GUARDIÕES DA FLORESTA

UNEB
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Comunidades Virtuais

fapesb
Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico



GUARDIÕES DA FLORESTA

Comunidades Virtuais



Créditos Orientações Pedagógicas:

Coordenação Geral
Lynn Alves
Filipe Pereira

Pesquisa de Conteúdo
Jéssica Guimarães
Lygia Fuentes

Direção de Arte e Design
Danilo Dias

Arte e Design
Maurício Juliano
Rafaella Moraes
Jailce Fernanda Brito

Edição e Diagramação
Rafaella Moraes
Jailce Fernanda Brito

Orientações pedagógicas

Lynn Alves
Filipe Pereira
Lygia Fuentes
Jéssica Guimarães

www.comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta



UNEB
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Comunidades Virtuais

fapesb
Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia

CNPq
Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico

UNEB
UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA

Lourisvaldo Valentim da Silva
Reitor

Andriana Marmori
Vice-Reitora

Lídia Boaventura Pimenta
Chefe de Gabinete

Eduardo Lessa Guimarães
Procuradoria Jurídica (PROJUR)

José Bites de Carvalho
Pró-Reitor de Ensino de Graduação (PROGRAD)

José Claudio Rocha
Pró-Reitoria de Ensino de Graduação (PPG)

Adriana Marmori
Pró-Reitora de Extensão (PROEX)

Paulo José Gonçalves de Souza
Pró-Reitoria de Assistência Estudantil (PRAES)

Luiz Paulo Almeida Neiva
Pró-Reitoria de Planejamento (PROPLAN)

José Durval Uzêda Filho
Pró-Reitoria de Administração (PROAD)

Marcelo Duarte Dantas de Ávila
Pró-Reitoria de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas (PGDP)

Benjamim Ramos Filho
Unidade de Desenvolvimento Organizacional (UDO)

Djalma Fiuza Almeida
Pró-Reitoria de Infra estrutura (PROINFRA)

Monsenhor Raimundo dos Anjos
Ouvidoria

Luiz Carlos dos Santos
Wilson Roberto de Mattos
Zita Maria Farias Gomes Guimarães
Assessores Especiais

Carla Liane N. dos Santos
Diretor do Departamento de Educação

Eduardo Fernandes
Coordenador do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade

Comunidades Virtuais

Equipe de desenvolvimento Guardiões da Floresta

Coordenação Geral
Lynn Álves
Josemeire Dias

Game Design
Raphael Montenegro

Roteiro
Marcos Paulo Pessoa

Arte
Felipe Assis
Danilo Dias
Rafaella Moraes
Bruno Dória

Design
Jailce Fernanda Brito
Mauricio Juliano
Rafaella Moraes

Trilhas e Efeitos Sonoros
Aldemar Macêdo Junior

Programação
André Caribé
Lucas Lisboa
Abelmon Bastos
Ícaro Pereira

Pesquisa de Conteúdo
Lygia Fuentes
Jéssica Guimarães

Equipe pedagógica
Lynn Alves
Lygia Fuentes

Sumário

Apresentação.....8
A aventura.....9
FolcloreBrasileiro.....10
Guardiões.....11
Iara
Lobisomem
Floresta amazônica.....13
Presença indígena
Fauna
Flora
Rios
Orientação espacial.....21
Trilhas
Minigames..... 22
Minigame Flores 1
Minigame Flores 2
Minigame Travessia do Rio
Minigame das garrafas
Minigame Rodovia Transamazônica

Iniciando o jogo.....27
Por dentro do jogo.....28
Controles
No jogo
Lista de movimentos

APRESENTAÇÃO

Guardiões da Floresta é uma série de jogos digitais no gênero *adventure* que apresenta a jornada de personagens folclóricos pela Floresta Amazônica. Dividida em três episódios, a série contém desafios relacionados a conceitos matemáticos como orientação espacial e lateralidade.

Fazer com que os estudantes compreendam a importância da matemática no cotidiano ainda é um grande desafio para os educadores. Nesse sentido, a utilização de jogos digitais pautados por interesses pedagógicos pode representar uma estratégia de ensino que aproxime a sala de aula do universo dos alunos.

Convidamos você, educador(a), a conhecer mais sobre o nosso jogo. Depois é só se aventurar com seus alunos!

Saudações da equipe do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais da UNEB.

Conheça também a nossa página:
www.comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta

GUARDIÕES DA FLORESTA

A AVENTURA

ENTENDENDO OS GUARDIÕES

Guardiões da Floresta é dividido entre mundo, fase e quest, é complicado, eu sei, mas é só ler isso que tudo vai ficar bem.

MUNDO



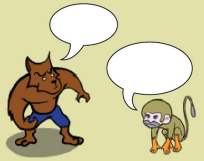
Esse é o mapa geral, viu como ele está dividido em 3 partes? Uma verde, outra amarela e outra avermelhada? Pois bem, CADA PARTE É UM MUNDO.

FASE



Se olhar no mapa geral de novo, você vai notar que cada mundo contém PONTOS DE REFERÊNCIA, eles marcam as fases. Quando passa de fase, você se move no mapa geral.

QUEST



Quests são AÇÕES QUE SEU PERSONAGEM FAZ: ir de um ponto a outro, resolver um minigame, tudo isso são quests.

FOLCLORE BRASILEIRO

É comum as crianças e até mesmo os adultos se encantarem e questionarem sobre a existência de seres fantásticos como o Saci Pererê, o Curupira, a Iara e o Lobisomem, personagens folclóricos que ganharam diferentes versões ao longo do tempo.

O folclore, parte fundamental da cultura de uma nação, tem adquirido também o reconhecimento como uma ciência que precisa ser estudada e compreendida.

Neste jogo, alguns destes seres lendários são denominados Guardiões que lutam em defesa da Floresta Amazônica.

GUARDIÕES

Iara



A Lenda
Diz a lenda que a Iara hipnotiza os pescadores com seu canto e os leva para o fundo do rio.
No jogo
A Iara é considerada a protetora dos rios. O encanto das suas águas irá ajudar a defender a Floresta Amazônica.

Lobisomem



A Lenda
O Lobisomem surge em noites de Lua Cheia.
E, depois de transformado em fera, é necessário que alguém bata forte em sua cabeça para que ele volte ao normal.

No jogo
Luno, o lobisomem, é muito temido pelos animais e pelos humanos por sua força desproporcional.

FLORESTA AMAZÔNICA

A Amazônia é a maior floresta tropical do mundo e está localizada na Região Norte do território brasileiro. Sua riqueza está na sua diversidade biológica, constituindo a maior coleção de fauna e flora que se conhece. Uma em cada dez espécies conhecidas no mundo vive na Floresta Amazônica.



Presença Indígena

A maior parcela de indígenas do Brasil se encontra na Floresta Amazônica, dispersa em pequenas populações tribais que se diferenciam por suas diversidades linguísticas, culturais e o seu modo de pensar e viver. Dentre essas tribos indígenas, estão: Yanomami, Sateré-Mawé, Tupinambá, Kambeba e outras.

Kambebas



Para escapar da escravidão nos primeiros séculos de colonização, os Kambebas tinham o hábito de achatar artificialmente o crânio, demonstrando assim que não comiam carne humana.



Fauna



Tucano

Os Tucanos não apresentam diferenças entre machos e fêmeas. Para saber o sexo destes animais, pode-se fazer um exame de sexagem pelo DNA.

Macaco-de-cheiro



Peraltas e brincalhões, esses vivem no topo das árvores mais altas. São também chamados de boca-preta devido ao focinho preto típico da espécie.



Coruja

As Corujas são também conhecidas por *Murucutu.* Na Grécia, eram o símbolo da deusa Atena que representava a sabedoria.

Papagaio



Seu nome verdadeiro é amazona aestiva. Além de seus outros nomes *ageru, ajurujurá*, ele é também conhecido como pagagaio verdadeiro. Sua família é encontrada em todo o Brasil, no Paraguai, Bolívia e Argentina.



Onça-pintada

É o predador com a mordida mais forte do mundo podendo atravessar o casco de uma tartaruga.

Urubu-rei



Seu nome é devido ao respeito que inspira em outros urubus. Um exemplo disso são outras espécies de urubu esperarem respeitosamente o urubu-rei se alimentar primeiro.



Sapo-boi

Seus grandes olhos auxiliam na ingestão da comida, pois, ao fechá-los empurram os alimentos garganta abaixo.

Tamanduá-bandeira



O tamanduá-bandeira é famoso por se defender de predadores cravando suas garras em um apertado abraço, daí surge à expressão popular: “abraço de tamanduá”.



Capivara

São encontradas em florestas ao longo de rios e em lagoas. Quando estão em perigo, mergulham e nadam até escapar.



Anta

Toma banhos frequentes de lama e de água para se livrar de parasitas. Por isso é encontrada próxima a rios e florestas úmidas.

Bicho-preguiça



Seu nome advém do metabolismo demorado fazendo com que seus movimentos sejam muito lentos. Dorme aproximadamente 14 horas por dia.



Jacaré-açu

É chamado de jacaré-gigante devido ao fato de ser o maior jacaré sul-americano. Pode atingir cerca de seis metros de comprimento e pesar 350 quilos.

Sucuri-amarela



Essa espécie tem o hábito de descansar e tomar sol em pedras das margens dos rios ou em galhos sobre a água.



Tartaruga da Amazônia

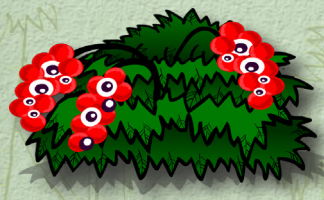
Na verdade, é um cágado, isto é, um quelônio aquático que encolhe seu pescoço em “S” para dentro da carapaça.

Flora



Açaí

A árvore que produz o açaí é uma palmeira chamada açaizeiro. Espécie nativa da Amazônia, pode ser utilizada como alimento, cosmético, para fins medicinais e artesanato.



Guaraná

O fruto do guaraná possui um grande teor de cafeína, agindo como estimulante. É usado na fabricação de xaropes, pós, refrigerantes e fármacos.



Seringueira

Encontrada em solos argilosos e férteis na Amazônia, da sua madeira, extrai-se o látex que pode gerar a borracha.



Urucum

A polpa do fruto de urucum produz o corante utilizado na produção de cosméticos, culinária e tingimento de tecidos. E, quando misturado a óleo vegetal ou gordura animal, atua como protetor solar e repelente de insetos.

Cupuaçu

O fruto do Cupuaçuzeiro, o cupuaçu, é uma rica fonte de proteínas e vitaminas para prevenção de gripes, infecções e câncer.



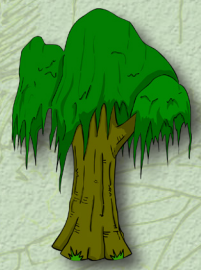


Cacaueiro

O cacau era considerado pela Civilização Maia um fruto dado pelos deuses.

Salgueiro

A casca do seu tronco pode ser usada para a produção da aspirina.



Rios



Rio Amazonas: O Rio Amazonas é um dos maiores do mundo. Ele nasce em outro país, passa pela Floresta Amazônica e se encontra com as águas do Oceano Atlântico.

Rio Negro: Quando se encontra com o rio Solimões, ele é chamado de Amazonas. A sua cor escura vem da quantidade de ácidos organicos provenientes da decomposição das vegetações que existem proximo ao Rio.

Rio Solimões: Começa no Peru e quando se encontra com o Rio Negro, em Manaus, recebe o nome de Rio Amazonas e é muito importante, pois gera alimentos, economia, transporte, comércio e lazer.

ORIENTAÇÃO ESPACIAL



Conhecer o espaço ocupado por si próprio e sua intervenção no mesmo torna-se fundamental para a compreensão de espaço social, o que possibilita estabelecer uma visão consciente sobre a forma como a sociedade se organiza. A noção de espaço pela criança vai sendo construída à medida que ocorre sua interação com o meio de forma gradual e cumulativa. Desde o seu nascimento, ela explora o espaço no seu entorno.

Primeiramente, é a partir das brincadeiras com o próprio corpo que ocorre a análise desse espaço. Momento em que, com ajuda, a criança adquire a consciência do predomínio lateral em seu corpo (direita ou esquerda). Aos poucos, ela adquire a noção de que o seu corpo não é o único referencial e que objetos e pessoas ao seu redor relacionam-se independentemente de sua participação.

Essas relações conduzem-na também à percepção de que



estes objetos ocupam diferentes espaços, uns em relação aos outros, e podem ser vistos à partir de posicionamentos diferentes. Guardiões da Floresta aborda as relações espaciais, o conceito de lateralidade e orientação espacial nos desafios que o jogador precisa solucionar.

Minigames

Minigame Flores



Neste mini-game, o jogador observa duas imagens de tabuleiros emparelhados lado a lado: um contendo flores em ordem aleatória e o outro vazio para que ele preencha com as flores dispostas acima. Este desafio, que prepara o jogador para um nível de dificuldade maior, exige apenas que ele observe o tabuleiro ao lado e ordene as flores no tabuleiro vazio obedecendo a mesma posição do primeiro.

Minigame Flores 2



Este desafio mostra um tabuleiro com a mesma aparência do anterior, porém, de tamanho maior e com maior quantidade de flores para serem ordenadas. Contudo, o tabuleiro vazio está espelhado e o jogador deve arrumar as flores como se elas estivessem de frente para um espelho.

Minigame Travessia do Rio

Neste desafio, o jogador exercita sua coordenação motora, agilidade e atenção enquanto movimenta o personagem do jogo para frente, para trás e para os lados.



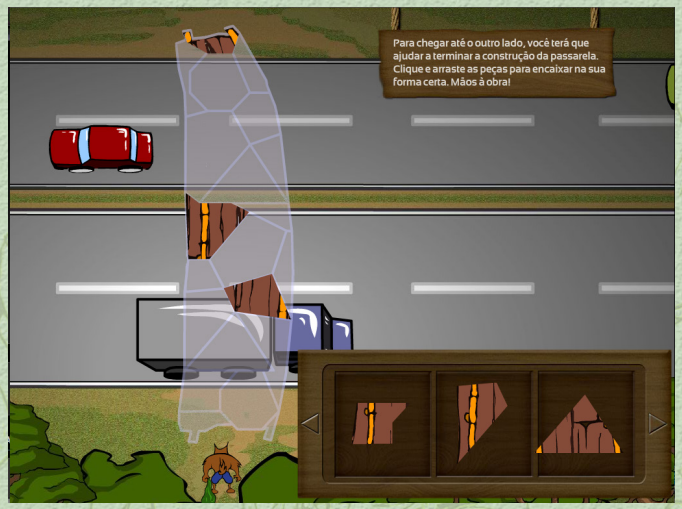
Minigame das garrafas

Este minigame esconde uma pista cujas partes estão distribuídas em cinco garrafas. Cada garrafa possui um número diferente e o jogador tem o desafio de posicioná-las em ordem crescente para que a informação seja formada.



Minigame Rodovia Transamazônica

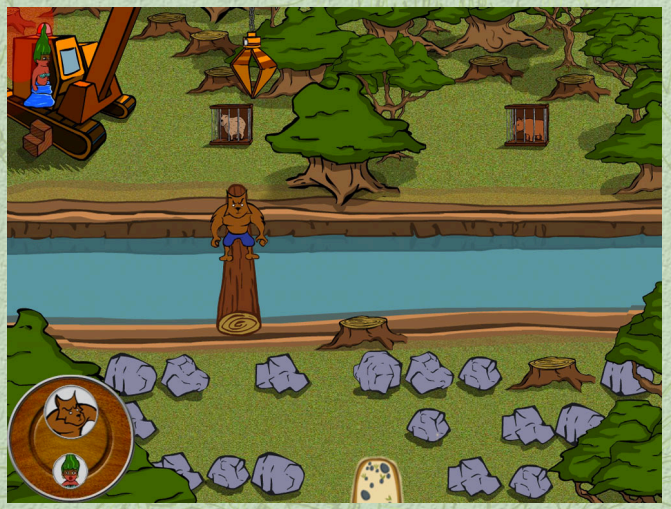
O espaço é percebido também através das formas geométricas. Neste minigame, o jogador deverá preencher os espaços vazios com formas geométricas e montar a ponte que cobre parte da Rodovia Transamazônica.



A Rodovia Transamazônica é uma estrada chamada BR230. Ela foi projetada na década de 70 para permitir o acesso das pessoas que moravam na região Nordeste até a região Norte.

Minigame Libertar os animais

Neste desafio, o conceito de lateralidade é bastante explorado através da movimentação dos personagens para interagir com ítens do cenário. Iara e Luno deverão agir colaborativamente para libertar animais presos em gaiolas.



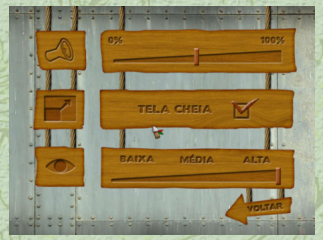
INICIANDO O JOGO

Explicando o menu:



1. Selecione essa opção para participar de uma grande aventura.

2. Clique nessa opção para retornar à fase em que parou anteriormente.



3. Na opção configurações, você pode aumentar o volume do som, ajustar o tamanho e a resolução de tela.

4. Nessa opção, o jogador tem acesso a equipe desenvolvedora do jogo e as instituições que apoiaram a sua realização e distribuição.

5. Clique aqui para sair do jogo.

POR DENTRO DO JOGO

Tudo parece tranquilo na floresta até que Iara e Luno recebem uma mensagem trazida pelo bicho-preguiça sobre a existência de uma assustadora fábrica que está interferindo nesta tranquilidade. A missão agora é desvendar essa ameaça e garantir a segurança da floresta.

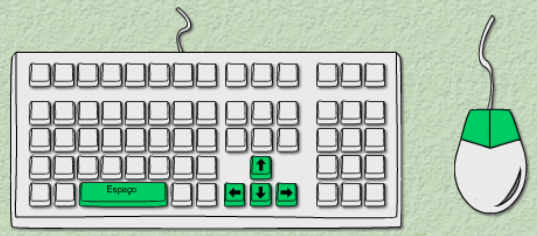
Na primeira Fase, depois de uma breve conversa com o tucano Tuka, os personagens encontram o brincalhão macaco-de-cheiro e o papagaio Papagaiato que os desafia com os minigames das Flores. Passar por estes minigames e vencê-los é essencial para obter mais informações e avançar no jogo.

Encontrar a coruja Corujonas é o próximo desafio. Após várias noites vigiando a floresta, Corujonas sabe da existência de coisas estranhas para além da Rodovia Transamazônica, e indica aos personagens como chegar até ela.

Para chegar até o outro lado da floresta, será necessário ajudar a remontar a ponte que cruza a Rodovia. Depois de vencer este desafio, os personagens continuarão sua aventura pela floresta e encontrarão pelo caminho o urubu Uruca. É ele que ensinará como chegar até o rio Amazonas. Iara e Luno deverão atravessá-lo desviando de enormes jacarés.

Depois de chegar até a outra margem do rio, Luno e Iara encontrarão o índio Apuã, que dias antes havia encontrado algumas garrafas no rio. Ao organizar as garrafas, os personagens receberão novas dicas. Seguindo estas dicas, eles encontrarão animais presos em gaiolas e deverão agir de forma colaborativa para libertá-los. Após isso, segue a procura pela tal fábrica.

Controles



Teclado
Setas esquerda e direita - direções
Seta para cima - avança
Barra Espaço - para interagir, falar e usa os poderes.
Mouse
Interagir com os menus.

No jogo



1. Consulte seu objetivo em cada desafio do jogo

2. Obtenha mais informações sobre o jogo

3. Para pausar o jogo

4.Visualize a quantidade de passos que ainda restam



Use o botão CONTINUAR para retornar ao jogo.

Escolha dos personagens



Clique sobre a imagem do personagem com quem você quer jogar. Ou escolha através das teclas numéricas “1” e “2”.

Pressione a tecla Espaço para ativar os poderes e outras ações dos personagens.

Lobisomem: Pular, Quebrar pedras e Falar com personagens.

Iara: Nadar, Poder das águas e Falar com personagens.



Comunidades Virtuais

Visite-nos

www.comunidadesvirtuais.pro.br/guardioesdafloresta