



Saron

O Reino Invadido





AUTOR: HUGO LEONARDO LOPES COSTA

LICENCIADO EM MATEMÁTICA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE
UBERLÂNDIA
ESPECIALISTA EM SUPERVISÃO, INSPEÇÃO E GESTÃO ESCOLAR
PELA PASSO 1

**PROCESSO DE RECUPERAÇÃO MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO
BÁSICA UTILIZANDO JOGOS DE RPG**

Parte da dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências e Matemática.
Linha de pesquisa: Ensino e Aprendizagem em Matemática.
Orientador: Prof. Dr. Arlindo José de Souza Júnior.

SUMÁRIO

O jogo Saron: O Reino Invadido - História -----	06
O jogo Saron: O Reino Invadido - Processo de Download -----	08
O jogo Saron: O Reino Invadido - Tutorial -----	12







O jogo Saron: O Reino Invadido ***História***

Era uma vez um lugar chamado Saron, um reino cheio de tesouros, mistérios, magias e guerreiros, tudo totalmente diferente do que vivemos nas nossas realidades. Este lugar ficava escondido através de proteções mágicas e a névoa de magia. Ele encontrava-se seguindo a Constelação de Touro sobre a estrela de Gliese, mas não sendo possível de ser encontrado para meros humanos, como nós.

Durante vários séculos, este reino se manteve em paz, até o surgimento de uma espécie terrível, que buscava colonizar tudo e todos para conseguir, assim, conquistar todos os tesouros e magias secretas dessas terras.

Estas terríveis feras eram chamadas de MORS. Apesar de seu tamanho e feições grotescas, eram criaturas expertas em bando, sendo capazes de sequestrar o Grande Mestre Leo, que guardava todos os segredos dessa civilização, em uma tentativa de conseguir tudo que desejavam e um poder inestimado. Mas o que eles não contavam era que o Grande Mestre havia deixado pistas por todo o caminho o qual foi levado, na esperança que seu pupilo Mister Gus as encontrasse, e assim fosse ajudá-lo. As pistas encontram-se espalhadas pelo Reino, com os próprios moradores da vila. Apesar do Mestre ter entregado estas pistas, a única pessoa que consegue desvendá-las é Gus.

Então, inicia-se sua jornada atrás de respostas com os moradores em suas residências, com toda a cautela, pois as ruas se tornaram um campo minado de MORS, e cada segundo pode ser o último de seu mestre.





***O jogo Saron: O Reino Invadido
Processo de Download***

**CLIQUE AQUI PARA
BAIXAR O JOGO**

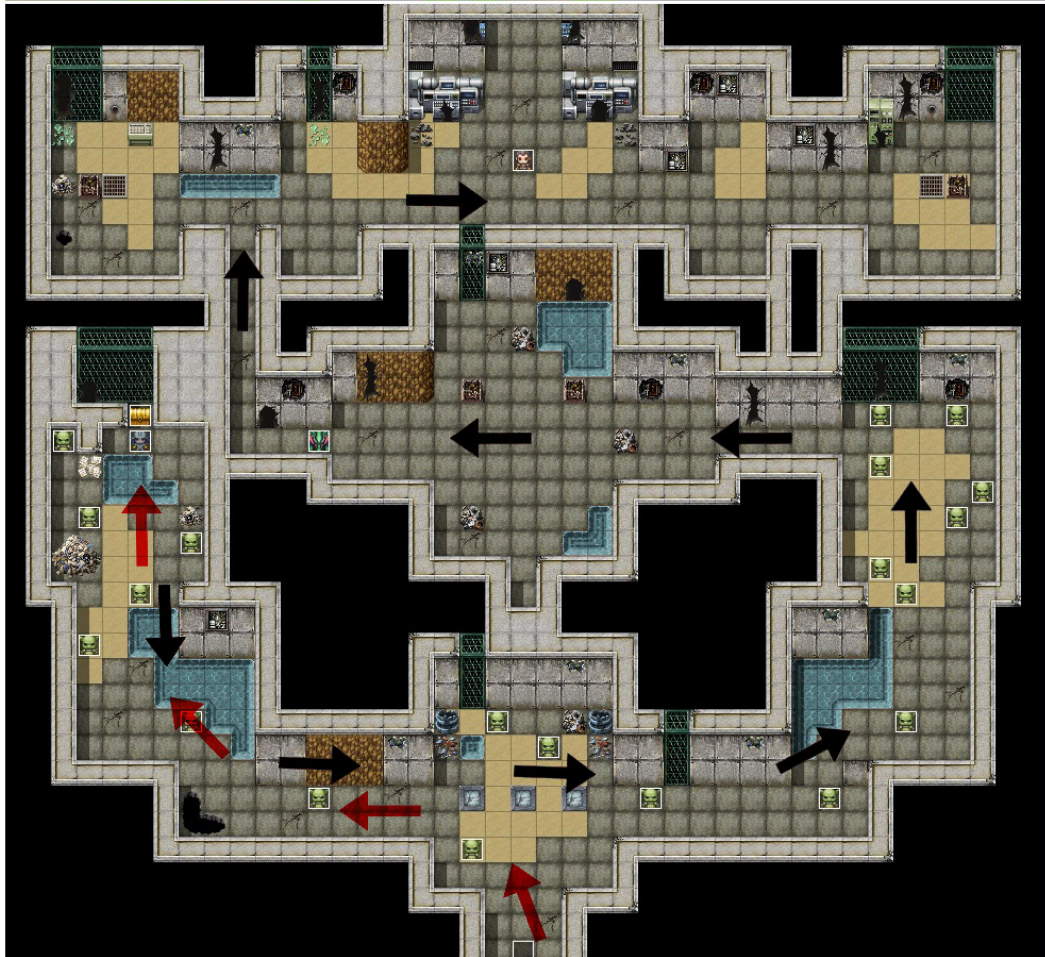
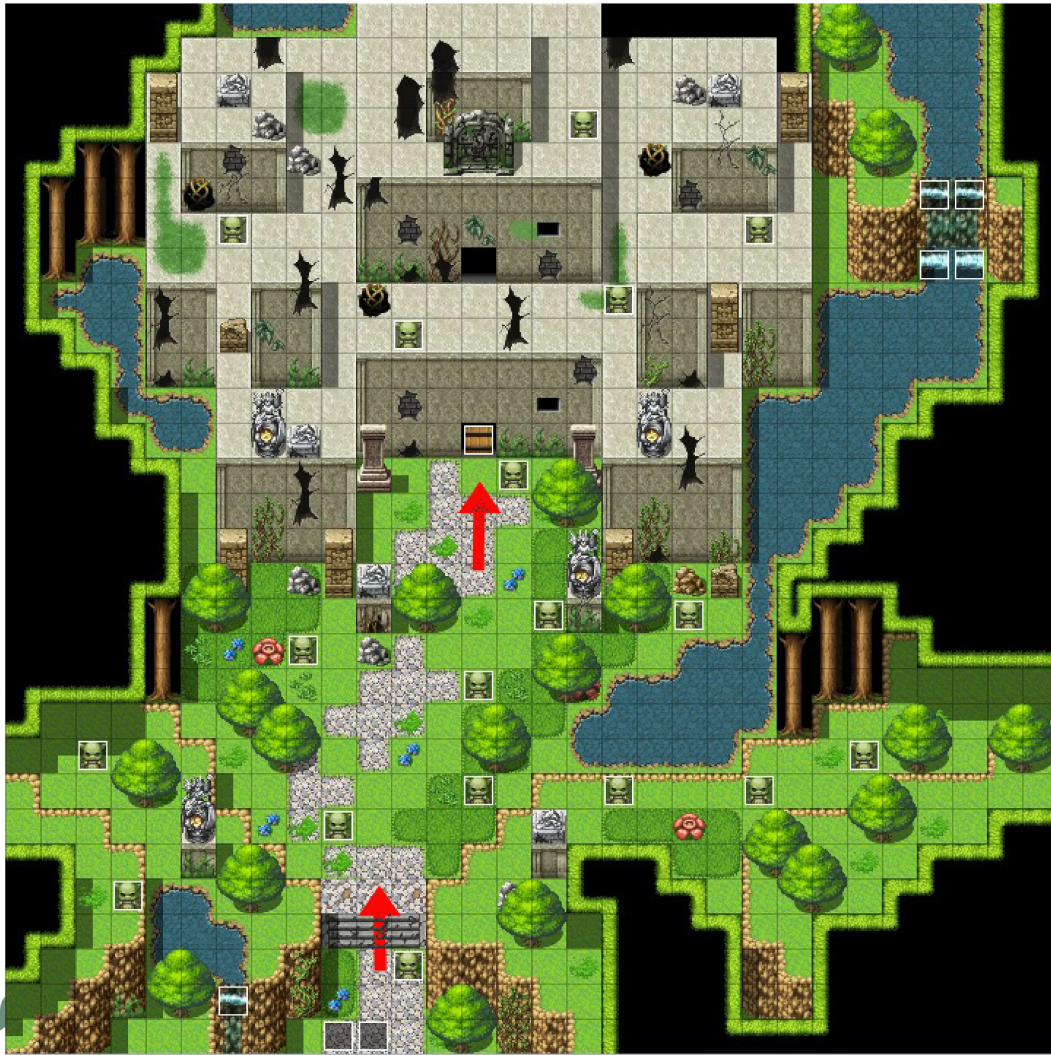
Após recebimento do link¹, o jogador efetua o download pelo navegador do seu computador e inicia a transferência de dados. Já com a pasta descarregada no seu computador, ele deve clicar com o botão direito do mouse e selecionar a opção “extrair aqui”. Efetuando esse processo, o jogador terá acesso a todos os conteúdos contidos na pasta; então, ele clica no atalho “GAME” e assim tem acesso ao Jogo.

Juntamente ao jogo, a pasta contém um mapa de identificação e um formulário que servirá de diário de bordo, de forma que o aluno preencha suas notas de campo.

As setas representadas nos mapas significam o caminho a ser percorrido e os quadrados preenchidos com MORS mostram uma prévia de onde os monstros estão.



1 Link para download: <https://drive.google.com/drive/folders/1qt8eMp1dT8vC3jJvxpjwQ5DRE-ChUTte5?usp=sharing>.





MORS GADUN

Altura: 300cm

Peso: 1,5 Ton

Idade: ???

Gosta de: Caos

Origem: Desconhecida

Espécie anfibiótica de coloração esverdeada, podendo alcançar até 3 metros de altura e chegando a pesar até uma tonelada e meia.

Uma espécie não muito inteligente sozinha, mas que em bandos pode se tornar um grande problema. Tem uma louca lealdade ao seu rei MOR Supremo.

Alguns da espécie desenvolvem poderes os tornando generais de comando.

Curiosidades

- Pode desenvolver poderes como Abalos Sismicos ;***
- Mente conectada ao rei Mor Supremo;***
- Super velocidade;***
- Caso aconteça algo ao Mor Supremo, todos os outros da espécie sentem o dano.***



O jogo Saron: O Reino Invadido Tutorial

Ao iniciar o jogo, contamos com uma introdução que é apresentada ao jogador, explicando o que aconteceu com o Mestre Léo e informando que se deve salvá-lo. O jogo é bastante intuitivo, tendo o mesmo, um único percurso.



Na entrada da cidade, o jogador avistará um morador encapuzado, na porta da primeira casa, que lhe dará orientações sobre toda a situação da cidade. Ao entrar nas casas e conversar com os moradores, ele adquire conhecimentos que serão importantes para os desafios que virão a seguir.

Alguns moradores mostram videoaulas e gráficos, que serão cruciais para resolver os desafios propostos ao longo do jogo e recuperar as pistas para achar o Mestre Leo. As videoaulas, especificamente, auxiliam no entendimento de construção de gráficos, crescimento e decrescimento de retas e descobrir a função geratriz dada a partir de um gráfico.



Ao sair das residências, ele encontra desafios de múltipla escolha que, após resolvidos de maneira correta, possibilitam com que o jogador adquira novos níveis, novas habilidades e uma pista, que será importante para o desafio final. As pistas têm **nomes de cores**.



Durante todo o percurso, o jogador encontrará vários Mors, e precisará andar com muito cuidado

para que os monstros não o avistem, e caso os monstros o peguem, ele cairá em uma batalha. Nas batalhas com os Mors, ele poderá testar as habilidades adquiridas durante o percurso do jogo. Quanto maior seu nível, mais forte ele ficará para vencer esses desafios.



Caso ele perca as batalhas, poderá ocasionar **Game Over**, e o jogo volta ao início.

Posteriormente, tendo passado por todas as casas, ele entrará na última casa, uma casa abandonada, reinada por Mors. Neste momento, o jogador precisa ter muito cuidado e contar com todas as suas habilidades.

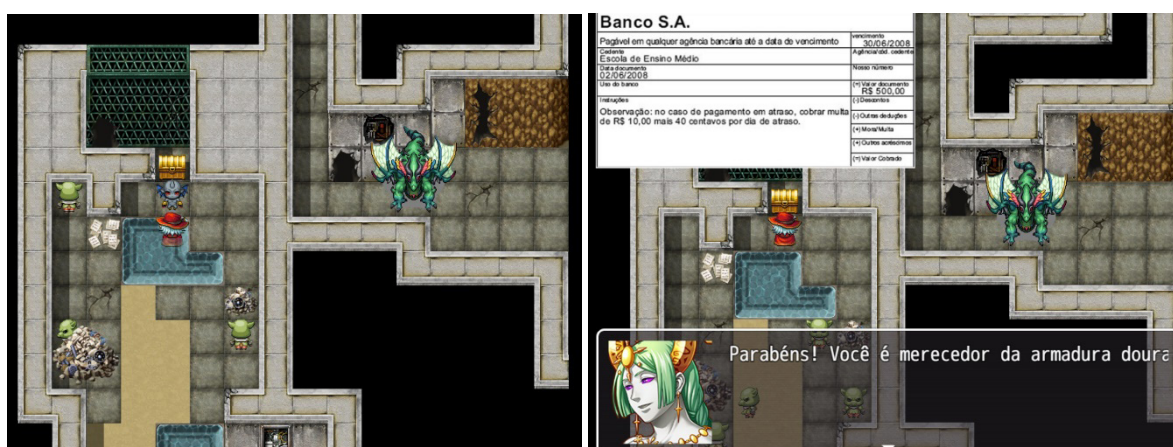


Após sua aptidão no desafio da casa em ruínas, o jogador receberá da moradora a penúltima cor, que o ajudará a formar o Anagrama. Saindo da casa, o jogador terá que atravessar a ponte e subir uma pequena montanha. Ao percorrer o caminho, ele encontrará um Mago, que está disfarçado de cachorro. Esse Mago o dará algumas informações e avisará que, para entrar nas Ruínas, ele terá que formar a palavra-chave a partir da primeira letra todas as cores mais bem arranjadas, e só assim poderá salvar o Mestre Leo, e como um presente, o Jogador receberá a última palavra do Anagrama e formará a palavra-chave.

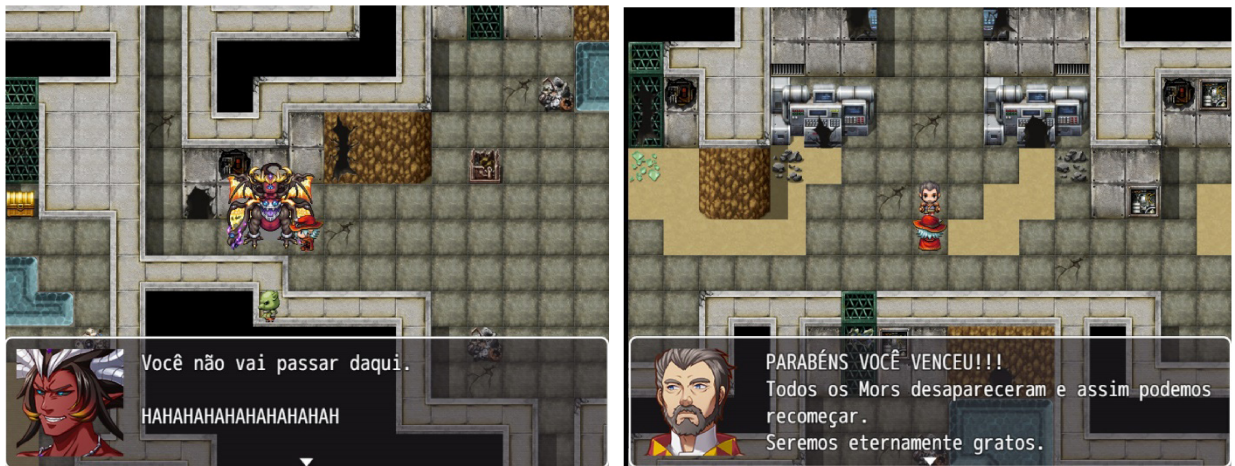
No total, as cores encontradas foram: 1: Azul, 2: Cinza, 3: Turquesa, 4: Marrom, 5: Esmeralda, 6: Marfim, 7: Tangerina, 8: Amarelo, 9: Índigo e 10: Anil. Ao chegar à porta do Castelo em Ruínas, o Jogador se depara com a porta trancada, e para abri-la, terá que inserir o código formado pelo Anagrama:



Ao adentrar na ruína, o jogador deve, mais uma vez, contar com toda sua propensão, procurar o baú, que contém a armadura dourada e batalhar com General Mor, que o protege com todo ardor.



Conquistando a armadura dourada, o jogador está preparado para combater o Chefe Mors, que está mantendo o Mestre Leo encarcerado. Ao declarar a batalha e obtendo a vitória, o jogador fica livre para resgatar o Mestre Leo no fim do castelo, restaurando a paz na Cidade de Saron.



E assim, a jornada percorrida pelo Mister Gus tem o seu final. A raça dos MORS foi exilada e o reino de Saron voltou a ter paz.





MISTER GUS

Altura: 170cm

Peso: 70 kg

Idade: 16 anos

Gosta de: Enigmas e Desafios

Origem: Ruínas de Saron

Magos utilizam cajados para amplificar seus poderes arcanos, que combinados com um extenso conhecimento dos elementos formadores do nosso mundo, são capazes de fazer estragos devastadores em questão de segundos.

Eles não podem usar armaduras pesadas e tem pouca HP, por isso sempre aplicam estratégias bem elaboradas e reações rápidas nas batalhas, para aproveitarem ao máximo as fraquezas de seus adversários.

Curiosidades

- A cada batalha seu poder amplifica;***
- Poder de cura e regeneração;***
- Raciocínio matemático lógico mágico;***
- Digno de utilizar a armadura dourada.***



Mestre Leo

Altura: 168cm

Peso: 67kg

Idade: 26 anos

Gosta de: Teoremas e Leis Matemáticas

Origem: Campos de Saron

Mestre Leo também é um mago, que se aperfeiçoou nas artes místicas e matemáticas através de runas antigas. Seu poder é concentrado através de uma runa que encontrou quando jovem nos campos do reino, tornando assim o guardião de toda sabedoria do local.

Curiosidades

- É o irmão mais velho de Mister Gus**
- Poder de cura e regeneração;**
- Raciocínio matemático lógico mágico;**
- Dom de utilizar diversos artefatos mágicos.**



