do fundamental II, Ensino Médio e Ensino Médio Técnico através da ludicidade e gamificação;
- Ser uma ferramenta de apoio as práticas metodologicas do professor para promoção de aulas mais interativas, dinâmicas e intuitivas;
- Estimular o desenvolvimento de Soft Skills e Hard Skills por meio da busca efetiva de conteúdos complementares a grade curricular do curso;
- Incentivar o uso da interdisciplinaridade no processo de ensino ativo e dinâmico

## HABILIDADES A SEREM DESENVOLVIDAS

01

Empatia e Alteridade

02

Trabalho em Equipe

03

Argumentação e Oratória

04

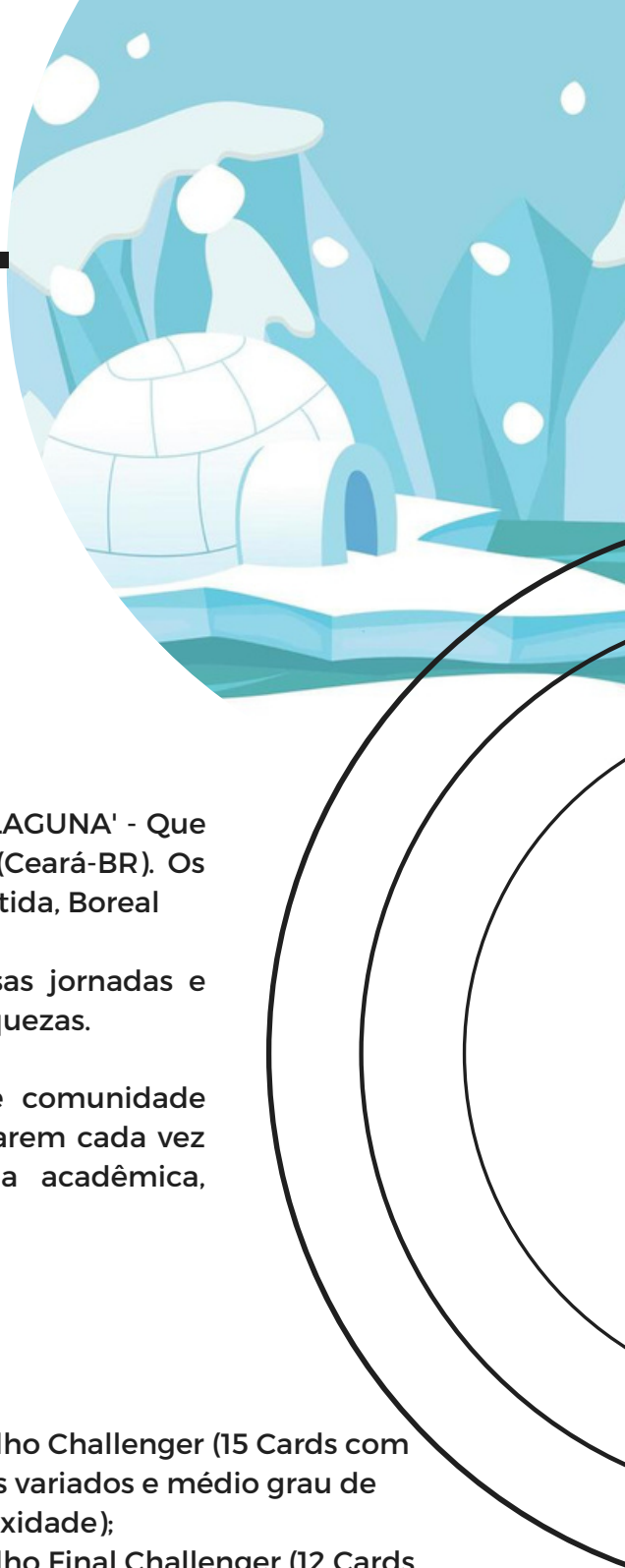
Inclusão e Diversidade

05

Inteligência Emocional

06

Capacidade Analítica e Toma da Decisão



# APRESENTAÇÃO

O InclusionCity é um jogo de tabuleiro para seis jogadores (a partir de 14 anos) que concilia estratégia, sorte, trabalho em equipe e conhecimento gerais.

Os jogadores são incentivados a conhecerem diversos tipos de conteúdos (conhecimentos gerais, atualidade, habilidades socioemocionais, etc.), a trabalharem em equipe, tomarem decisões com base em dados e a tratar a inclusão como fator crítico de sucesso da vida em sociedade.

É um tabuleiro que apresenta um mapa da ilha de 'LAGUNA' - Que representa a 1ª Cidade Inteligente Inclusiva do Mundo (Ceará-BR). Os jogadores passarão por quatro mundos: Saara, Mali, Antártida, Boreal

Na ilha de Laguna o jogador irá encontrar diversas jornadas e desafios que colocarão em prova as suas habilidade e fraquezas.

O nome InclusionCity inspira-se no conceito de comunidade inclusiva, ao tempo que instiga os jogadores a se integrarem cada vez mais com os conteúdos atuais e necessários a vida acadêmica, profissional e social.

# COMPONENTES

- 01 Tabuleiro (Feito com madeira reutilizada);
- 02 dados (Principal e reserva)
- 06 Personagens (impressos em impressora 3D);
- 06 Cards de Habilidades;
- 01 Baralho Jornada Easy (Contém 20 Cards com desafios de temas variados e de baixo grau de complexidade)
- 01 Baralho Jornada Meddle (Contém 20 Cards com desafios de temas variados e de médio grau de complexidade)
- 01 Baralho Jornada Hard (Contém 20 Cards com desafios de temas variados e de alto grau de complexidade);
- 01 Baralho Challenger (15 Cards com desafios variados e médio grau de complexidade);
- 01 Baralho Final Challenger (12 Cards com desafios variados e alto grau de complexidades);
- 01 Baralho Coringa (12 Cards com ajuda sobre os temas dispostos no Baralho Final Challenger. Bem como a devida penalidade para equipe pela necessidade de uso);
- 01 Baralho de Duelos (18 Cards com Benefícios e Punições);
- 01 Manual de Instruções para o Juiz que fará a mediação do jogo;
- 01 Manual de Instruções Gerais (Uso do tabuleiro e do Sistema de Ranqueamento no Site)



# COMO JOGAR

## OBJETIVO

O objetivo do jogo é reunir o máximo de Joias do Conhecimento distribuídas no mapa e chegar ao final da jornada antes da equipe adversária e assim se tornar membros da Cúpula do Poder.

Para a equipe se tornar membro da Cúpula do Poder é necessário que os três membros do grupo resolvam seus desafios e cheguem ao final da jornada.

## PREPARANDO O JOGO

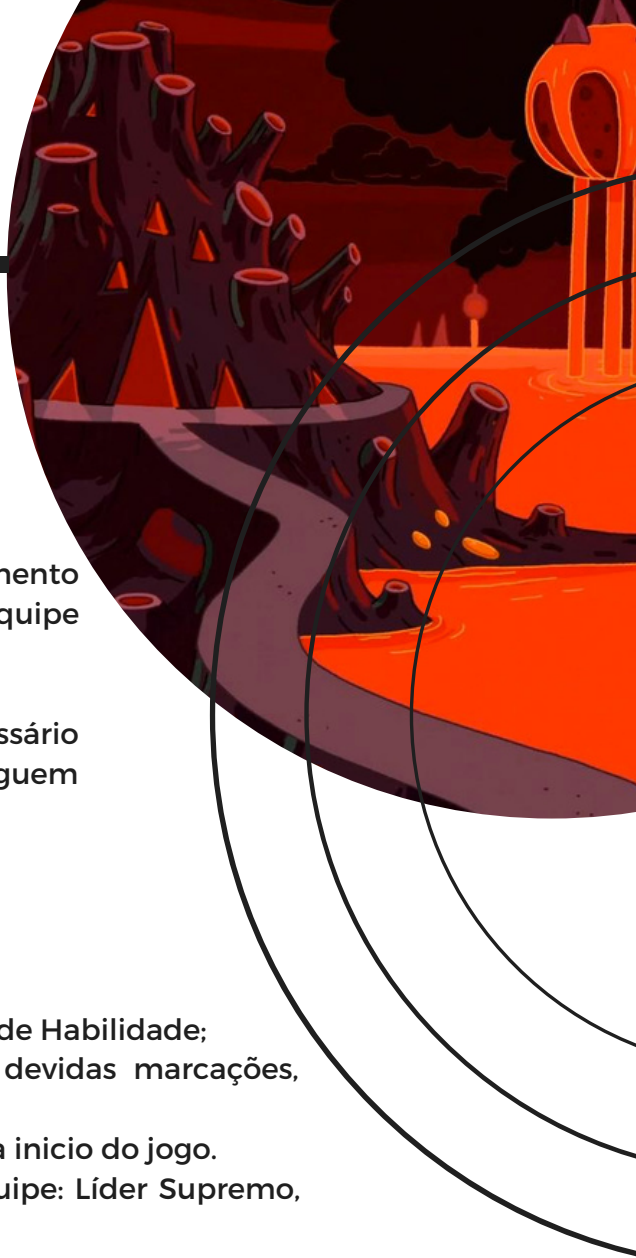
- 1 personagem para cada jogador;
- Cada jogador escolhe seu personagem com base no Card de Habilidade;
- Os baralhos devem ser embaralhados e alocados nas devidas marcações, conforme disposto no tabuleiro;
- Os dados devem ser colocados ao centro do tabuleiro para início do jogo.
- Deve-se sortear os papéis de cada jogador dentro da equipe: Líder Supremo, Águia e Mestre.

## INICIO DA PARTIDA

- O líder de cada equipe irá jogar um dado, o que obtiver maior número terá o direito de iniciar a partida, independente de qual de seu membro irá largar primeiro.

## MOVIMENTAÇÕES

- O jogador só poderá fazer uso de um dos dados, podendo andar de 1 a 6 casas por jogada;
- Não haverá possibilidade de jogada dupla por jogador, ou seja, o jogador só poderá voltar a rolar o dado após os outros cinco jogadores finalizarem suas rodadas;
- Cada casa do tabuleiro contém uma ação, que pode ser:
  - Figura do Dado: Jogador para e aguarda uma nova rodada;
  - Figura do Card: Jogador retira uma carta do baralho correspondente ao estágio que se encontra ou a sinalização do tabuleiro. Caso supere o desafio proposto no Card receberá um benefício e avançará. Caso erre deverá acatar a punição proposta, que poderá ser para o próprio personagem ou para um parceiro de equipe;





## MOVIMENTAÇÕES

- O jogador só poderá fazer uso de um dos dados, podendo andar de 1 a 6 casas por jogada;
- Não haverá possibilidade de jogada dupla por jogador, ou seja, o jogador só poderá voltar a rolar o dado após os outros cinco jogadores finalizarem suas rodadas;
- Cada casa do tabuleiro contém uma ação, que pode ser:
  - Figura do Dado: Jogador para e aguarda uma nova rodada;
  - Figura do Card: Jogador retira uma carta do baralho correspondente ao estágio que se encontra ou a sinalização do tabuleiro. Caso supere o desafio proposto receberá um benefício e avançará. O benefício pode ser para o próprio personagem ou para personagem parceiro. Caso não resolva o desafio, deverá acatar a punição proposta, que poderá ser para o próprio personagem ou para um personagem parceiro de equipe.
- Caso o jogador pare na casa Challenger, deverá retirar um Card do baralho correspondente e resolver o desafio. Caso supere o desafio proposto receberá um benefício e avançará. O benefício pode ser para o próprio personagem ou para personagem parceiro. Caso não resolva o desafio, deverá acatar a punição proposta, que poderá ser para o próprio personagem ou para um personagem parceiro de equipe.
- Caso o jogador pare na casa de Duelo, deverá escolher um personagem da equipe adversária para duelar. O duelo será baseada nas habilidade e fraquezas de casa personagem, bem como, no cenário ao qual se encontra. O jogador deverá:
  - Usar da criatividade e criar uma situação onde seu personagem consiga superar o adversário fazendo uso de suas habilidade, sendo a 'ARGUMENTAÇÃO CRIATIVA' que decidirá o vencedor do duelo. Ou seja, o jogador que conseguir convencer o juiz com sua argumentação sairá vencedor.
  - Para declarar o vencedor do duelo, o juiz da partida deverá considerar: Criatividade, Uso das Habilidades e Fraquezas, Capacidade de adaptação, Uso das características dos mundo ao seu favor. O juiz poderá considerar a reação e interação da plateia;
  - O vencedor do duelo receberá o benefício conforme descrito nos Cards do Baralho de Duelos. O perdedor do duelo receberá penalidade correspondente, descrita no mesmo Card.
- Caso o jogador pare na casa Zona de Troca, deverá retirar um Card do baralho correspondente e resolver o desafio. Caso supere o desafio proposto receberá:
  - O direito de trocar de jornada com personagem da mesma equipe;
  - Trocar uma de suas fraquezas por uma das habilidades de um personagem da equipe adversária;
  - Trocar uma de suas habilidades por uma das habilidade de um personagem da equipe adversária;
- A Zona de Troca só poderá ser utilizada uma única vez por cada equipe. Após uso ela será inutilizada.





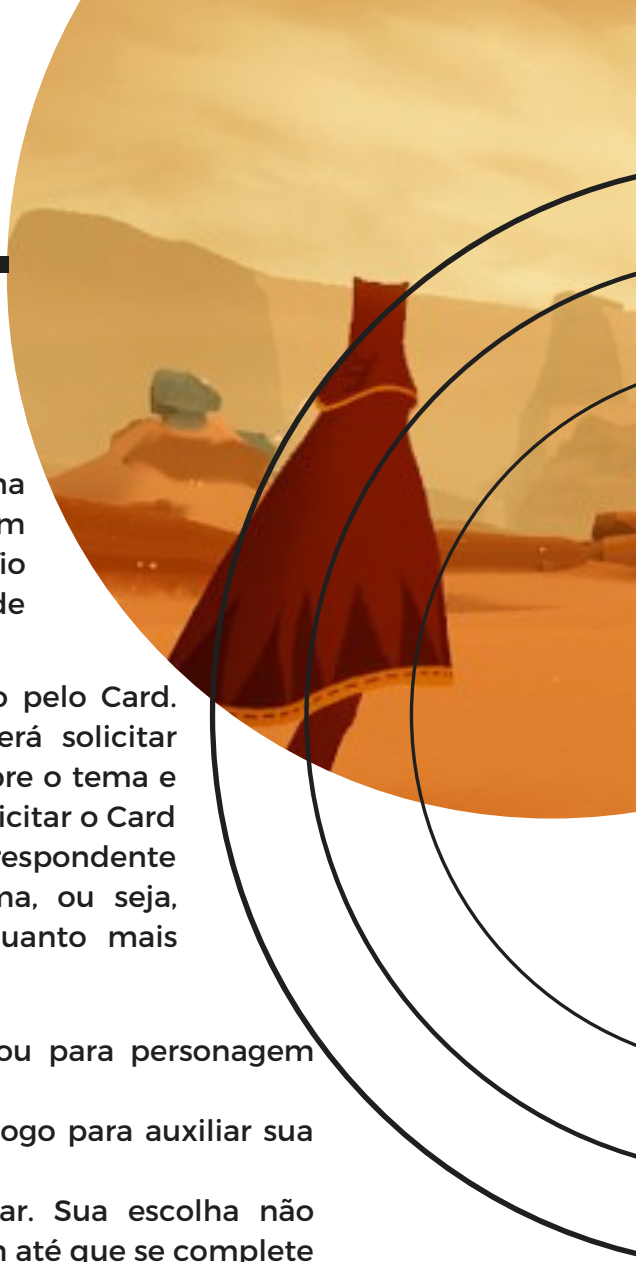


## MOVIMENTAÇÕES

- Para completar o Final Challenger, que está disposto na última casa de cada jornada, o jogador deverá retirar um Card do baralho correspondente e superar o desafio proposto. Esse desafio se baseia no poder de formulação de ideias sobre temas diversos. O jogador deverá:
  - Argumentar em até 1 minuto sobre o tema imposto pelo Card. Caso não tenha conhecimento sobre o tema poderá solicitar 'AJUDA' do Card Coringa, que é um breve resumo sobre o tema e que servirá de texto base para a argumentação. Ao solicitar o Card Baralho o jogador receberá uma punição correspondente inversamente proporcional a complexidade do tema, ou seja, quanto mais simples o tema maior a punição, quanto mais complexo o tema menor a punição
  - A punição poderá ser para o próprio personagem ou para personagem parceiro de equipe
- Após completada a jornada o jogador poderá voltar ao jogo para auxiliar sua equipe a chegar a Cúpula do Poder. Devendo:
  - Escolher qual dos personagens parceiros irá auxiliar. Sua escolha não poderá ser revertida e ele jogará com esse personagem até que se complete a jornada.

## FIM DO JOGO

- O jogo termina assim que os três personagens de cada equipe finalizar sua jornada e finalmente conquistar sua entrada na Cúpula do Poder.





# RANQUEAMENTO DE EQUIPES

- No site da InclusionCity é possível cadastrar sua equipe e enviar seus resultados para que sejam ranqueados.
- Para que esse ranqueamento seja feito é necessário:
  - Registrar a equipe através de formulário disposto no site, onde algumas informações básicas serão requisitadas;
  - O uso do CPF será obrigatório, afim de garantir a não duplicidade de cadastros e informações;
  - Deverá ser indicado o Nome, Logomarca da equipe, patente de cada jogador e escola que está devidamente matriculado.
- O ranqueamento levará em consideração o número de vitórias e total de desafios superados. Cada um deles terá pontuação distinta, atribuídos após comprovação.
- Para que as equipes possam receber suas estrelas é necessário realizar cadastro simples da Escola e de pelo menos um Juiz Oficial, que não poderá estar vinculado a qualquer equipe do InclusionCity.
- Para comprovar a pontuação o líder da equipe deverá preencher formulário de lançamento de pontos e anexar foto do final de cada partida, onde todo os participando apareçam, inclusive equipe adversária.
- Após preenchimento do formulário de pontos o mesmo passará por moderação. E em até 48h a pontuação será creditada ou não;
- Para fins de ranqueamento só serão válidas as partidas mediadas por juízes oficiais. Ao qual deverá ser indicado no formulário de pontos. E posteriormente confirmada por ele.

