

GUERRA SUJA

A HISTÓRIA DO LIXÃO DE
ÁBSONO



Produto educacional pertencente ao trabalho de Conclusão de Mestrado - TCM apresentado ao Mestrado Profissional em Ensino de Biologia em Rede Nacional - PROFBIO, do Instituto de Biologia, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Biologia. O mesmo foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Brasil - Código de Financiamento 001.

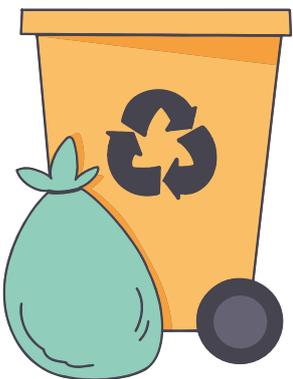
Mestranda: Amanda Oliveira Gonzaga de Figueiredo
Orientador: Dr. Gisela Mandali de Figueiredo





PREFÁCIO

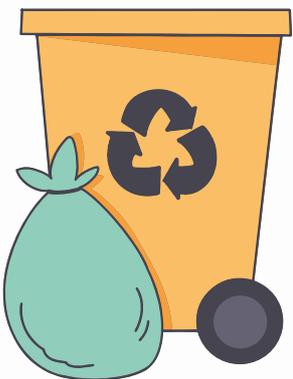
Este livro descreve um jogo de interpretação de papéis, conhecido como RPG (sigla em inglês para Role Playing Game). O RPG é um jogo colaborativo e de fácil aplicação. Este que você tem em mãos propõe uma forma divertida e descontraída de aprender sobre o meio ambiente, em especial sobre os impactos gerados pelo lixo. Ele foi pensado para que professores o utilizem em sala de aula, oficinas ou projetos sobre o tema. Mas, por ser um jogo divertido e por abordar um tema comum à todas as esferas da sociedade, fique à vontade para usá-lo também em reuniões familiares, grupos de amigos, ou como preferir. Bom Jogo!!!



PORQUE JOGAR "A GUERRA SUJA"?

Utilizando como pano de fundo uma cidade fictícia e como seus habitantes lidam com os problemas causados por um lixão instalado lá, "A Guerra Suja" introduz conceitos e questionamentos importantes como:

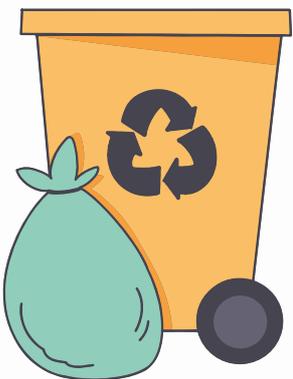
- O que são resíduos sólidos;
- Quais os problemas são causados pelo estabelecimento de lixões em um município;
- Qual é a melhor solução para o lixo;
- Como podemos reduzir o problema caso não se possa aplicar a solução ideal;
- Importância de políticas públicas;
- O que os 5R's significam na prática e como isso impacta na situação geral;
- Atitudes individuais são importantes? Resolvem o problema?





COMO JOGAR "A GUERRA SUJA"?

No RPG, quando começamos uma história, não sabemos que rumo ela irá tomar e nem mesmo se ela terá de fato um fim. Ao fim deste manual, você encontrará um roteiro para professores, com dicas de como abordar os conteúdos e como fazer a aventura caber no planejamento escolar. Mas, se você irá jogar de maneira informal, em família ou entre amigos, você pode soltar a imaginação e prolongar a história por quanto tempo desejar. Caso você não esteja familiarizado com o RPG, as páginas seguintes trazem alguns conceitos que você precisa compreender antes de iniciar esta aventura.





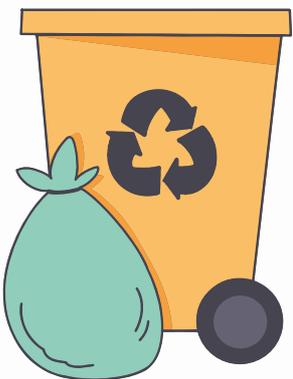
O QUE É RPG?

O RPG é um jogo de interpretação de papéis onde cada participante assume um papel dentro de uma história com suas próprias habilidades e personalidades. Juntos todos vivenciam essa história que é narrada em conjunto e onde algumas coisas são definidas através da rolagem de dados.



O QUE PRECISO PARA JOGAR?

O RPG é um jogo colaborativo então você precisa de um grupo de pessoas dispostas a jogar, no caso do ambiente escolar essas pessoas serão os alunos. Um dos jogadores é o mestre, que é a pessoa que conduz o jogo. Os demais jogadores irão interpretar os personagens que eles mesmos irão criar com a ajuda da ficha de personagem anexada ao final deste manual. No ambiente escolar o mestre será o professor (a).





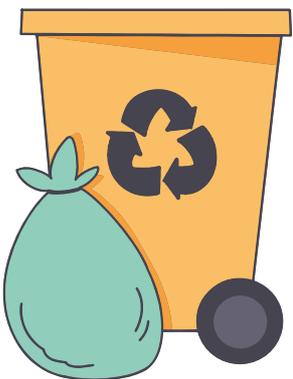
CENÁRIO

O cenário é o mundo onde o jogo se passa; no nosso caso esse cenário é a cidade de Ábsono com seus bairros onde ficam o lixão, o shopping e as praias.



DADOS

Nos jogos de RPG utilizamos dados especiais para determinar como alguns acontecimentos irão se desenrolar. Em nosso jogo utilizaremos dados de 6, 8, 10, 12 e 20 lados. Esses dados podem ser comprados em casas que vendem artigos para jogos, ou caso seja melhor, pode-se usar também sites geradores de dados, onde se escolhe a quantidade de dados e o número de lados e a rolagem é feita online. Pode-se usar também, aplicativos de celular ou ainda imagens que podem ser impressas e montadas no formato dos dados. na página seguinte, temos alguns exemplos de sites geradores de dados.



DADOS

Sites geradores de dados:

- <https://utilitariosrpg.com.br/dados-3d>
- <https://www.dados-online.pt/dados-para-rpg.html>

Aplicativos gratuitos:

- https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ccp.rpgsimpledice&hl=pt_BR&gl=US
- <https://apps.microsoft.com/store/detail/dice-3d-7pixels/9N7F4K19SCR?hl=pt-br&gl=br>

Modelo para imprimir:

- <http://chroniclesrpg.blogspot.com/2010/01/dados-para-rpg-em-papel.html>





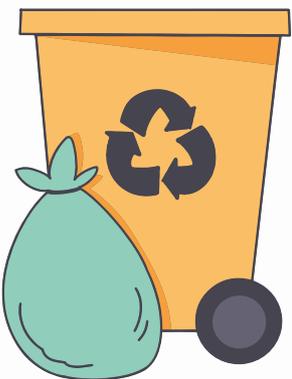
PERSONAGENS

Cada jogador irá criar o seu personagem e é através dele que o participante irá interagir dentro da história a ser narrada. É importante que cada um receba a ficha de personagem (Disponível para impressão ao final deste manual), pois ela possui perguntas que irão ajudar nessa criação. Na ficha, será possível anotar o nome, principais características e a motivação de cada personagem.



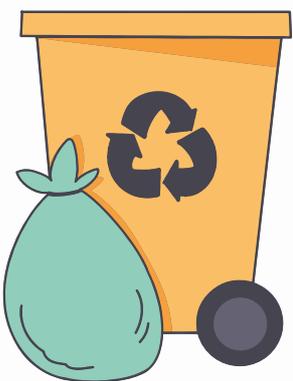
PERÍCIAS

Perícias são habilidades especiais que todos os personagens têm, são elas: inteligência, influência, honestidade, esperteza e força. Essas perícias estão listadas na ficha do personagem e o jogador determinará a relevância de cada uma delas numerando-as de 1 a 5, onde 1 é a característica mais presente em seu personagem, e 5 a característica mais ausente. Cada perícia será atribuída a um dado. Aquele com mais lados, será atribuído à característica mais importante e assim por diante.



PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS

Também chamados de NPC (do inglês non-player character), são personagens que fazem parte da história e podem interagir, mas não podem ser controlados pelos jogadores. Em geral as ações destes personagens, são controladas pelo mestre. Este jogo possui ao todo, cinco personagens NPCs. São eles: Heitor Bilontra, Samuel Dúbio, Senhor Batoteiro, Júlia Batoteiro e Telma Peleja. A descrição destes personagens encontra-se nas cartas disponíveis para impressão ao final deste manual.





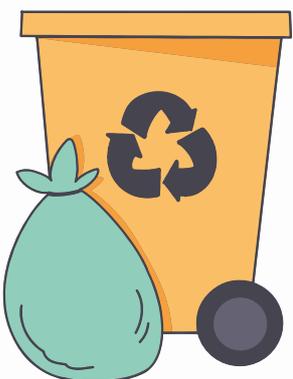
QUEM É VOCÊ?

Você será o mestre nesta aventura e irá narrar o jogo de maneira que seja possível inserir na história questões pertinentes ao tema. Os personagens NPCs serão as ferramentas para se chegar nesse objetivo.



AS CARTAS

Este jogo possui 12 cartas que podem ser impressas para deixar o jogo mais visual e auxiliar na ambientação. 4 cartas são referentes ao cenário (mapa, shopping, praia e lixão); 3 possuem textos de ambientação (Seja bem-vindo, O outro lado de Ábsono e História inicial); e 5 são descrições de personagem (Samuel Dúbio, Senhor Batoteiro, Júlia Batoteiro, Heitor Bilontra e Telma Peleja). **Os desenhos presentes nas cartas são de autoria própria.**



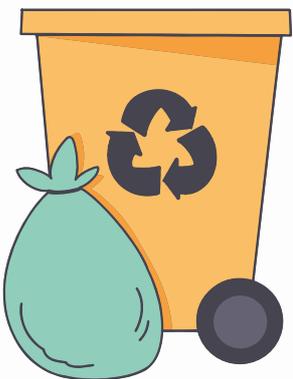


"A GUERRA SUJA" EM 7 PASSOS

1. A história se passa em Ábsono, uma cidade fictícia com alguns personagens não jogáveis (personagens com os quais podemos interagir, mas que não podemos controlar) que são importantes no processo. Estude e apresente aos jogadores, as cartas contendo o cenário e os personagens antes de iniciar a narrativa.



2. Cada jogador será um personagem nessa história, ajude-os a criar seus personagens, mostrando a cada um, a ficha de personagem presente neste manual. Se preferir, tire cópias para que cada jogador preencha a sua. Nessa ficha ele poderá descrever seu personagem e escolher quais dados usará para cada perícia.





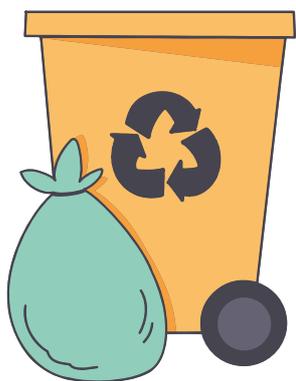
3. Inicie o jogo, com a narrativa sugerida na carta “história inicial”. Procure ler e se familiarizar com esse texto, antes de apresentá-lo aos jogadores. Isso dará mais veracidade e fluidez a história. Os jogadores darão continuidade e irão aos poucos contribuindo com a narrativa.



4. Sempre que um jogador quiser fazer algo mais ousado, que pode não dar certo, eles deverão conferir as suas perícias, escolher a mais apropriada e rolar o dado para saber se será bem sucedido.



5. Se o jogador rolar um número quatro ou um maior significa que ele alcançou seu objetivo, ele deverá então narrar como fez e a história segue com a colaboração de todos até que seja necessário mais uma vez rolar os dados.





6. Caso tire um número menor que quatro, significa que o jogador não conseguiu fazer o que queria e nesse caso ele precisa narrar as consequências da sua tentativa frustrada.



7. Sempre que necessário você deverá fazer interferências para que as temáticas sejam abordadas e para que a história encaminhe para um desfecho, mas lembre-se, a narrativa precisa ser construída em conjunto e todos devem participar.

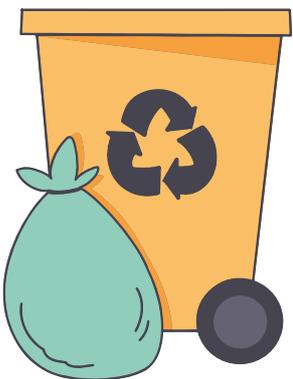


Agora sim, você está pronto para iniciar esta aventura. Junte seu grupo, e bom jogo!





FICHA DE PERSONAGEM E CARTAS



GUERRA SUJA

Ficha de Personagem

Informações gerais

Nome: Idade:

Gênero: Ocupação:

Onde mora:

Motivação:

.....
.....
.....
.....

Descrição:

.....
.....
.....
.....

PERÍCIAS	IMPORTÂNCIA	DADO
Inteligência		
Influência		
Honestidade		
Força		
Perspicácia		



SENHOR BATOTEIRO



Um dos homens mais ricos e influentes da cidade, administra a empresa Profícua, que além de prestar serviços a prefeitura é responsável pelo lixo da cidade. Senhor Batoteiro é amigo de longa data do prefeito e da sua família.

JÚLIA BATOTEIRO



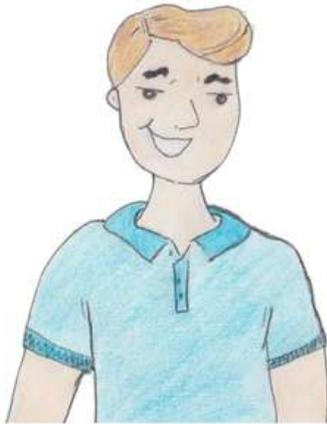
Filha do senhor Batoteiro, é conhecida na cidade pelo apelido que despreza: “a princesinha do lixo”. É uma jovem aparentemente fútil que frequenta alta sociedade Absonense. Mas, no íntimo, Júlia é muito diferente daquilo que mostra nas colunas sociais

HEITOR BILONTRA



Prefeito da cidade de Ábsono, vem de uma família de longo histórico político. É um homem experiente muito esperto, mas tem atitudes e conexões duvidosas. Está atualmente envolvido com sua campanha para reeleição.

SAMUEL DÚBIO



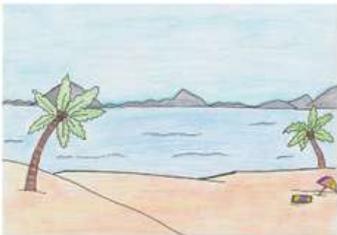
Nascido em Ábsono, Dúbio se mudou para o exterior, ainda muito jovem para estudar. Hoje está de volta à sua cidade natal e promete derrotar Bilontra nas urnas. o povo absonense se divide quando o assunto é Samuel Dúbio, muitos acreditam que sua disposição e jovialidade são a renovação que Ábsono precisa; outros não acreditam que suas intenções sejam boas.

TELMA PELEJA



Telma é uma jovem ativista e de bom coração. Nascida no bairro Astroso, Telma morou bem perto do lixão e por muito tempo ele foi a fonte do seu sustento. Hoje, dedica sua vida à ajudar os jovens da periferia a ter uma vida melhor. Telma luta para convencer a população e as autoridades dos problemas sociais e ambientais que o lixão traz.

SEJA BEM-VINDO



Bem-vindo à cidade de Ábsono, um paraíso marcado pelas suas belas praias e por seu povo receptivo. Uma cidade com muitas atrações turísticas e um belo e moderno centro comercial abrilhantado pelo maravilhoso Absoshopping.

O OUTRO LADO DE ÁBSONO...



Existe uma parte de Ábsono, que os turistas não conhecem. Nos limites da cidade, fazendo fronteira com os bairros Belisário, Astroso e Cobiçoso, fica o lixão de Ábsono, administrado pela empresa Profícua, cujo dono, o senhor Batoteiro comanda com mãos de ferro.

HISTÓRIA INICIAL



Nossa história começa no lixão de Ábsono. Vocês foram reunidos aqui por Samuel Dúbio e ele tem uma missão para vocês: descobrir como acabar com o lixão. Não será uma missão fácil, pois o senhor Batoteiro tem muito orgulho do seu legado, mas, vocês ficam esperançosos por que o lixão é mesmo um estorvo para a cidade. A dúvida que fica é: quais são as reais intenções do senhor Dúbio? Será que ele quer mesmo melhorar a cidade ou simplesmente usar isso como arma para impedir a reeleição do atual prefeito e assim, finalmente ocupar o cargo? Com o senhor Dúbio, nunca se sabe...

MAPA DE ÁBSONO



LIXÃO DE ÁBSONO



SHOPPING DE ÁBSONO



PRAIA DE ÁBSONO





GLOSSÁRIO

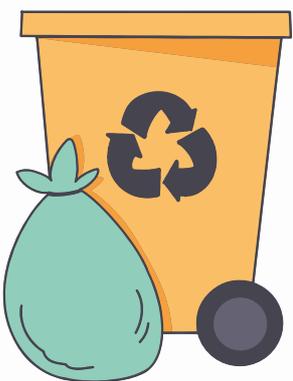


OS NOMES DE ÁBSONO

Os nomes presentes no jogo foram escolhidos para passar uma mensagem através do seu significado, confira abaixo, o que cada nome significa:

O nome da cidade, Ábsono, significa destoante, dissonante, desigual, e foi escolhido para representar a desigualdade social e econômica presente na cidade.

Afortunoso significa afortunado, abençoado com boa sorte. Esse nome foi escolhido para o único bairro que não tem contato com o lixão. É também o bairro que recebe maior atenção do poder público, pois é onde fica o litoral, a prefeitura e o polo comercial.

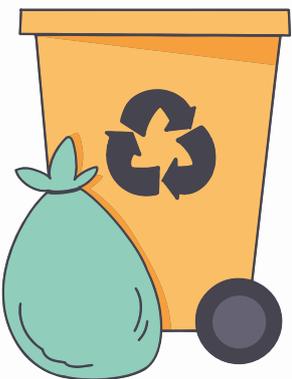




Os demais bairros, também refletem o papel de seus habitantes dentro dessa desigualdade. Temos o bairro Cobiçoso, bairro que “gostaria” de ser o Afortunado, mas não é. Possui contato com uma parte pequena e “menos feia” (Sede administrativa, onde funciona um dos escritórios da empresa profícua) do lixão, e uma certa proximidade das praias. Daí o nome que remete à cobiça, inveja. Já os bairros Astroso e Belisário têm um contato maior com o lixão, e sofrem bastante com os efeitos desse contato. Astroso é a qualidade daquele que supostamente nasceu sob a má influência de algum astro, o que também permite dar um perfil mais supersticioso aos habitantes dessa localidade. Belisário significa malfadado, infeliz.



Profícua, a empresa que administra o lixão e presta serviços à prefeitura é a “mina de ouro” do seu dono, o senhor Batoteiro. Seu nome remete a isso, e significa lucrativo, vantajoso.





Batoteiro é uma palavra que deriva de batota, que significa fraude no jogo. Batoteiro seria aquele que está envolvido na batota, que trapaceia. O nome foi escolhido para representar o caráter de um dos homens mais ricos da cidade, dono da empresa Profícua.



Heitor Bilontra, o prefeito da cidade e candidato à reeleição é um homem que está sempre exaltando a honestidade e decência, entretanto, possui conexões duvidosas e envolvimento em escândalos de corrupção. Bilontra, significa aquele que age com esperteza; sem honestidade, mas aparentando tê-la.



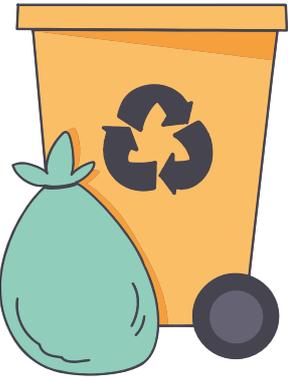
Dúbio é aquele que é ambíguo e está sujeito a diferentes interpretações, o que nos apresenta ao caráter do personagem que leva esse nome.



Telma Peleja é uma mulher forte, combatente e que luta contra as injustiças que vive em sua cidade. Seu nome reflete isso, uma vez que peleja significa luta, combate.



MANUAL DO PROFESSOR



MANUAL DO PROFESSOR

Olá Professor (a)! Esse pequeno manual foi elaborado para lhe ajudar na utilização do jogo "A Guerra Suja", em sua escola. Nas próximas páginas, você encontrará uma sugestão (em forma de plano de aula) de como jogar com seus alunos. Vale lembrar que apesar do roteiro das próximas páginas ser direcionado a aplicação do jogo em aula, o mesmo pode também fazer parte de sequências didáticas, oficinas e projetos multidisciplinares na escola, sendo assim, uma forma de integrar diversas áreas de conhecimento em uma atividade cuja temática é comum à todas. Neste manual você encontrará ainda uma sessão com dicas e outra com um roteiro de como cada área de conhecimento pode trabalhar os temas abordados pelo jogo, fundamentado pelas competências específicas descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).





PLANO DE AULA





PLANO DE AULA

Guerra Suja



Série:

Disciplina:

Data:

Professor (a):

Tema: Gestão de resíduos.

Objetivos de aprendizagem:

Espera-se que os alunos sejam capazes de:

1. Interagir entre si, de maneira cooperativa;
2. Criar hipóteses viáveis para solução de problemas reais a respeito do tema tratado;
3. Construir argumentos para motivar sua família a administrar seus resíduos de forma consciente, reduzindo, reutilizando e quando possível, reciclando.
4. Construir de maneira investigativa, o conhecimento a respeito dos seguintes temas abordados:
 - a) O que são resíduos sólidos e de que forma eles afetam o meio ambiente;
 - b) Atitudes sustentáveis que o cidadão comum pode tomar para reduzir a problemática dos resíduos;

Conteúdos, competências e habilidades trabalhados:

Tempo de duração: 8 aulas de 50 minutos, divididos em 4 blocos de atividades.

Materiais necessários:

- Cartas do jogo impressas;
- Uma ficha de personagem para cada aluno;
- Dados de 6, 8, 10, 12 e 20 lados;





PLANO DE AULA

Guerra Suja

Primeiro bloco de atividades (Aula dialogada sobre o tema - 2 tempos de 50 minutos) :

- Enunciar para os alunos, as seguintes problematizações: Você sabe o que é feito com o lixo que jogamos fora? O que você acha que é feito? Você sabe o que é um lixão? Você acha que ele pode afetar o meio ambiente? Como você acha que poderíamos resolver ou minimizar esses problemas? O que consumimos afeta a quantidade de lixo que produzimos? Como? Reduzir o consumo resolve o problema? Porquê?;
- Permitir que os alunos discutam livremente sobre estas questões;
- Dividir os alunos em grupos para que juntos possam fazer uma pesquisa orientada sobre o tema;
- Permitir que os grupos apresentem seus resultados para a turma e comentem se viram diferença entre o que pesquisaram e as ideias que expressaram no início.

Segundo bloco de atividades (Aula para apresentação do jogo - 2 tempos de aula):

- Apresentar as regras, as cartas e os dados do jogo ao aluno;
- Entregar a cada um a ficha de personagem para que, com sua ajuda, cada um crie o seu;
- Dar oportunidade a cada aluno de apresentar o seu personagem para a turma.

Terceiro bloco de atividades (Aplicação do jogo - 2 tempos de 50 minutos):

- Iniciar a aplicação seguindo os passos descritos no manual do jogo.

Quarto bloco de atividades (Avaliação - 2 tempos de 50 minutos):

- Dar continuidade ao jogo, caso ele não termine no bloco anterior;
- Avaliar o aprendizado dos alunos;
- Permitir que os alunos avaliem a experiência.

Avaliação:



DICAS E ORIENTAÇÕES:

Agora que você tem em mãos o roteiro para utilizar o jogo Guerra Suja em sua aula, aqui vão algumas dicas e informações adicionais:

- Alguns Campos do plano de aula estão em branco para que possam ser personalizados. É o caso, por exemplo, dos campos "série" e "disciplina". Esses campos não foram preenchidos pois, por abordar um tema transdisciplinar, esse plano de aula pode ser utilizado em todas as séries do ensino médio bem como pelo professor que desejar seja qual for a sua disciplina. O campo "Conteúdos, competências e habilidades trabalhadas", também foi deixado em branco pois será diferente, em cada disciplina em que for utilizado o jogo;
- No segundo bloco de atividades, quando os alunos estiverem montando o seu personagem, incentive-os a desenhar ou pesquisar uma imagem na internet que os represente para dar um efeito mais visual ao jogo;





- Quanto mais detalhes o aluno der na descrição do seu personagem, mais divertido o jogo irá ficar, e maior será a integração entre os alunos. Por isso, incentive e oriente o seu aluno a detalhar o personagem;

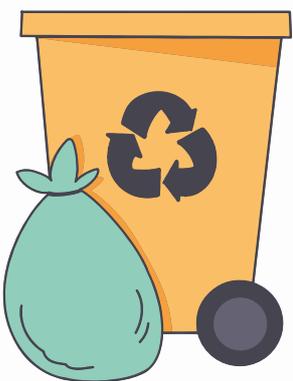


- Aproveite as oportunidades dentro da narrativa para ir inserindo aos poucos os conceitos que devem ser apreendidos pelos alunos e que estarão listados na parte de conteúdos do plano de aula.

- Uma maneira de inserir esses conteúdos no jogo, pode ser através da confecção de algumas cartas adicionais. Estas cartas conteriam dicas sobre os assuntos abordados no jogo, como por exemplo, os tipos de destinação do lixo, definição de cada um dos 5 R's, danos causados pelo lixo e etc. As cartas podem ser



introduzidas no jogo da seguinte maneira: cada vez que um personagem fizesse uma ação bem sucedida, sortearia uma carta contendo uma dica ou informação relevante para o jogo, isso representaria uma espécie de evolução do personagem. Essas cartas poderiam ser confeccionadas pelo professor ou pelos próprios alunos que trabalhariam em grupos após os dois primeiros blocos de atividades;

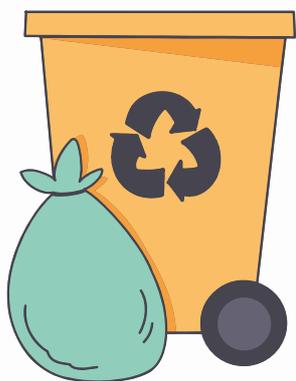




- Uma boa pergunta para se fazer aos alunos após a leitura da história inicial é: porque vocês acham que foram escolhidos para a missão dada pelo senhor Dúbio? Essa é uma forma de fazer com que os alunos falem mais sobre seu próprio personagem e de quebrar o gelo entre eles no início do jogo.



- Quando se tem muitos alunos/jogadores o jogo pode ficar difícil uma vez que poderá acontecer uma das duas coisas: 1. Nem todos os jogadores irão participar ativamente; 2. A narrativa ficará muito grande e cansativa pois terá que garantir a participação de todos. Nesse caso uma solução possível é pedir que ao invés de cada aluno montar o seu próprio personagem, eles se dividam em grupos e cada grupo será responsável, então, por definir as características e ações desse personagem durante a narrativa. Uma outra solução é pedir que alguns alunos assumam os personagens NPC's. Então ao invés de serem controlados pelo mestre, os personagens NPC's seriam controlados por um aluno ou grupo de alunos.





PARA SABER MAIS...

(Referências e links sobre educação ambiental crítica, RPG e seu uso na educação)

Educação ambiental crítica

- LOUREIRO, C.F.B. Educação ambiental crítica: contribuições e desafios. In: MELLO, S.S., TRAJBER, R. (Coord.). Vamos Cuidar do Brasil: conceitos e práticas em Educação Ambiental na escola. Brasília: Ministério da Educação / Ministério do Meio Ambiente / UNESCO, 2007.
- LOUREIRO, C.F.B; LAYRARGUES, P. Ecologia Política, Justiça e Educação Ambiental Crítica: perspectivas de aliança contrahegemônica. Trab.Educ. Saúde, Rio de Janeiro, v.11 n.1, p.53-71, jan./abr.2013.





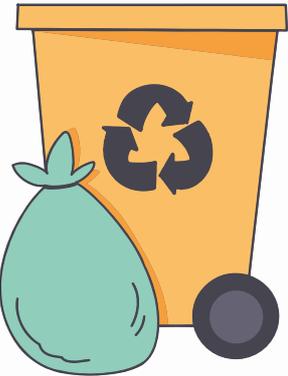
RPG e seu uso na educação

- VASQUES, Rafael Carneiro. As potencialidades do RPG (Role Playing game) na educação escolar. 2008. 169 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, 2008. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/90316>>.
- <https://cronicasfantasticas.com.br/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=0l2hPWND9us>
- <https://www.youtube.com/watch?v=xr3X0SH-TsI>



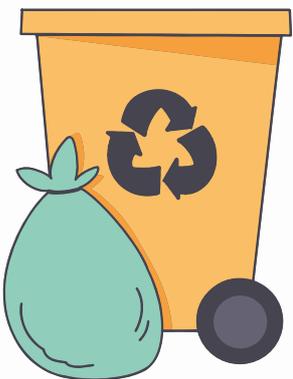


ROTEIRO DE APLICAÇÃO TEMÁTICA



O JOGO E A BNCC

O jogo A Guerra Suja possibilita discussões para todas as grandes áreas de conhecimento sugeridas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para o ensino médio, conforme detalhado nas próximas páginas.

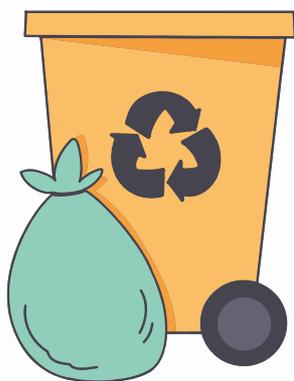




ÁREA DE CONHECIMENTO - LINGUAGENS E SUAS TECNOLOGIAS:



O jogo de RPG consiste na construção em conjunto de uma narrativa que vai sendo enriquecida ao longo do jogo de acordo com os desafios apresentados, sendo assim, durante todo o jogo, os alunos estarão utilizando diferentes linguagens (artística corporal e verbal) para compor o seu personagem e contribuir na narrativa, assim como prevê a terceira competência específica de linguagens e suas tecnologias para ensino médio (BRASIL, 2018, p. 490).





ÁREA DE CONHECIMENTO - MATEMÁTICA E SUAS TECNOLOGIAS:



O jogo possui dilemas na área de Ciências da natureza e humanas, além de questões socioeconômicas e pede que os alunos se posicionem frente a essas questões. Os professores da área de matemática e suas tecnologias poderiam auxiliar os alunos na utilização de estratégias, conceitos e procedimentos matemáticos para interpretar, participar de ações, investigar e tomar decisões referente às situações apresentadas no jogo, conforme prevê as competências 1 e 2 da sua área de conhecimento (BRASIL, 2018, p. 531).





ÁREA DE CONHECIMENTO - CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS



Ao pedir que o aluno elabore alternativas para reduzir os impactos causados pela má gestão do lixo, o jogo estará abordando com os alunos a competência número um da área de conhecimento Ciências da natureza e suas tecnologias, que versa sobre analisar fenômenos naturais com base nas relações entre matéria e energia para propor ações individuais e coletivas que aperfeiçoem processos produtivos minimizem impactos ambientais e melhorem as condições de vidas em âmbito local regional e global (BRASIL, 2018, p.555). Já a competência 2, sugere que o aluno analise e utilize interpretações sobre a dinâmica da vida para elaborar argumentos e fazer previsões (BRASIL, 2018, 555). Esta competência pode ser trabalhada através de discussão e elaborando previsões sobre impactos dos descartes inadequados sobre os ecossistemas, seres vivos incluindo a saúde da humanidade, conforme prevê a habilidade EM13CNT203 (BRASIL, 2018, p.559).

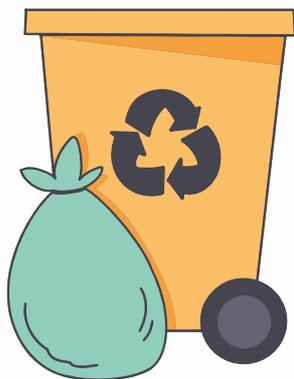




ÁREA DE CONHECIMENTO - CIÊNCIAS DA NATUREZA E SUAS TECNOLOGIAS

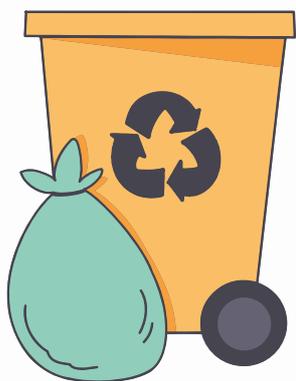


O jogo possui caráter investigativo, sendo assim, apropriado para trabalhar a competência 3 de Ciências da natureza e suas tecnologias, uma vez que, ela propõe a investigação de situações problemas e aplicação do conhecimento científico e tecnológico para propor soluções que considerem demandas locais regionais e globais (BRASIL, 2018, p. 555).



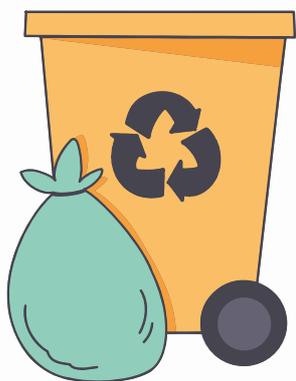
ÁREA DE CONHECIMENTO - CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

A competência de número um, diz respeito a analisar processos políticos, econômicos, sociais, ambientais e culturais para assim posicionar-se criticamente em relação a eles, além de tomar decisões baseadas em argumentos e fontes de natureza científica. Essa competência pode ser discutida explorando a disputa política entre os candidatos a prefeito da cidade fictícia e aprofundando com os alunos as motivações e propostas de cada candidato, as inclinações populares e os efeitos dessa disputa na cidade e na população.



ÁREA DE CONHECIMENTO - CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

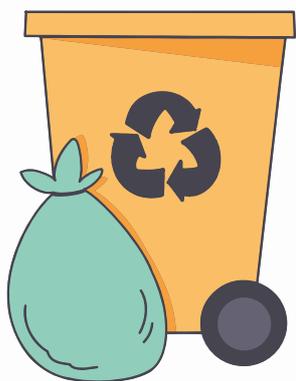
A luta de classes existente no jogo, bem como a divisão do território da cidade (com elite desfrutando da parte turística da cidade com praias e comércio) e uma outra parte da população renegada a proximidade com o lixão e a locais onde o poder público não se interessa em chegar; pode ser usado como tema gerador para discutir a segunda competência de ciências humanas e suas tecnologias, fazendo o aluno refletir sobre as relações de poder e como elas determinam as divisões de território no mundo, tema desta competência. Essa mesma luta de classes poderia ser utilizada também para discutir a competência 5 que fala sobre o respeito aos direitos humanos e as diferenças além do combate a injustiça, ao preconceito e a violência



ÁREA DE CONHECIMENTO - CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS APLICADAS

Sendo a gestão do lixo o tema principal do jogo, ele torna-se apropriado para discutir também a competência número três de Ciências Humanas e suas tecnologias, uma vez que através do seu desenvolvimento, os alunos irão analisar a relação da sociedade com a natureza os impactos econômicos e sócio ambientais dessa relação além disso eles deverão propor alternativas que respeitem e promovam a consciência ética sócio ambiental, além do consumo responsável conforme prevê a competência.

Elaborando narrativas que mostrem as relações de trabalho existentes na empresa fictícia da cidade, professores da área de humanas poderiam discutir a competência quatro, que prevê que o aluno utilize as relações de trabalho e produção de capital na construção, consolidação e transformação das sociedades.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁBSONO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em:

<<https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=%C3%81BSONO>>. Acesso em: 01/05/2022.

ÁFORTUNOSO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <

<https://www.dicio.com.br/afortunoso//>>.

Acesso em: 01/05/2022.

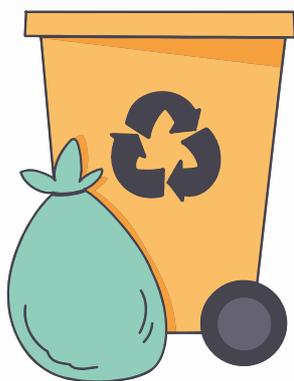
ASTROSO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/astroso//>>.

Acesso em: 01/05/2022.

BATOTEIRO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <

<https://www.dicio.com.br/batoteiro//>>.

Acesso em: 01/05/2022.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

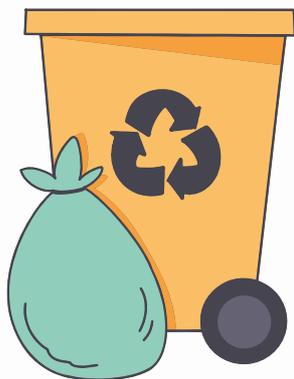
BELISÁRIO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/belisario/>>. Acesso em: 01/05/2022.

BILONTRA. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/bilontra/>>. Acesso em: 01/05/2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

COBIÇOSO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/cobicoso//>>. Acesso em: 01/05/2022.

DÚBIO. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/dubio/>>. Acesso em: 01/05/2022.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GAMINO, Camila. "Benções da Deusa: Como começar a jogar RPG", Jambo editora. Disponível em: <Benções da Deusa — Como começar a jogar RPG (jamboeditora.com.br)>. Acesso em 19/07/2022.

PELEJA In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/peleja/>>. Acesso em: 19/07/2022.

PROFÍCUA In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/pesquisa.php?q=PROF%C3%8DCUA>>. Acesso em: 01/05/2022.

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 19 de julho de 2022.

