

Academia de Platão

SGDD by Roberia Silva da Penha Lourenço

Informações extra sobre o jogo			
Disciplina:	Matemática	Turma:	8º ano
Habilidade da BNCC e Aprendizagens			
<ul style="list-style-type: none">- (EF08MA06) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculo do valor numérico de expressões algébricas, utilizando as propriedades das operações;- Desenvolver o cálculo mental;- Aplicar o raciocínio lógico;- Elaborar estratégias.			

História

O mundo estava em desolação e prestes a sucumbir. Os governantes maltrataram tanto a sociedade com os altos impostos cobrados, quanto o planeta com a poluição desenfreada sem fiscalização. Assim, além do egoísmo reinar no povo, levando as pessoas a não terem mais **amor** ao próximo. Elas também não agiam mais com **justiça**, gostavam de ludibriar e viviam em jogos de omissão para se beneficiar às custas do seu vizinho. Com um longo período de seca, devido às mudanças climáticas, a fome chegou, tornando as pessoas como animais selvagens. O povo não **dialogava** mais em prol de soluções, saqueavam mercados, feiras de ruas, o seu vizinho ou o seu familiar. Todos os dias se tinha a notícia de quantos tinham sido massacrados e mortos por dia. A humanidade estava entrando em **extinção** e estava fora de controle pela falta de **sabedoria** do povo. O mundo clamava por um governante que reconstruísse o mundo. Por isso, um filósofo, chamado Platão, pesquisando e estudando sobre tudo que estava acontecendo na terra, sabia que havia uma solução: Treinar e encontrar um pupilo com distintas aptidões para salvar o mundo. Então ele espalhou na Academia de Platão vários desafios de expressões algébricas para que quem conseguisse resolver o máximo de desafios se tornasse digno de salvar o mundo e ganhasse como recompensa os cinco poliedros ou elementos de Platão: *Octaedro* (Elemento do Ar), *Dodecaedro* (Elemento da Água), *Tetraedro* (Elemento do Fogo), *Hexaedro* (Elemento da Terra) e *Icosaedro* (Elemento do Cosmo), que representavam, respectivamente, os dons de Justiça, Vida, Amor, Sabedoria e Diálogo. Somente os filósofos e os matemáticos toparam duelar na Academia de Platão. Por fim, o mestre Platão definiu que o primeiro jogador que coletasse exatamente 3 poliedros regulares dos elementos seria digno de salvar a humanidade.

Jogo

O jogo começa com três participantes. Os três jogadores devem **lançar um dado** cada um e ao mesmo tempo. Por ordem decrescente de pontuação, os jogadores têm direito de escolher um **personagem, sendo um mestre e dois jogadores: Platão, matemático(a), filósofo(a), respectivamente**, que possuem habilidades distintas disponíveis em **cartas que são coletadas** pelos jogadores no momento da escolha do personagem - um mestre, que é o moderador, um(a) matemático(a), que possui a habilidade de corrigir 1x o erro cometido no cálculo de uma expressão algébrica quando desejar, e um(a) filósofo(a), que possui a habilidade de dobrar 1x o tempo do **cronômetro** para o cálculo da expressão algébrica quando desejar. Também, os dois jogadores **lançam os dados** novamente para decidirem quem começa **puxando a Carta de Ataque** (alternando nas próximas jogadas). Depois, o mestre deve **distribuir todas as cartas** para os jogadores, **posicionando as cartas**

corretamente no **tabuleiro** chamado “Academia de Platão”. O mestre deve **posicionar um cronômetro** no tabuleiro e as **cartas**, tanto para o(a) personagem matemático(a) ou filósofo(a), em regiões distintas no tabuleiro na seguinte ordem: sendo na primeira fileira, um **espaço para a Carta do Personagem** escolhido, um **espaço para a Carta da Habilidade do personagem**, **cinco espaços para as cinco Cartas de Vida de valor +1** cada uma. Assim, totalizando sete colunas na primeira fileira. Já na segunda fileira, haverá um **espaço para um dado** disponível para decidir quem iniciará os ataques, um **espaço para descartar as Cartas de Energias Gastas** durante as rodadas, um **espaço para as vinte Cartas de Energia Gasta no valor de -50** cada para gastar nas rodadas (totalizando -1000), um **espaço para a Carta de Defesa**, um **espaço para descartar as Cartas de Vidas**, um **espaço para a Carta de Energia de +1000**, e por último, um **espaço para as Cartas de Elementos coletados**. Portanto, também totalizando sete colunas na segunda fileira; e para o controle do mestre, há no centro do tabuleiro um **espaço para colocar o cronômetro**, um **espaço para seu personagem**, um **espaço para o dado**, já na parte inferior, um **espaço para o conjunto de cartas dos Elementos de Platão embaralhados com as faces viradas para baixo**, um **espaço para o conjunto de cartas de numeração de jogadas com as faces viradas para baixo em ordem crescente**, um **espaço para o conjunto de cartas de Ataque com as faces viradas para baixo**, e na parte superior, há cinco **espaço** para posicionar em cada: **uma carta de Elemento disputado**, **uma carta de numeração da rodada**, **uma carta de Ataque**, **as cartas de Energia Gasta por ambos jogadores nos dois espaços restantes**, as duas primeiras **puxadas** pelo mestre, a terceira será posicionada no espaço de ataque pelo mestre após um jogador **puxá-la e entregá-la** ao mestre e as **cartas de Energia Gasta entregues também serão posicionadas** pelo mestre para expor os valores de ataque no tabuleiro. O mestre **acionará o cronômetro** para contar sempre 3 minutos em cada rodada. O personagem que **puxou a carta de ataque** deve **responder** primeiro qual será a Energia Gasta desejada e o valor correto de X na rodada da expressão algébrica da carta de ataque, do mesmo jeito fará o adversário, lembrando que a Energia Gasta nos ataques deve ser sempre um múltiplo de 50. **Vence a rodada quem Gastar mais Energia e acertar o cálculo da expressão algébrica**. O jogador também pode defender um ataque com a **Carta de Defesa**, não perdendo nada, já o adversário perde apenas a Energia Gasta no ataque. Após as respostas, há um **juízo** pelo mestre verificando se as respostas estão corretas ou erradas para cada resposta dos jogadores. Para o vencedor da rodada, o mestre entrega a carta do elemento disputado. Depois, o personagem vencedor **posiciona a carta no espaço correto de Elementos coletados** e o perdedor **descarta uma Carta de Vida**. No fim da rodada, ambos jogadores **descartam as cartas de Energia Gasta no espaço correto do tabuleiro**. Portanto, o vencedor de cada rodada receberá sempre um Elemento que transfere um dom para o jogador para ajudá-lo a salvar o mundo, que pode ser Ar (dom da JUSTIÇA), Fogo (dom do AMOR), Terra (dom da SABEDORIA), Cosmo (dom do DIÁLOGO) e Água (dom da CRIAÇÃO DE VIDA), que são os famosos Poliedros de Platão que possuem o poder de constituir o universo. Ganha o jogo, o jogador que conseguir coletar primeiro 3 elementos para auxiliar a salvar o mundo.

The end!

Estética	Mecânicas
<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Tabuleiro: Academia de Platão: <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Espaços para as Cartas do Personagens; <input checked="" type="checkbox"/> Espaços para as Cartas das Habilidades do personagens; <input checked="" type="checkbox"/> Cinco espaços para as cinco Cartas de Vida de valor +1; <input checked="" type="checkbox"/> Duas fileiras de cartas por jogador; <input checked="" type="checkbox"/> Três espaço para os dados; <input checked="" type="checkbox"/> Espaços para descartar as Cartas de Energias Gastas; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para as vinte Cartas de Energia Gasta no valor de -50, totalizando -1000; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para a Carta de Defesa; <input checked="" type="checkbox"/> Espaços para descartar as Cartas de Vidas; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para a Carta de Energia de +1000; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para as Cartas de Elementos coletados; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para colocar o cronômetro; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para o conjunto de cartas dos Elementos de Platão; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para o conjunto de cartas de numeração de jogadas; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para o conjunto de cartas de Ataque; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para a carta de Elemento disputado na rodada; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para a carta de numeração da rodada; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para a carta de Ataque da rodada; <input checked="" type="checkbox"/> Espaço para as cartas de Energia Gasta nos ataques pelos jogadores em cada rodada. <input checked="" type="checkbox"/> Cartas: <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Personagens: <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Personagem: Platão; <input checked="" type="checkbox"/> Personagem: Matemático(a); <input checked="" type="checkbox"/> Personagem: Filósofo(a). <input checked="" type="checkbox"/> Habilidade do personagem; <input checked="" type="checkbox"/> Numeração da rodada; <input checked="" type="checkbox"/> Ataque; <input checked="" type="checkbox"/> Vida; <input checked="" type="checkbox"/> Energia; <input checked="" type="checkbox"/> Energia Gasta; <input checked="" type="checkbox"/> Elementos. <input checked="" type="checkbox"/> Três dados de seis faces; <input checked="" type="checkbox"/> Cronômetro. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Lançar dado; <input checked="" type="checkbox"/> Coletar cartas/objetos; <input checked="" type="checkbox"/> Puxar carta; <input checked="" type="checkbox"/> Distribuir cartas; <input checked="" type="checkbox"/> Posicionar cartas no tabuleiro; <input checked="" type="checkbox"/> Descartar cartas; <input checked="" type="checkbox"/> Jogar carta; <input checked="" type="checkbox"/> Acionará o cronômetro; <input checked="" type="checkbox"/> Entregar cartas; <input checked="" type="checkbox"/> Responder as expressões algébricas. <p>Tecnologia</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Protótipo do jogo analógico produzido em papel ofício A4 (cartas, tabuleiro); <input checked="" type="checkbox"/> Dado de seis faces; <input checked="" type="checkbox"/> Cronômetro; <input checked="" type="checkbox"/> Rascunhos em papel ofício A4; <input checked="" type="checkbox"/> Desenho digital; <input checked="" type="checkbox"/> Utilização da plataforma Canva pelo site: https://www.canva.com/ para produção do jogo; <input checked="" type="checkbox"/> Criação de SGDD pelo Documentos Google. <p>História</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Resumo do tópico “História”: Platão precisa encontrar um pupilo que resolva expressões algébricas para salvar a humanidade; <input checked="" type="checkbox"/> Vence a rodada quem Gastar mais Energia e acertar o cálculo da expressão algébrica; <input checked="" type="checkbox"/> O jogador também pode defender um ataque com a Carta de Defesa, não perdendo nada, já o adversário perde apenas a Energia Gasta no ataque; <input checked="" type="checkbox"/> Há um julgamento pelo mestre verificando se as respostas estão corretas ou erradas para cada resposta dos jogadores; <input checked="" type="checkbox"/> O vencedor de cada rodada receberá sempre um Elemento que transfere um dom para o jogador para ajudá-lo a salvar o mundo, que pode ser Ar (dom da JUSTIÇA), Fogo (dom do AMOR), Terra (dom da SABEDORIA), Cosmo (dom do DIÁLOGO) e Água (dom da CRIAÇÃO DE VIDA), que são os famosos Poliedros de Platão que possuem o poder de constituir o universo. Ganha o jogo, o jogador que conseguir coletar primeiro 3 elementos para auxiliar a salvar o mundo.