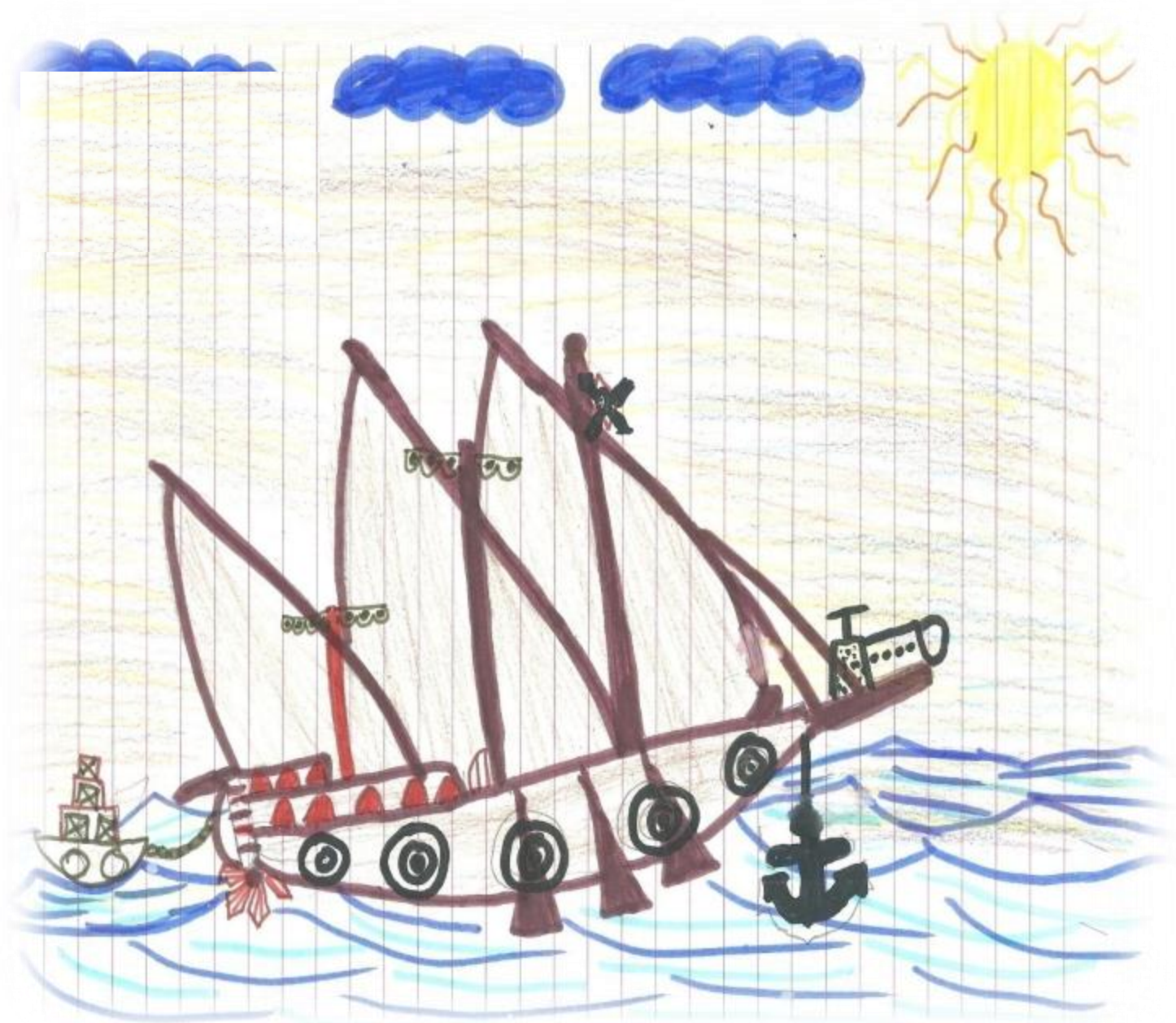


Navegando ao desconhecido: CALICUTE OU ILHA DE VERA CRUZ?



Navegando ao desconhecido: CALICUTE OU ILHA DE VERA CRUZ

Universidade Federal de Santa Maria/Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede.

Idealização e organização:
Karine Josieli König Meyer

Orientação e revisão:
Prof^a. Dr^a. Taís Fim Alberti

Colaboração:
Antiéli Sacerdote Ebling

Produto resultante de uma dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER) da Universidade Federal de Santa Maria, pela mestrande Karine Josieli König Meyer sob orientação da professora Dr^a Taís Fim Alberti.



Este material está licenciado com uma Licença [Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

ENREDO

A aventura tem como pano de fundo a viagem, chegada e os primeiros dias dos portugueses em nosso país. No decorrer da história os jogadores vão sendo desafiados a aplicar seus conhecimentos relacionados as disciplinas do currículo do quinto ano do ensino fundamental, para atingir seus objetivos na narrativa.

Para elaboração da sistemática de regras do jogo (criação dos personagens, vitalidade, habilidades etc.) utilizou-se o sistema de jogabilidade de storytelling e as orientações do livro RPG na escola: Aventuras Pedagógicas (AMARAL,2013).

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS

Nesta aventura os conteúdos curriculares do 5º ano do ensino fundamental, serão apresentados de maneira interdisciplinar ao longo dos desafios encontrados pelos personagens, durante o desenrolar da aventura. A qual tem como propósito, realizar uma retomada dos conteúdos trabalhados no primeiro trimestre, com intuito de verificar a aprendizagem e o desenvolvimento psíquico e intelectual dos alunos.

Deste modo, a narrativa terá como pano de fundo a viagem e a chegada dos portugueses em nosso país, assim como disciplinas envolvidas na aventura teremos:

- História (Grandes Navegações, descobrimento do Brasil, primeiros habitantes do Brasil, ocupação portuguesa);
- Geografia (A Terra e as maneiras de representá-la, suas formas e movimento, Globo Terrestre, Oceanos e continentes, localização em mapas, Brasil: divisão regional-Região Nordeste);
- Ciências (Corpo Humano, saúde e bem estar, hábitos de higiene); Matemática (Quatro operações (adição, subtração, multiplicação, divisão), expressões numéricas, números romanos);
- Português (Interpretação de texto, leitura, uso de dicionário, classificação das palavras quanto a separação das sílabas, advérbios, redação, sinônimos);
- Artes (desenho, pintura, volume, formas).

Para esta aventura foram escolhidos os conteúdos que os alunos apresentavam mais dificuldade. Os mesmos podem ser substituídos de acordo com as necessidades da turma em que o jogo será

As tarefas de estudo terão duração de oito horas aula, de quarenta e cinco minutos cada. Na primeira aula o professor deverá explicar as regras do jogo e realizar a divisão dos grupos. Logo após, deverá disponibilizar tempo para que os alunos realizem a pesquisa e confecção de seus personagens. As tarefas de estudo utilizando o RPG serão desenvolvidas de acordo com a sistemática abaixo:

Duração da atividade: 8 horas aula/45 minutos cada;

Disciplinas: História, Português, Matemática, Geografia, Ciências e Artes;

- ➡ **1° aula:** Apresentação das regras e confecção dos personagens pelos grupos;
- ➡ **2° aula:** Continuação da confecção dos personagens e preenchimento da ficha dos personagens;
- ➡ **3° aula:** Início do jogo cena/fase 1;
- ➡ **4° aula:** Seqüência do jogo cena/fase 2;
- ➡ **5° aula:** Seqüência do jogo cena/fase 3;
- ➡ **6° aula:** Seqüência do jogo cena/fase 4;
- ➡ **7° aula:** Seqüência do jogo cena/fase 4;
- ➡ **8° aula:** Encerramento do jogo cena/fase 5.

A duração das tarefas é de 45 minutos cada aula, sendo que para as aulas 1 e 2 será utilizada duas aulas de 45 minutos cada. Porém, o professor pode adaptar o tempo, os desafios e as disciplinas de acordo com a sua carga horária e necessidades dos seus alunos.

Além das disciplinas e tarefas que compõem a aventura, é importante que ao utilizar o RPG em sala de aula, o professor tenha claro o funcionamento e o sistema de jogabilidade do mesmo. Por isso, apresentamos algumas orientações a respeito destas questões e os componentes presentes em uma aventura.

Mestre:

É quem irá contar a história, além desta função o mesmo será responsável por observar as regras, o andamento do jogo e também solucionar possíveis conflitos. Nesta aventura que irá exercer esta função será o professor.

Personagens:

São os demais jogadores, cada jogador é responsável por criar uma história para o seu personagem, que irá controlar durante a aventura. Ou seja, os jogadores decidem o que eles fazem, sentem, dizem e reagem a determinadas situações e conflitos que podem ocorrer durante o jogo.

Os personagens que compõem esta aventura são baseados na tripulação que fazia parte da frota de Cabral na viagem para a Rota das Índias nos séculos XV e XVI, no período das Grandes Navegações. Mas, os mesmos podem ser desenvolvidos de acordo com os conteúdos que o professor deseja englobar em sua aventura. Além disso, devido ao número de alunos optamos por dividi-los em grupos assim cada um é responsável por um personagem.

Marinheiro: são profissionais com experiência em viagens marítimas, responsáveis por cuidar do convés e serviços gerais.

Cozinheiro: responsável pela alimentação da tripulação, conservação e guarnição dos alimentos durante a viagem.

Piloto: tinha como principal a orientação da caravela pelos mares.

Vitalidade:

É utilizada para determinar a condição do personagem (nível de energia, ou estado de saúde). Conforme os desafios, ou ações do personagem no decorrer da aventura, esta pode ser prejudicada. Ou seja, fazem com que o valor da mesma vá diminuindo. Por exemplo: batalhas, cansaço, doenças, fome, stress, etc.

Porém em situações contrárias, quando o personagem descansa, se alimenta, a vitalidade aumenta. Mas, caso esta chegue a zero o personagem irá desmaiar e isso implicará que o mesmo não realize nenhuma ação na aventura, somente após a ajuda de algum dos demais personagens. Caso isto não ocorra em duas rodadas seguintes, o personagem irá morrer (AMARAL,2013).

Abaixo temos o quadro para determinar a vitalidade:

Valor da vitalidade(VT)	Descrição
6	Pessoa fraca, muito experiente, possui alguma doença
9	Pessoa comum, saudável, idade entre 18 a 35
12	Pessoa muito forte, ágil

Nesta aventura a vitalidade foi definida pelo mestre de acordo com as profissões ocupadas por cada um dos personagens na tripulação, levando em consideração o seu nível de experiência para desempenhar a mesma. Dessa forma, temos as seguintes vitalidades para os personagens:

Marinheiro: VT= 12; Cozinheiro: VT= 9; Piloto: VT=6.

Mas, o professor pode optar em deixar os alunos escolherem, ou não o valor.

Habilidades:

As habilidades são definidas de acordo com coisas que o personagem sabe realizar. Nesta aventura utilizamos as habilidades propostas por Amaral (2013). Os grupos poderão escolher entre três a seis habilidades diferentes, as mesmas deverão ser marcadas na ficha do personagem, que se encontra disponível nos anexos deste material.

- Auto- controle: o personagem consegue se manter calmo em situações de estresse, dificilmente perde a razão ou a calma e ainda consegue acalmar outro personagem, desde que este esteja sempre ao seu lado.
- Carregar coisas pesadas: o personagem que possui esta habilidade consegue carregar diversos materiais ao mesmo tempo, ou materiais muito pesados (barris, munição, mantimentos, cordas).
- Combate ao fogo: o personagem consegue combater incêndios, encontrando a melhor maneira de debelar as chamas, desde que tenha os recursos necessários.

- Comércio: essa habilidade é de trato comercial, comprando ou vendendo mercadorias. O personagem que possuir esta habilidade terá facilidade neste tipo de situação durante as ações do jogo.
- Correr: o personagem que possuir esta habilidade terá vantagem em uma perseguição, desde que o perseguidor esteja a pé.
- Equilíbrio: capacidade de se equilibrar em pequenos espaços (troncos, cordas, mastros, etc.).
- Idioma: o personagem possui a capacidade para falar outros idiomas. Porém, os alunos poderão escolher apenas um idioma, além do que já domina, caso queiram mais de um cada idioma contará como uma habilidade.
- Natação: o personagem pode usar esta habilidade para nadar ou salvar outro personagem que está se afogando.
- Navegação: o personagem possui habilidade em manejo de barcos, caravelas, canoas, jangadas, etc. Além disso, o personagem que possui esta habilidade consegue consertar e construir embarcações.
- Pescaria: o personagem possui habilidade para pescar peixes, porém deve estar equipado com os materiais adequados para realizar a pescaria.
- Senso de direção: o personagem possui a habilidade de se localizar, sabendo indicar para que lado fica o norte ou onde fica a saída, ou ainda algum local importante que já tenha passado.
- Uso de cordas: o personagem que possui esta habilidade consegue fazer laços e enlaçar algo, ou alguém. Além disso, consegue fazer os mais variados tipos de nós.

Nível de habilidade:

A partir da escolha das habilidades para o personagem os alunos deverão definir o nível de cada uma. Ou seja, deverá definir um valor para cada habilidade, este valor define o quanto o personagem conhece ou domina a mesma (AMARAL,2013).

Nesta aventura o valor atribuído a cada habilidade pode variar de 1 a 3 pontos, estes valores correspondem ao domínio do personagem em relação a habilidade escolhida, como podemos observar no quadro abaixo:

Nível de habilidade	Domínio da habilidade
1	Aprendeu o mínimo para realizar a habilidade.
2	Sabe utilizar bem a habilidade.
3	É especialista nesta habilidade.

O valor total de todas habilidades deve ser igual ao valor da vitalidade do personagem.

Riqueza do personagem:

Para esta aventura cada personagem irá possuir uma quantidade de dinheiro. Este será utilizado para realizar alguma compra, ou até mesmo em algum desafio. Ao longo da aventura o personagem também poderá ganhar mais dinheiro ou perder.

Nesta aventura será utilizada a moeda real em cobre. Para saber a quantidade que cada personagem terá no início do jogo, os alunos deverão rolar os dados duas vezes. Sendo que na primeira vez deverão somar os valores obtidos e na segunda vez realizar a soma dos resultados e multiplicar com o resultado da soma da primeira vez em que rolou os dados, o resultado final será a quantidade de dinheiro que o personagem terá disponível no início da aventura. Como podemos observar na explicação:

Primeira vez/ resultado dos dados:

dado 1= 3 + dado 2= 6 resultado= 9

Segunda vez/ resultado dos dados:

dado 1= 5 + dado 2= 3 resultado= 8

Valor total de dinheiro do personagem no início da aventura:

Primeira vez X Segunda vez= $9 \times 8 = 72$

Equipamentos:

Após os alunos construírem os personagens, poderão equipar o mesmo para a aventura. Para isso é necessário que o narrador/mestre conduza os personagens até um comércio, esta situação deve estar prevista dentro do contexto da história (AMARAL,2013). Nesta aventura os personagens serão convidados a se dirigir ao comércio do Porto na **Fase 2**.

No momento de contextualizar o comércio e os equipamentos é importante ter em mente os personagens e a época em que a aventura está acontecendo. Para que os acessórios a serem vendidos estejam de acordo com as necessidades dos personagens.

INTRODUÇÃO

Navegando ao desconhecido: CALICUTE OU ILHA DE VERA CRUZ, é uma aventura para três personagens, sendo que estes podem ser criados pelos alunos de acordo com pesquisas realizadas. A partir das funções dos tripulantes escolhidos por cada grupo, serão desenvolvidas as habilidades do mesmo durante a aventura. Ou se o professor preferir poderá definir cada uma das habilidades dos personagens envolvidos.

Para dar início a aventura em um primeiro momento é necessário que o professor explique para os alunos como esta será desenvolvida. Nesta aventura o jogo será desenvolvido pelo sistema de assembléia, ou seja, os alunos serão divididos em três grupos e cada grupo representará um personagem durante a aventura. Deste

modo, as pesquisas de construção, as decisões perante os desafios e o trajeto do personagem durante o jogo deverá ser tomada em conjunto. Nesta aventura optou-se por apenas três grupos, mas o professor pode criar mais personagens caso deseje um número maior de grupos.

AMBIENTAÇÃO

Durante os séculos XV e XVI nem todos os continentes eram conhecidos pela população mundial. Por isso muitos povos se aventuravam em longas viagens pelos oceanos Índico e Pacífico em busca de novas rotas marítimas ou terras. Dentre os principais povos que realizavam estas viagens podemos destacar os portugueses e os espanhóis.

Neste período, que ficou conhecido como a Era das Grandes Navegações, os portugueses se tornaram pioneiros em navegações devido às condições ibéricas do seu país e qualidade de suas caravelas. Em 1500 Cabral e sua frota resolveram realizar uma viagem em busca de uma nova rota para as Índias, para isso se arriscaram em uma aventura no mar Tenobroso, o qual acreditavam ser habitado por monstros e criaturas assustadoras. Mesmo com todos os perigos da viagem, chegaram a um destino. Não as Índias, como o pretendido, mas uma nova terra, a qual chamaram de Ilha de Vera Cruz.

Para nos contar sobre os acontecimentos desta viagem e descoberta desta nova terra, seremos conduzidos nesta aventura pelo Capitão da Embarcação que realizou esta descoberta, o senhor Pedro Álvares Cabral.

“Quando chegamos na nova Terra não sabíamos se a mesma era real, ou se tratava de uma miragem. Pois, de longe avistamos um cume muy alto e com muita mata. Assim que percebemos se tratar de terra firme, resolvemos permanecer observando da gávea da caravela, até que tivéssemos certeza que podíamos descer e explorar a ilha, pois não sabíamos o que iríamos encontrar quando chegássemos às margens da praia.

Logo que chegamos em terra firme nos deparamos com um povo muito diferente do povo de nosso país, no primeiro momento tivemos medo, desconfiança e pensamos que poderiam nos atacar. Por isso, fomos nos aproximando aos poucos, pois não sabíamos se aqueles homens poderiam nos atacar ou não.”

Para descobrir alguns acontecimentos que ocorreram nesta época, desafio você e a sua turma a embarcar nas caravelas do Capitão Cabral, e enfrentar todos os desafios desta viagem, vivenciando como se deu esta longa jornada até a chegada e os primeiros dias em nossa terra.

FASE 1: CABRAL CONHECE SEUS TRIPULANTES

Antes de dar início à aventura é importante o mestre situar os participantes na aventura. Para isso, este deverá inserir os personagens na aventura, isso será feito através da leitura da ambientação para que os alunos possam se situar em que contexto e período a aventura irá se passar. Isto é importante para a construção dos personagens, neste caso, os participantes deverão realizar uma pesquisa para que possam criar a história e identidade de seu personagem, estabelecendo previamente as suas vitalidades e habilidades.

Além disso, devem realizar o preenchimento da ficha do personagem para que no momento em que a aventura começar, os mesmos já possam ser apresentados e inseridos na mesma.

Caso o professor deseje criar os personagens é necessário que estes sejam apresentados com antecedência para os participantes, a fim de que estes saibam quais ações podem realizar, de acordo com suas habilidades durante o jogo.

Narrativa do Mestre/Professor: No dia 08 de março de 1500, espalhou-se a notícia pelo cais do porto que Pedro Álvares Cabral estava à procura de trabalhadores para compor a sua tripulação para a viagem em busca de uma nova rota para as Índias.

Preste atenção nas recomendações contidas neste cartaz, pois estas serão fundamentais para que consiga fazer parte desta tripulação.

“O rei de Portugal Dom Manoel I convoca cidadãos de Portugal que queiram fazer parte da tripulação que irá juntamente a Pedro Álvares Cabral descobrir uma nova rota para as Índias. Para fazer parte desta viagem o tripulante deve ter algum dos requisitos abaixo:

- *Ter conhecimentos da vida em alto mar.*

- *Saber ler ou escrever, ou ambos;*
- *Ser forte ou corajoso (a) para enfrentar os perigos do mar Tenebroso;
Como recompensa desta longa viagem os tripulantes vão ganhar 100 moedas reais em cobre, além disso, podem trazer consigo algumas mercadorias das Índias”.*

Porém, para conseguir um lugar na embarcação de Cabral é necessária a realização de **3 DESAFIOS**. Para que você realize os mesmos, é preciso que, assim como os demais tripulantes, se dirija ao cais e se apresente ao comandante desta embarcação. Assim que chegar ao local, será necessário descrever a sua função e principais habilidades.

1º Desafio:(Nível 1)

Regras: Para definir qual dos participantes irá apresentar seu personagem primeiro, os jogadores deverão rolar os dados, e a partir da quantidade obtida nas duas jogadas realizar a multiplicação dos valores. O grupo que obtiver o maior resultado apresenta o personagem primeiro.

Desafio por equipe	Rolar dados - maior valor
Recompensa	Apresentar o personagem em 1º lugar.
Punição	Não conquista o 1º lugar para apresentar o personagem.

Narrativa do Mestre/Professor: Agora que conhecemos um pouco de cada um dos interessados a ser tripulante na embarcação de Cabral, é importante provar para o comandante que você é capaz de realizar suas funções durante a viagem. Para isso será realizado o **2º desafio** para testar suas habilidades, caso você não consiga solucionar o desafio não poderá seguir viagem com o restante da tripulação.

2º Desafio: (Nível 2)

Regras: Caso algum dos personagens não consiga realizar o desafio é importante o **mestre (professor)** salientar a importância da contribuição de todos os tripulantes para que possam seguir viagem.

O importante é os alunos compreenderem que, para obter sucesso durante o desenvolvimento do jogo todos os personagens deverão cooperar uns com os outros.

Neste desafio cada **EQUIPE** irá receber um envelope contendo palavras que condizem com a sua função de cada um dos personagens na tripulação. As palavras serão distribuídas para os participantes separadas por sílabas, para que os mesmos juntem as sílabas e as classifiquem em oxítonas, proparoxítonas e paroxítonas, além disso, aquelas que possuem acento deverão ser acentuadas corretamente.

Abaixo podemos observar as palavras que serão entregues:

Marinheiro: ampulheta, esfregão, velas

Cozinheiro: biscoito, tonéis, cardamomo

Piloto: astrolábio, balestilha, quadrante

Desafio por equipe	Separação silábica e acentuação
Recompensa	Garantir vaga na viagem de Cabral.
Punição	A equipe vai ter que passar pelo desafio 3.

3º Desafio: (Nível 3)

Narrativa do Mestre/Professor: Bem-vindo a embarcação de Cabral neste momento você está convidado a fazer parte da nossa tripulação!!! Porém, ainda não vamos partir. Para ser um bom tripulante é necessário que você entenda que a nossa viagem será longa e perigosa.

Para isso, devemos estar preparados e ter conhecimento de como as especiarias podem ser usadas como medicamentos nesta viagem.

Nesse momento a (as) equipes perdedoras devem vir a frente e se preparar para realizar o Desafio 3, enquanto que a equipe vencedora observa para aprender sobre o tema do desafio.

Regras: Assim, temos a seguinte lista de especiarias que devemos levar em nossa viagem. Precisamos saber como podemos utilizar as mesmas como medicamento.

Ao lado de cada uma delas também está a quantidade que devemos levar em nossa embarcação.

$$\text{Pimenta-do-reino } 12 + 34 \times (17 - 15) =$$

$$\text{Cravo } (3 + 15 \div 5) \times 3 \times 2 - 12 \times 3 + 12 =$$

$$\text{Pimenta-do-reino } 12 + 34 \times (17 - 15) =$$

O professor pede a Equipe Vencedora do DESAFIO 2, que auxilie na montagem dos demais cálculos, sendo que ambos se retiram por alguns minutos da sala de aula a fim de organizar os cálculos.

Desafio por equipe	Cálculo de matemática
Recompensa	Garantir vaga na viagem de Cabral.
Punição	A equipe que perder vai seguir viagem, não irá pontuar na fase 2.

Narrativa do Mestre/Professor: Parabéns tripulação!!! Agora que carregamos todas as especiarias de acordo com as quantidades necessárias podemos nos encaminhar até o comércio do porto onde iremos nos preparar para partir em busca da nova rota das Índias.

FASE 2: PRECISAMOS NOS PREPARAR PARA VIAGEM

Narrativa do Mestre/Professor: No preparo para viagem é necessário que tenhamos equipamentos, mantimentos e até mesmo alguns acessórios que irão nos proteger dos grandes monstros, sereias, piratas e os temidos Krakens que podemos encontrar durante esta aventura.

Além destas criaturas, não podemos esquecer de outros perigos que podem nos assombrar como as doenças e até mesmo a fome. Por isso é importante que antes de partirmos estejamos preparados, deste modo cada um dos meus tripulantes irão receber uma quantia de moedas de cobre real, que poderá ser utilizada no comércio local para compras daquilo que julgar necessário para esta viagem.

Neste momento será determinada a riqueza dos personagens está será de acordo com as regras descritas no tópico riqueza do personagem nas páginas 4 e 5. Assim que todos os personagens tiverem suas quantidades de moedas definidas, esses deverão anotar a mesma em suas fichas. Após esta etapa o mestre deve conduzir os personagens até o comércio do cais para que os mesmos possam realizar suas compras.

1º Desafio:(Nível 1)

Narrativa do Mestre/Professor: Agora que todos possuem a quantidade necessária para comprar seus equipamentos, vamos ao comércio do cais. A localização da loja está contida no quadrado mágico.

Regras: Para que possamos nos encaminhar para mesma resolva as linhas do quadrado com os selos numéricos de 1 a 9 de modo que a soma total seja igual nas três linhas da direção escolhida (vertical ou horizontal) e os selos não sejam repetidos. Depois de encontrar a soma represente a mesma em números romanos. E caso você não consiga decifrar o quadrado mágico poderá ser punido perdendo um ponto de sua vitalidade.

Desafio por equipe	Quadrado mágico
Recompensa	Descobrir o número do comércio do Tibério.
Punição	A equipe perde um ponto de vitalidade.

2º Desafio:(Nível 2)

Narrativa do Mestre/Professor: Conseguimos encontrar o número do comércio do Tibério, porém o porto possui muitas ruelas e apenas com o número é bem provável que vamos nos perder e ficarmos em perigo, pois podemos encontrar alguns maus feitores. E não podemos nos machucar ou ficar em perigo, pois nosso Comandante precisa de nós para seguirmos viagem.

Para evitar que estas coisas possam acontecer e termos a localização exata do comércio, seu Tibério deixou um bilhete com o seguinte enigma para que apenas os tripulantes da embarcação de Cabral tenham acesso a sua loja.

Assim que resolver o mesmo encaminhe-se até a mesma para realizar suas compras para viagem.

Os alunos irão realizar este desafio todos juntos, ou seja, os três personagens vão procurar em conjunto decifrar o enigma do endereço. Caso o professor tenha grupos muito grandes, pode optar por escolher representantes de cada grupo (personagem) para realizar o desafio, mas

Regras: O enigma com o endereço deve ser resolvido da seguinte maneira, cada resultado encontrado nas expressões numéricas e nos mínimos múltiplo comum abaixo corresponde a uma sílaba que compõe o endereço da loja. As sílabas com os respectivos resultados encontram no quadro abaixo:

$$\text{mmc: } 30, 45, 60$$

$$\text{mmc: } 81, 9, 2$$

$$40 + [15 + (12-7) + 3] - 9 =$$

$$132 - \{ [(59-38) + (45-26) - 10] \} =$$

$$\text{mmc: } 27, 45, 60$$

$$35 \times \{ 97 + 145 \times [(24 - 8) + 7] \} =$$

$$637 + 832 - [13 \times (24 - 17)] =$$

$$419 + 830 \times 2 - (150 \times 5) =$$

$$98 + \{ 37 - [17 + (10-7) + 7] \} =$$

$$\text{mmc} = 80, 160$$

RU = 180	DOS= 54	CLA= 540
MON= 102	A= 162	NÚ= 1329
FA= 660	QUE= 345	NE= 718
ME=108	ROS= 1378	CA= 2590
RO= 160	RE= 110	TES=69.370
J0= 2254	LEI= 885	CAR= 1237

Desafio por equipe	Enigma do endereço
Recompensa	Decifrar o endereço do comércio do Tibério.
Punição	A equipe que decifrar por último, perde mais um ponto de vitalidade.

Narrativa do Mestre/Professor: Finalmente conseguimos decifrar o enigma com o endereço o comércio do seu Tibério, ele já está esperando por vocês, em sua venda irão encontrar itens que precisam para viagem. Sigam até a loja para realizarem suas compras e logo após retornem para podermos partir.

A loja de seu Tibério é no final da rua, a casa têm um aspecto desleixado, as janelas já estão enferrujadas e a pintura desgastada. Ao entrar na mesma é possível que fiquem um pouco assustados com a bagunça, seu Tibério é um senhor de idade

já avançada, porém muito prestativo que aos poucos ajuda os clientes a encontrarem tudo que precisam em meio a tantas coisas.

3º Desafio:(Nível 3)

“Bom dia bem-vindos a venda Dom Carvalho, de minha propriedade Tibério de Sá Carvalho espero poder ajudá-los temos diversos itens para sua viagem, fiquem à vontade para realizar suas compras, vocês terão 10 minutos, pois o Comandante Cabral está com pressa para partir.”

Regras: Para escolher os itens que você considera importante para sua viagem encontre o mesmo no caça-palavras, mas atenção você irá circular apenas o produto que deseja comprar”.

Abaixo é possível visualizar o valor de cada item que contém na lista de produtos.

VENDA DOM CARVALHO: LISTA DE PRODUTOS

E F O N A E L B T E T B
W Y M E S E T O R B A Ú
O I C A R N E L I I U S
M F L R N A A S M S T S
C E P D A T Z A U C W O
Y O H I Ç N A E U O B L
L L R Á Ú G W I I I E A
O I G D C S C A N T I L
D U I L A M P I ã O E S
A E I T R G O U S T A E
S E S P E L H O T C Y R
E E E O T T G C E O B E

AZEITE
AÇÚCAR
BAÚ

BISCOITO
BOLSA
BÚSSOLA

CANTIL
CARNE
CORDA

ESPELHO
LAMPIÃO
MANTA

SAL
ÁGUA

Produtos	Preço
Açúcar	3 moedas
Água (barril)	15 moedas
Azeite	1 moeda
Bússola	10 moedas
Biscoito	2 moedas
Baú	4 moedas
Bolsa de couro	4 moedas
Cantil	1 moeda
Carne Salgada	7 moedas
Corda	8 moedas
Espelho	2 moedas
Lampião	9 moedas
Manta	11 moedas
Sal	12 moedas

Para elaboração do caça-palavras foi utilizado o criador de caça-palavras online [Geniol](#). O nível escolhido para criar o caça-palavras foi o médio que é indicado para faixa etária dos alunos desta pesquisa, bem como para alunos a partir do quarto ano. Além disso, cada grupo recebeu impresso o caça-palavras e a lista com os valores dos produtos, o mesmo foi realizado para o desafio anterior do quadrado mágico e o enigma do endereço.

No momento das compras é importante os alunos terem claro o valor da riqueza que seu personagem dispõe para as mesmas. Então o professor (mestre) deve lembrar os mesmos de suas riquezas de modo que estes possam ter em mente quanto podem gastar em suas compras. Após o término do tempo todos devem se encaminhar ao caixa da loja para realizar o pagamento.

APÓS 10 MINUTOS: “Muito bem queridos clientes já irei fechar a loja, pois desejo ir até o cais para ver a embarcação de Cabral partir para as Índias, solicito que todos se encaminhem até o balcão da loja para podermos acertar o pagamento das mercadorias.”

Neste momento os alunos(personagens) junto com o professor/mestre (que neste momento ocupa o papel de seu Tibério) realizam o pagamento das mercadorias. O cálculo deve ser realizado em conjunto os personagens poderão gastar somente o que dispõem de riqueza, caso contrário deverão optar quais produtos irão levar. Após o pagamento os alunos deverão descontar o valor das compras do total da riqueza de seu personagem e anotar

Desafio por equipe	Compra de produtos
Recompensa	Segue para embarcação.
Punição	Sem punição.

Narrativa do Mestre/Professor: *“Bravos tripulantes de Cabral aconselho a se apressarem, pois o mesmo já os espera para partir.”* Os três tripulantes que estavam na loja de seu Tibério saíram correndo desesperados pelas ruas do porto, estavam com medo da embarcação partir sem eles. Neste dia as ruas do comércio do porto de Lisboa estavam movimentadas todos queriam ver Cabral partir com sua esquadra em busca da nova rota para as Índias.

Os três tripulantes passaram por diversos obstáculos, esbarraram em algumas pessoas da multidão, tropeçaram nas barracas da feira de especiarias, mas finalmente conseguiram chegar na Nau em que Cabral se encontrava. Apresentaram-se ao Comandante e cada um tomou seu posto.

Neste momento os personagens devem se apresentar novamente a Cabral e dizer sua a função para poder para dar início a viagem.

Após todos os tripulantes estarem a postos, a esquadra de Cabral partiu em busca da nova rota para as Índias, mas mal sabiam eles o que lhes esperava durante esta aventura.

FASE 3: HOMENS AO MAR: EM BUSCA DE UMA NOVA ROTA PARA AS ÍNDIAS

Esta fase irá começar com Cabral dando boas vindas à sua tripulação em alto mar, para isso o professor/mestre irá assumir o papel do mesmo para repassar as ordens a sua equipe.

“Bem vindos a minha embarcação, agora vamos desbravar as temidas águas do mar Tenebroso. Como foram avisados, durante nossa viagem poderemos enfrentar muitos perigos. Por isso é importante que a minha equipe esteja preparada para os mais diversos contratemplos que podem ocorrer, bem como para solucioná-los. Uma vez que, o rei D. Manuel I convocou esta viagem com o objetivo de expandir o comércio com os povos deste país.

Para que possamos saber como chegar ao nosso destino, é necessário que tenhamos em mãos o nosso mapa com a rota para Calicute, na Índia, pois, este será o nosso guia durante a viagem.

Mas, só um pouquinho não estou encontrando o meu mapa, acho que acabei perdendo o mesmo no meio da multidão que nos aguardava no porto. E agora como iremos seguir a nossa viagem? Se não sabemos qual direção seguir?

*Só um momentinho, estamos a salvo!!! Lembrei que em nossa embarcação contamos com bravos tripulantes, muito capacitados que poderão ajudar a nos localizarmos em alto mar. Acredito que o marinheiro (**citar os nomes**), nosso piloto e nosso renomado cozinheiro podem providenciar um mapa para seguirmos nossa viagem.*

Como confio muito nestes três tripulantes, e solicito aos mesmo que façam um mapa com a rota que devemos seguir para chegarmos a Calicute, na Índia. O mesmo deve conter todos os continentes que conhecemos, bem como os oceanos e hemisférios que fazem parte do nosso planeta.”

1º Desafio:(Nível 1)

Regras: Neste primeiro momento os alunos irão fazer o desenho do mapa em folha de papel, mas ao longo desta cena irão navegar no mesmo utilizando o aplicativo Google *Earth* e *Marbel* (do *Linux educacional*).

No desenho do mapa deverão estar representados todos os hemisférios, trópicos e oceanos, bem como a rota que irão seguir para chegar até as Índias. Já quando os alunos forem para sala de informática utilizar os aplicativos o professor poderá explorar o Porto de Lisboa de onde partiram as embarcações, a cidade de Calicute na Índia. Usar as ferramentas disponíveis para visualizar os globo terrestre, os continentes, oceanos fazendo a rota proposta pelos tripulantes em seus mapas.

Assim que terminaram os seus mapas os três tripulantes correram rapidamente ao encontro de Cabral para apresentar qual rota este deveria seguir para encontrar o novo caminho para as Índias.

Desafio por equipe	Confecção do mapa
Recompensa	Ganha um ponto de vitalidade.
Punição	Realizar a limpeza do convés da caravela e perde um ponto de vitalidade.

Narrativa do Mestre/Professor: Após alguns dias de viagem em alto mar, os ventos pararam rapidamente o que fez com que a embarcação de Cabral ficasse à deriva sem saber onde estavam e que o pior ainda estava por acontecer.

Durante estes dias em que a embarcação permaneceu parada no mar a comida e água tiveram que ser reduzidas, os alimentos frescos acabaram e os que restaram começaram a apodrecer. O que acabou prejudicando a alimentação, fazendo com que muitos dos tripulantes da embarcação de Cabral ficassem fracos.

Além disso, como estavam com muita fome estes insistiram em se alimentar das comidas que estavam armazenadas no convés há muitos dias e com isso ficaram doentes com uma forte diarreia e dor no corpo.

Cada tripulante (Equipe) perde 1 ponto de vitalidade devido a doença.

Porém, os três tripulantes sabiam o que fazer para ajudar a tripulação a recuperar a sua saúde, pois haviam carregado muitas especiarias para viagem caso precisassem utilizar as mesmas para alguma emergência.

2º Desafio:(Nível 2)

Regras: Neste momento os personagens serão desafiados pelo mestre a preparar algo (chá, infusão ou simplesmente oferecer pedaços de alguma especiaria para a tripulação para que os mesmos se curem). Porém é importante que o professor deixe os alunos pensarem como irão proceder diante desta situação, e como vão utilizar as especiarias. Para isso irão recorrer a pesquisa inicial que realizaram sobre as

especiarias que carregaram para caravela, com intuito de verificar como podem ajudar os demais tripulantes.

Desafio por equipe	Cura da doença
Recompensa	Ganha um ponto de vitalidade.
Punição	Perde dois pontos de vitalidade.

Narrativa do Mestre/Professor: Graças ao conhecimento dos três tripulantes de confiança de Cabral o mal que estava prejudicando a saúde de todos da embarcação foi curado. Porém a embarcação permanece à deriva, é necessário que algum dos tripulantes que possua experiência em navegação e senso de direção para ajudar Cabral. Deste modo, o mesmo terá que utilizar os seus conhecimentos e instrumentos necessários para se localizar e com o auxílio dos demais tripulantes descobrir um modo de seguir viagem.

3º Desafio:(Nível 3)

Regras: Se os alunos não conseguirem pensar em maneiras ou instrumentos para utilizar para que possam se localizar, o professor (mestre) pode dar uma dica aos mesmos: lembrar os mesmos sobre a lista de compras dos itens que foram adquiridos no comércio do seu Tibério, pois esta pode ajudar os alunos. Além disso, caso estes tenham comprado algum equipamento é importante que este seja anotado na ficha do personagem. Pois, a mesma estará em mãos e poderá os auxiliar no momento de montar suas estratégias.

Narrativa do Mestre/Professor: Com o apoio e a experiência de seu **(nome do personagem)** a embarcação conseguiu encontrar uma solução para que pudessem tentar voltar a navegar, o que deixou Cabral imensamente orgulhoso e resolveu agradecer a sua tripulação.

Desafio por equipe	Instrumentos de localização
Recompensa	Ganha um ponto de vitalidade.
Punição	Sem punição.

“Bravos tripulantes agradeço os esforços de todos que contribuíram para encontrarmos uma solução para os problemas que encontramos logo no início de nossa aventura em busca a nova rota para as Índias. Agora que encontramos uma solução seguimos em frente!!!”

4º Desafio:(Nível 4)

Narrativa do Mestre/Professor: Tudo parecia estar voltando ao normal, o mar estava tranquilo e o vento aos poucos permitia que a embarcação seguisse a navegar. Porém, mal sabiam eles o que poderia acontecer.

Quando estavam na metade do caminho o marinheiro (**nome do personagem**) que estava no cesto da Gavea avistou uma embarcação um tanto quanto estranha, que não possuía nenhuma identificação de povo ou reino conhecido. Além disso, esta parecia ter um ar sombrio e assustador. Percebendo que poderiam estar em perigo, este desceu rapidamente para avisar os demais tripulantes.

Neste momento os alunos que são responsáveis pelo personagem do marinheiro terão de comunicar a embarcação que estão em perigo.

Infelizmente os temidos piratas foram mais rápidos que os tripulantes da embarcação de Cabral, enquanto estes estavam começando a se preparar para o ataque da Temida pirata Xena Drake, ela já havia feito o Comandante Cabral de seu prisioneiro. Enquanto isso seus homens que lhe ajudavam a saquear a caravela mantinham os demais tripulantes todos presos no convés. Para serem libertos e poder seguir viagem, exigiam que os tripulantes de Cabral lhes entregassem todas as moedas que estavam na embarcação, caso contrário irão sofrer fortes punições.

“Comunico aos tripulantes de Cabral que agora vocês estão sob o meu controle, a mais temida pirata do mar Tenebroso Xena Drake, tenho vocês e seu comandante como meus prisioneiros, meus homens já estão levando para nossa embarcação todas as coisas que são de nosso interesse. Para libertá-los exigimos que todos os tripulantes que possuem moedas de cobre real entreguem a mim, se não todos serão jogados para as terríveis criaturas do mar e sua caravela irá pertencer a mim e não mais ao Reino de Portugal.”

Regras: Para que os personagens sejam libertos terão que resolver se aqueles que possuem moedas de cobre irão entregar as mesmas para a pirata, ou se preferem que a viagem para todos os tripulantes e Cabral termina agora.

Punição/Recompensa

O desenrolar da aventura irá depender dessa decisão caso resolvam entregar as moedas a viagem continua, porém se estes preferirem permanecer com as mesmas de qualquer forma serão saqueados e jogados ao mar o que acarreta ao final da aventura, pois serão devorados pelas criaturas que habitam o mar Tenebroso.

Narrativa do Mestre/Professor: Assim que entregaram as moedas de cobre real, Cabral e sua tripulação foram libertos e puderam seguir viagem.

Após alguns dias de viagem, quando estavam quase se aproximando do continente africano uma forte tormenta atingiu a embarcação, com isso o mar ficou muito revolto. As ondas associadas aos fortes ventos acabaram afastando a embarcação de Cabral de sua rota inicial.

Passada a forte tormenta, enquanto um dos ajudantes do marinheiro encontrava-se na Gávia avistou uma grande ilha, este desceu rapidamente para avisar o marinheiro (**nome do personagem**) o que havia visto lá em cima, pois não estava acreditando. Quando o marinheiro chegou lá no alto da caravela Para verificar o que seu ajudante tinha lhe contando o restante da tripulação ouviu a seguinte frase: “TERRA À VISTA!!!!”

FASE 4: TERRA À VISTA!!! CALICUTE OU ILHA DE VERA CRUZ?

Narrativa do Mestre/Professor: Após muitos dias navegando pelo Mar Tenebroso, Cabral e sua tripulação avistaram uma “pequena serra verdejante com um cume muy alto e redondo”, estavam sem acreditar que poderia ser verdade a visão que estavam tendo. Alguns acreditavam ser uma miragem, outros mais experientes diziam ser uma ilha.

Porém, não tinham certeza do que realmente seria, será que estavam prestes a descobrir uma nova terra ou haveriam chegado finalmente nas Índias. Deste modo, decidiram avançar com sua embarcação mesmo sem saber o que lhes aguardava.

Quando chegaram mais próximo da serra, Cabral acreditou que realmente estava em uma ilha e por isso chamou a nova terra de Ilha de Vera Cruz. Assim que teve a certeza de que se tratava de uma ilha, o capitão chamou os três tripulantes de confiança e solicitou que estes fizessem um reconhecimento da nova terra que estavam prestes a explorar.

Para isso pediu que os mesmos observassem do alto da gávea e da amurada da caravela por alguns dias e anotassem o máximo de informações que conseguissem, pois queria ter certeza que estavam prontos para ancorar a embarcação e descer em terra firme.

1º Desafio:(Nível 1)

Regras: Para obter as informações os alunos irão fazer uma pesquisa com tarefas através de uma webquest no laboratório de informática. Além da pesquisa, as tarefas realizadas na webquest darão subsídios para os próximos desafios desta fase **(no final do material temos em anexo o modelo da webquest utilizada nesta cena).**

Narrativa do Mestre/Professor: Depois de alguns observando e anotando todas as informações possíveis sobre a nova terra, e depois de encaminhar todos os detalhes sobre a mesma para Cabral, os três tripulantes foram recompensados com itens que poderiam ser úteis no momento em que deixariam a embarcação para explorar a terra.

Desafio por equipe	Webquest
Recompensa	Descer no novo continente.
Punição	Sem punição.

2º Desafio:(Nível 2)

Porém, terá a chance de descer por primeiro, aquele tripulante que possuir habilidades que poderão auxiliar o Capitão neste primeiro contato com o povo, e além disso que conseguir obter maior pontuação ao rolar os dados. Os demais tripulantes irão embarcar no bote e se encaminhar para a terra de acordo com a ordem de pontuação.

Desafio por equipe	Rolar de dados
Recompensa	Pontuação maior desce primeiro no novo continente.
Punição	Descem no continente por ordem decrescente de pontuação.

Narrativa do Mestre/Professor: Enquanto estavam a bordo do bote os tripulantes apresentaram as informações coletadas para Cabral, com o intuito de que todos estivessem preparados para o que iriam encontrar.

Neste momento os personagens devem apresentar ao mestre as informações coletadas através das atividades realizadas na webquest.

Narrativa do Mestre/Professor: Ao chegarem em terra firme se depararam com uma grande mata não sabiam se haviam chegado nas Índias ou haviam descoberto um novo mundo, porém aos poucos Cabral e seus tripulantes começaram a ouvir um barulho que vinha do meio da floresta. De repente alguns homens foram saindo da mata e se aproximando aos poucos da tripulação, estes eram um povo bem diferente em relação ao de Lisboa, uma vez que não usavam vestimenta alguma para cobrir o corpo e traziam nas mãos arcos e flechas, o que causou um certo medo aos portugueses.

Pois, não sabiam de qual povo se tratava e se os mesmos poderiam lhes causar algum mal. Mas, aos poucos estes foram se aproximando de Cabral e sua tripulação, porém quando tentaram se comunicar com o povo que os cercava na beira mar não conseguiram. Neste momento ocorreu um debate entre os tripulantes de como iriam proceder com este povo para descobrir se os mesmos vinham em paz ou pretendiam entrar em conflito com os portugueses.

3º Desafio:(Nível 3)

Regras: Neste caso os alunos irão apresentar ao mestre como vão proceder com o povo que encontraram à beira do mar.

Punição/Recompensa

Caso estes decidam por tentar estratégias de comunicação com os mesmos o jogo prossegue, porém caso os alunos decidam que os personagens junto a tripulação de Cabral irão entrar em conflito com os indígenas a aventura encerra neste momento.

Narrativa do Mestre/Professor: Parabéns vocês conseguiram se comunicar com o povo que a habita esta terra e estes apresentaram-se amigáveis e decidiram que mostrarão a vocês os segredos desta nova terra.

FASE 5 – FINAL: A NOVA TERRA E SEUS MISTÉRIOS: DESCOBERTAS, COLONIZAÇÃO E A PARTIDA

Narrativa do Mestre/Professor: Como Cabral e sua tripulação, em um primeiro momento, achavam que estavam nas Índias, chamaram os homens que habitavam esta nova terra de índios.

Assim que conseguiram estabelecer contato com o povo que se encontrava à beira do mar, os portugueses ficaram curiosos para descobrir sobre como estes viviam. Eles pareciam ser selvagens devido a ausência de vestimenta, as pinturas no corpo e também por não conseguirem se comunicar. Mas mesmo com todas estas diferenças, os portugueses perceberam que este povo era formado por pessoas boas e simples.

Aos poucos foram encontrando maneiras de se comunicar e conseguir a confiança dos habitantes para descobrir os mistérios e riquezas que haviam na terra. Deste o modo, os três tripulantes de Cabral têm a missão de transmitir a seguinte mensagem aos indígenas:

1º Desafio:(Nível 1)

Mensagem:

Vimos em paz. Não queremos ferir o seu povo! Para confirmar isso oferecemos estes presentes, que fazem parte de nossa cultura. Gostaríamos de descobrir um pouco mais sobre a sua terra, bem como os seus costumes.

Regras:Primeiramente os alunos terão que substituir as palavras destacadas por sinônimos e após a troca transmitir esta mensagem aos indígenas. Além de realizar estas substituições os alunos terão se comunicar com os índios de maneira que escolheram na fase anterior.

Punição/Recompensa

Caso os alunos consigam fazer as substituições adequadas e se comunicarem conforme acordaram na fase anterior, todos ganham 1 ponto de vitalidade. Caso não consigam cumprir o desafio, prosseguem sem acumular pontos.

2º Desafio:(Nível 2)

Narrativa do Mestre/Professor: Após conseguirem se comunicar com os indígenas, estes decidiram retribuir os presentes que Cabral e seus tripulantes haviam oferecido. Para isso resolveram mostrar como viviam e a grande mata. Durante esta expedição muitas coisas foram descobertas, como: a árvore de madeira avermelhada, as habitações construídas de palhas (ocas), a alimentação que era composta de alimentos cultivados de maneira rudimentar, que eram desconhecidos pelos portugueses como: mandioca, milho, carnes de caça (porco-do-mato, tatu, cutia) e também suas crenças em deuses desconhecidos, e a cura das doenças através das plantas encontradas na mata.

Ao perceber o potencial que havia nesta terra, Cabral e seus tripulantes voltaram para a embarcação e decidiram, juntamente com o escrivão oficial da navegação, escrever uma carta ao rei de Portugal.

Regras: Para escrever esta carta é necessário a ajuda de cada um dos tripulantes, para isso estes terão que escrever três frases destacando qual descoberta realizada na exploração poderá ser útil em sua função na tripulação. Para escrever as frases os tripulantes deverão incluir nas mesmas um advérbio podendo estes ser de : lugar, intensidade, tempo, afirmação, negação, dúvida, quantidade ou modo.

Desafio por equipe	Escrita da carta
Recompensa	Após correção pelo professor, estando corretas ganha 1 ponto de vitalidade.
Punição	Após correção pelo professor for identificado algum erro não acumula pontos.

Narrativa do Mestre/Professor: Assim que os tripulantes terminarem as frases, estas deverão ser entregues a Cabral que irá encaminhar a mesma ao escrivão.

Após entregarem as suas contribuições a Cabral, os tripulantes retornaram a mata e irão encontrar os indígenas que queriam retribuir os presentes dando em troca um pouco de sua madeira vermelha.

3º Desafio: (Nível 3)

Narrativa do Mestre/Professor: Além destes acontecimentos outras coisas muito importantes ocorreram nestes primeiros dias da chegada dos portugueses na Ilha de Vera Cruz ou em Pindorama como era chamada pelo povo que aqui estava. Impressionados com todos os acontecimentos e descobertas, Cabral e a sua tripulação resolveram registrar tudo em seus diários de bordo. Deste modo o capitão ordenou que cada um dos tripulantes fizesse essas anotações para poder comprovar a existência desta terra e dar início a colonização.

Regras: As anotações sobre os primeiros dias na nova terra serão construídas em formato de uma linha do tempo, para isso os alunos terão de realizar uma pesquisa no laboratório de informática.

Punição/Recompensa

Caso os alunos consigam construir a linha do tempo retornam com Cabral para a praia. Porém, caso não consigam concluir esta fase, o professor irá realizar um QUIZ (Questionário oral) sobre o tema do RPG, pontuando detalhes da narrativa histórica da 1º a 5º Fase. Se os alunos obtiverem sucesso no QUIZ poderão se encaminhar para praia com os demais tripulantes e Cabral.

Ao concluir as anotações, Cabral e seus tripulantes retornaram a praia onde foi realizada a segunda missa, na qual foi oficializada a posse de Portugal sobre as terras brasileiras, através da grande cruz de madeira com o brasão da família real que foi colocada no local da chegada dos portugueses. Logo após a realização da missa, Cabral e sua tripulação estavam ordenados a partir em busca da rota para Índias, mas antes de seguirem viagem, os três tripulantes tinham mais uma missão a cumprir.

Cabral ordenou que cada um construísse uma rota que deveriam seguir para chegarem até as Índias. Esta deve ter como ponto de partida a Ilha de Vera Cruz. Quando concluíram sua última missão na nova terra, Cabral e seus três tripulantes partiram em direção às Índias. E assim encerramos a nossa grande aventura de descoberta da nossa terra. De Pindorama a Brasil muitas coisas ocorreram e muitos povos foram responsáveis pela construção da nossa história e cultura.

ANEXOS

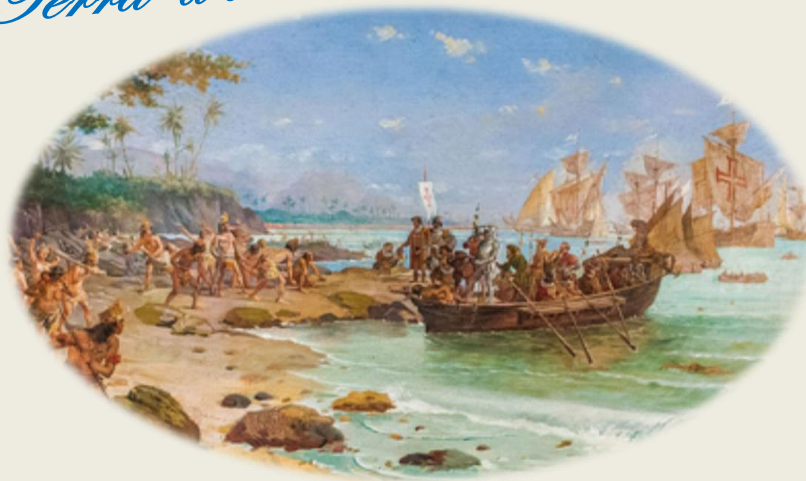
1- FICHA DOS PERSONAGENS

Ficha do personagem						
Nome do Personagem			Idade:			
			Vitalidade			
			Riqueza			
Habilidades						
<input type="checkbox"/>	Auto-controle	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	Carregar coisas pesadas	Nível: ___
<input type="checkbox"/>	Combate ao fogo	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	Comércio	Nível: ___
<input type="checkbox"/>	Correr	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	equilibrio	Nível: ___
<input type="checkbox"/>	Idiomas	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	Natação	Nível: ___
<input type="checkbox"/>	Navegação	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	Pesccaria	Nível: ___
<input type="checkbox"/>	Senso de direção	Nível: ___		<input type="checkbox"/>	Uso de cordas	Nível: ___
Equipamentos			Observações			

2- MODELO DE WEBQUEST UTILIZADO NA TAREFA DA CENA 4

Webquest para o 5º ano do ensino Fundamental

Terra á vista!!!!



Introdução

Após 44 dias navegando no Mar Tenebroso, finalmente Cabral e sua tripulação avistaram uma linha verdejante com um cume muito alto e redondo ao longo da margem. Curiosos para descobrir onde poderiam estar os tripulantes amontoavam-se na amurada das caravelas, não acreditavam que a terra finalmente estava a vista, no primeiro momento parecia uma miragem, mas era real.

A esquadra de Cabral continuou a avançar, porém uma dúvida pairava a tripulação naquele instante. O que eles estavam enxergando naquele momento seria uma ilha ou terra firme? Mesmo diante de tal questionamento a esquadra avançou cuidadosamente, lançando âncoras sobre as águas verdejantes.

Introdução

Naquele instante Cabral e sua tripulação não sabiam o que iriam encontrar e nem que a nova terra descoberta iria se tornar mais tarde um país. O povo que ali se encontrava também não sabia o que esperar daqueles homens que estavam chegando em sua terra, e que mais tarde suas culturas iriam fazer parte dos costumes da população desta nação.

Cabral e seus tripulantes não imaginavam o quanto tudo iria mudar após a chegada de sua esquadra em 22 de abril de 1500. Pindorama como era chamada pelos indígenas ou Ilha de Vera Cruz pelos portugueses, ou o nosso Brasil mudou muito desde a sua descoberta. No início não existiam estados nem regiões e sim diferentes tribos que habitavam esta grande nação. Vamos juntos com Cabral e sua tripulação explorar e descobrir um pouco mais sobre a história do descobrimento do nosso país e da região onde a esquadra portuguesa chegou.

Tarefa 1: Descobrimento do Brasil

- 1) Terra à vista!!!!Cabral e seus tripulantes acabaram de chegar a uma nova terra. Assista o vídeo e depois realize a questão 2 ([Chegada dos portugueses ao Brasil](#)).
- 2) Você como tripulante desta embarcação deverá escrever uma carta contando como foi a chegada a este lugar desconhecido, o que encontraram e quais as suas primeiras impressões sobre esta terra. (A carta deve ter de 10 a 15 linhas, esta será redigida no e-mail : [Gmail](#)).

Processo da tarefa 1

Para auxiliar você e seus colegas nesse processo de escrita, logo abaixo estão disponíveis alguns links de sites e vídeos que poderão ser úteis para obter maiores informações sobre o descobrimento do Brasil.

[Descobrimto do Brasil-resumo](#)

[O descobrimento do Brasil](#)

[Os Índios-primeiros habitantes do Brasil](#)

Tarefa 2: Região Nordeste

- 1) Chegamos a uma nova terra!!! Quando os portugueses chegaram aqui no Brasil não existiam os estados e nem as regiões em nosso país, tudo era uma grande extensão de terra banhada pelo mar. Porém, com o passar do tempo e com colonização esta situação mudou e aos poucos as terras do nosso país passaram a ser desbravadas e colonizadas. Ajude Cabral a descobrir em qual região sua embarcação estava. ([Quebra-cabeça](#)).
- 2) Pesquise características da região do Nordeste que poderiam ser úteis para Cabral e sua tripulação.

Processo da tarefa 2

Para obter as informações que poderão ser necessárias para Cabral sobre a região nordeste, você poderá realizar a pesquisa nos seguintes sites:

[Região Nordeste](#)

[As sub regiões do Nordeste](#)

Conclusão

Parabéns você conseguiu realizar o desafio com êxito!!!

Agora você já tem informações suficientes para desembarcar na nova terra, por isso irá receber uma recompensa. Entre em seu e-mail e verifique qual foi o seu bônus.



REFERÊNCIAS

AMARAL, R. R. **RPG na escola**: aventuras pedagógicas. Recife: Editora Universitária da UFP, 2013.

SIMIELLI, M.E; CHARLIER, A.M. História Ensino Fundamental- Anos Iniciais 5º Ano. São Paulo: Editora Ática, 2016.