



**UNIVERSIDADE FEDERAL TECNOLÓGICA FEDERAL
TECNOLÓGICA DO PARANÁ**

**Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humana,
Sociais e da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina**

Valdirene Aparecida Silva dos Santos

**A EFICÁCIA DO JOGO PEDAGÓGICO 'JOGO DE CARTAS: ESTRUTURA
TERRESTRE' NA PROMOÇÃO DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA
SOBRE 'ESTRUTURAS DA TERRA' ENTRE ESTUDANTES COM TEA NO
6º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO PARANÁ**

**CORNÉLIO PROCÓPIO
2025**

Valdirene Aparecida Silva dos Santos

**A EFICÁCIA DO JOGO PEDAGÓGICO 'JOGO DE CARTAS:
ESTRUTURA TERRESTRE ' NA PROMOÇÃO DE APRENDIZAGEM
SIGNIFICATIVA SOBRE 'ESTRUTURAS DA TERRA' ENTRE
ESTUDANTES COM TEA NO 6º ANO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO
PARANÁ**

Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Inovações Disruptivas no Ensino e Aprendizagem.

Orientador: Prof. Dr. Michel Corci Batista.

**CORNÉLIO PROCÓPIO
2025**



**Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Campus Londrina**



VALDIRENE APARECIDA SILVA DOS SANTOS

PROPOSTA DE USO DE UM JOGO PEDAGÓGICO: "JOGO DE CARTAS: ESTRUTURA TERRESTRE" COM ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA DO 6º ANO EM UMA ESCOLA PÚBLICA DO PARANÁ

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 31 de Março de 2025

Michel Corci Batista, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Armando Paulo Da Silva, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Vanessa Freitag De Araujo, Doutorado - Universidade Estadual de Maringá (Uem)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 31/03/2025.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - CARTAS AFIRMATIVAS

13

FIGURA 2 - DADOS COM IMAGENS DA ESTRUTURA TERRESTRE

14

FIGURA 3 - TABELA PONTUAÇÃO

14

FIGURA 4 - FICHA DE ANOTAÇÃO DA PONTUAÇÃO

14



LISTA DE SIGLAS

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

CID - Classificação Internacional de Doenças

EF06CI11 - Ensino Fundamental 6 ano Ciências

LDBN - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

PR - Paraná

TEA - Transtorno Espectro Autista

TEAs - Transtorno Espectro Autistas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 6

1 DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL 7

2 JOGO EDUCACIONAL PARA OS ALUNOS TEA DO 6 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL 8

3 A UTILIZAÇÃO DO JOGO PEDAGÓGICO "JOGO DE CARTAS: SEQUÊNCIA DA ESTRUTURA TERRESTRE" COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO ESPECTRO AUTISTA. 10

4 DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL 12

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS 15

REFERÊNCIAS 17

APÊNDICE - REGRA / INSTRUÇÕES DO JOGO 18

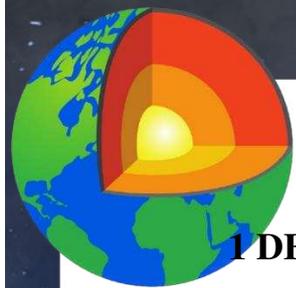
INTRODUÇÃO

Este jogo é resultado do Produto Educacional "Jogo de Cartas: Sequência da Estrutura Terrestre", desenvolvido para o ensino de Ciências, com foco em crianças do 6º ano do Ensino Fundamental com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O jogo faz parte da minha dissertação, que busca responder à pergunta de como promover uma aprendizagem significativa para alunos TEA por meio de jogos pedagógicos. O produto consiste em um conjunto de cartas e dados manipuláveis que abordam as camadas da Terra (crosta, manto, núcleo), promovendo um aprendizado visual e interativo, essencial para a compreensão do conteúdo.

A testagem do jogo foi realizada com dois grupos de alunos, sendo três alunos TEA em duas escolas pública do Paraná. Antes da aplicação, houve uma reunião com a equipe pedagógica da escola para apresentar o material e garantir sua adequação às necessidades dos alunos. A aplicação do jogo aconteceu durante as aulas de Ciências, permitindo observar as interações dos alunos com o conteúdo de forma lúdica.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo (LOPES, 1996, p. 19).

Após sua aprovação, o jogo foi implementado com sucesso, destacando-se como uma ferramenta eficaz no ensino, ao mesmo tempo em que promoveu o desenvolvimento social e cognitivo dos alunos. A implementação foi realizada no mês de abril de 2024, com os alunos em duas escolas públicas de tempo integral em Cornélio Procópio - PR.



1 DESCRIÇÃO TÉCNICA DO PRODUTO EDUCACIONAL.

Origem do produto: Dissertação intitulada "Como promover uma aprendizagem significativa para alunos do 6º ano com Transtorno do Espectro Autista em uma escola pública do Paraná, por meio do uso de jogos pedagógicos durante as aulas de Ciências que abordam o tema 'Estruturas da Terra' ".

Área do conhecimento: Ensino de Ciências Naturais e Educação Inclusiva.

Finalidade: Contribuir com a aprendizagem de alunos com TEA, utilizando jogo pedagógico manipuláveis para facilitar a compreensão dos conteúdos sobre a estrutura da Terra.

Público-alvo: Alunos do 6º ano com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Categoria deste produto: Aplicação direta com os alunos em sala de aula.

Estruturação do Produto: O jogo foi organizado em uma etapa, consistindo na aplicação do jogo em sala de aula, coleta de dados através da observação participante e posterior avaliação dos resultados obtidos.

Aplicação do produto: A implementação ocorreu em duas escolas pública localizada no estado do Paraná, no mês de abril de 2024, em uma turma do 6º ano, com o acompanhamento e apoio de professores.

Disponibilidade: O jogo está disponível para ser utilizado por outras escolas e instituições educacionais, respeitando os direitos autorais.

Divulgação: Em formato físico e digital, disponível para consulta e adaptação por profissionais da educação.

Idioma: português.

Cidade: Cornélio Procópio - Paraná.

País: Brasil.

Ano: 2024.

2 JOGO EDUCACIONAL PARA OS ALUNOS TEA DO 6 ° ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.

O ensino de ciências muitas vezes envolve conteúdos que podem ser complexos para os alunos, dificultando a compreensão e a assimilação dos conceitos. Em vista disso, e com base na experiência em sala de aula, vemos a necessidade de adotar uma metodologia diferenciada que facilita o aprendizado, especialmente para alunos com o Transtorno do Espectro Autista (TEA). A proposta é utilizar jogo educacional, que pode tornar o processo de ensino mais dinâmico e agradável, beneficiando todos os alunos, incluindo aqueles com TEA, que muitas vezes respondem bem a abordagens lúdicas.

Neste sentido Antunes (1998, p. 36) afirma que:

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno [...] e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Conforme Antunes:

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independentemente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas, o motor de seu progresso e o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes (1998, p.36).

O uso de jogos pedagógicos pode trazer muitos benefícios para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) que enfrenta dificuldades na aprendizagem, interação social, linguagem e comportamento. Os jogos podem fornecer oportunidades estruturadas para praticar e desenvolver habilidades sociais. Muitos jogos têm regras sociais explícitas, como esperar uma vez, respeitar as regras do jogo e lidar com vitórias e derrotas. Isso ajuda os alunos com TEA a entender e praticar regras sociais importantes.

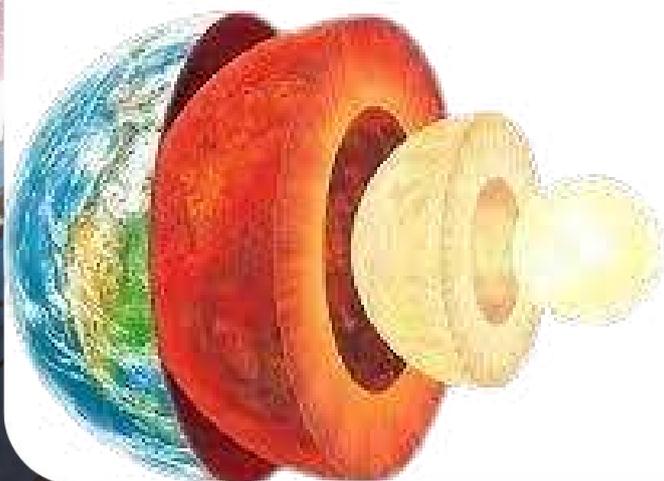
A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da sua filhinha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (Kishimoto, 2004, p. 4)

Jogar é uma forma estruturada de brincar, que envolve regras e objetivos definidos. Para alunos com TEA, a estrutura e a previsibilidade dos jogos podem ser especialmente benéficas, promovendo uma interação social e a compreensão de conceitos de forma mais clara. A forma correta de jogar, alinhada às metas e tarefas, é diferente do simples "jogar bem", que se refere à qualidade e aos resultados das ações.

Além disso, Antunes considera o jogo uma ferramenta poderosa para a aprendizagem, ajudando as crianças a desenvolverem habilidades e competências, além de contribuir positivamente para o desenvolvimento psicológico. É fundamental oferecer tempo adequado para essas atividades, reforçando que a brincadeira não é oposta à aprendizagem, mas uma parte essencial do processo de aquisição de conhecimentos e habilidades.

O que entendemos como jogo ou brincadeira abrange diversas práticas e atividades; tudo o que os indivíduos percebem pode se transformar em uma brincadeira. O universo do jogo permite múltiplas conexões, facilitando a realização de diferentes objetivos. As ações no jogo são impulsionadas pela ilusão, alegria e confiança. Para alunos com TEA, essa experiência pode ser especialmente enriquecedora, pois permite explorar seus desejos e interesses de forma segura, resultando em motivação e entusiasmo.

Dessa forma, o jogo é crucial para o desenvolvimento integral da criança. Compreender os interesses lúdicos e promover um ambiente inclusivo, que considera as particularidades dos alunos com TEA, é fundamental para o seu crescimento e evolução.



3 A UTILIZAÇÃO DO JOGO PEDAGÓGICO "JOGO DE CARTAS: SEQUÊNCIA DA ESTRUTURA TERRESTRE" COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA ESTUDANTES COM TRANSTORNO ESPECTRO AUTISTA.

A pesquisa foi conduzida no mês de abril de 2024, após as permissões nas escolas onde o estudo foi conduzido. Foi organizada uma reunião com os pedagogos, diretores e professores de ciências, para explicar os propósitos da pesquisa e solicitar a autorização por meio do Termo de autorização institucional.

Participaram deste estudo, duas escolas públicas do município de Cornélio Procopio no Estado do Paraná, salas de 6º ano do Ensino Integral no Fundamental II. Com idades variando entre 12 e 15 anos, dentre esses alunos de inclusão estão 3 com Transtorno Espectro Autistas (2 meninos e 1 menina).

Esses três alunos apresentam transtornos espectro autista, com o diagnóstico conforme os códigos CID 11 **6A02.0. Todos os três alunos já vieram para o ensino fundamenta II, com o diagnóstico de TEA.**

Para utilização do jogo, foi feito três etapas distintas. Primeiramente, foi realizada uma reunião com professores da disciplina de ciências e equipe pedagógica, para alinhar a proposta da pesquisa e como ocorreria, no qual foi permitido com a assinatura do Termo de Autorização apresentasse o conteúdo EF06CI11 ainda não aplicado nas turmas, e finalmente na última etapa, concluiu-se com a intervenção do Jogo de Cartas: Sequência da Estrutura Terrestre a todos os alunos, porém com ênfase aos alunos Tea.

Foi utilizada duas aulas para a apresentação da habilidade EF06CI11 consiste em: identificar as diferentes camadas que estruturam o planeta Terra (da estrutura interna à atmosfera) e suas principais características. E duas aulas para a aplicação do Jogo pedagógico.

A aula sobre a estrutura terrestre foi planejada para alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, com o objetivo de introduzir conceitos básicos sobre a composição e camadas da Terra. Esta aula integra o currículo de Ciências.

No entanto, pensando na complexidade dos conceitos envolvidos do tema, pode representar um desafio para alunos Espectro Autista e para abordar essa dificuldade, propus a criação do jogo pedagógico “O Jogo de Cartas: Sequência das Estruturas Terrestre”, que visa tornar o aprendizado mais interativo e divertido, facilitando a assimilação dos conceitos de forma lúdica.

Após as duas aulas ministradas na disciplina de Ciências, que serviram como fundamento para a jogabilidade do jogo pedagógico, iniciou as intervenções. A intervenção teve a duração de duas horas-aula de 50 minutos cada. Os encontros ocorreram na segunda e terça-feira na escola W e quinta e sexta-feira na escola Z, conforme o cronograma das aulas dos professores regentes da disciplina de ciências.

O jogo foi proposto a sala toda, trabalhando a inclusão, porém as anotações do diário de campo, fotos e filmagens, foram focadas nos alunos TEA.

Todos os alunos participaram ativamente, o jogo como metodologia ativa utilizado na aplicação, proporcionou que os alunos saíssem da aula com uma compreensão mais clara do que foi aprendido, motivando os para a próxima lição, e com uma sensação de fechamento positivo.

4 DESCRIÇÃO DO PRODUTO EDUCACIONAL.

Como discutido anteriormente, o Produto em questão é "Jogo de Cartas: Sequência da Estrutura Terrestre", desenvolvido para o ensino de Ciências, com foco em crianças do 6º ano do Ensino Fundamental com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

O principal objetivo do jogo de sequência sobre a estrutura terrestre é proporcionar uma ferramenta educativa inovadora que auxilie na compreensão das camadas da Terra e suas características. Especificamente, o jogo busca: Facilitar a compreensão do conteúdo; estimular o pensamento; engajar os alunos.

O “Jogo de Cartas: Sequência das Estruturas Terrestres” foi inspirado por uma combinação de jogos populares, como os jogos de cartas, dominó, dados e tabuleiro com o objetivo pedagógico de ensinar conteúdos de Ciências de forma interativa. A inspiração em jogos como Dominó, Jogo de Memória, não apenas oferece familiaridade aos jogadores, mas também reforça habilidades cognitivas essenciais, como lógica, memória e estratégia, enquanto o jogo progride.

O "Jogo de Cartas: Sequência da Estrutura Terrestre", foi elaborado para o ensino de Ciências, que abrange o conteúdo EF06CI11: Consiste em: identificar as diferentes camadas que estruturam o planeta Terra da estrutura interna à atmosfera e suas principais características (BNCC 2018).

O jogo de Cartas: “Sequência das Estruturas Terrestre”, é composto por 1 folha com as regras/instruções, um conjunto de 52 cartas afirmativas, que descrevem característica das diferentes camadas da Terra: Crosta terrestre, manto e núcleo. Possui 4 dados com imagens da estrutura terrestre, no qual servirá para a sequência. Em cada dado tem 6 imagens, sendo elas 2 imagens de cada estrutura. Marcadores ou fichas para acompanhar os pontos de cada sequência. Os alunos são desafiados a organizar esses dados na sequência correta, baseando-se nas afirmativas das cartas sorteadas.

Este jogo pode ter de 1 a 4 jogadores, o jogo se inicia embaralhando as 52 cartas e formando um monte virado para baixo no centro da mesa, cada aluno deverá pegar 4 cartas afirmativas. Distribuir também um marcador de pontuação para cada jogador. Colocando os 4 dados ao alcance de todos os jogadores. Os jogadores devem organizar os dados, representando

as camadas da Terra, na sequência correta (Crosta, Manto, Núcleo), baseando-se nas informações descritas nas cartas sorteadas.

O primeiro jogador pega 4 cartas do monte. A carta sorteada descreve uma característica de uma das camadas da Terra (por exemplo, "Esta camada é composta por rochas sólidas e é a mais externa"), o jogador deve pegar 1 dos 4 dados e observar a seta azul, em seguida identificar na imagem a estrutura destacada pela seta, se é ou não a que corresponde à camada descrita na carta sorteada e assim posicionar a imagem junto a carta, este processo deverá ser feito com as outras 3 cartas restante, formando assim a sequência. O objetivo é completar a sequência corretamente para ganhar pontos.

Os pontos serão marcados em uma ficha de pontuação e a cada roda de acordo a tabela de pontuação, será atribuído um valor específico para sequência bem executada. A tabela, a ficha são entregues junto as regras do jogo, antes de iniciar.

O jogo termina quando todas as cartas do monte forem sorteadas e viradas para cima, ou seja, quando todas as rodadas tiverem sido completadas. O jogador que tiver o maior número total de pontos ao final de todas as rodadas será declarado o vencedor do jogo.

Essa mecânica mantém o jogo competitivo e dinâmico, ao mesmo tempo que incentiva a repetição e a prática do conteúdo, reforçando o aprendizado.

Figura 1: Cartas afirmativa



Fonte: Autora (2024).

Figura 2: Dados com imagens da estrutura terrestre



Fonte: Autora (2024).

Figura 3: Tabela de pontuação

TABELA DE PONTUAÇÃO	
QUANTIDADE DE ACERTOS NA SEQUÊNCIA	VALOR PONTOS
4/4	10
3/4	8
2/4	6
1/4	4
0/4	0

Fonte: Autora (2024).

Figura 4: Ficha de anotação da pontuação

JOGADOR: [REDACTED] A₁

	QUANTIDADE DE ACERTOS	VALOR PONTOS
1ª JOGADA	4/4 3/4	10
2ª JOGADA	3/4	8
3ª JOGADA	4/4	10
4ª JOGADA	4/4	10
5ª JOGADA	4/4	10
6ª JOGADA	2/4	6
7ª JOGADA	3/4	8
8ª JOGADA		8
9ª JOGADA		62
10ª JOGADA		
11ª JOGADA		
12ª JOGADA		
13ª JOGADA		

Fonte: Autora (2024).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A inclusão de alunos com o Transtorno do Espectro Autista (TEA) nas escolas é um tema na educação atual, especialmente nas escolas públicas, onde os desafios tendem a ser mais intensos. Para que esses alunos tenham uma aprendizagem realmente significativa, é fundamental que as estratégias pedagógicas sejam flexíveis e adaptadas às suas necessidades específicas. Nesse contexto, os jogos pedagógicos mostram uma alternativa inovadora e eficaz, facilitando o aprendizado e tornando-o mais envolvente, especialmente em disciplinas como Ciências, que exigem uma compreensão mais aprofundada.

Neste estudo, o objetivo principal foi responder à pergunta: Como promover uma aprendizagem significativa para alunos do 6º ano com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em uma escola pública do Paraná, utilizando jogos pedagógicos durante as aulas de Ciências sobre o tema "Estruturas da Terra"? A implementação do jogo "Sequência Terrestre" nos permitiu alcançar uma resposta positiva. O jogo mostrou uma ferramenta eficaz, aumentando o engajamento, a compreensão e a participação ativa dos alunos com TEA, favorecendo uma aprendizagem significativa e adaptada às suas necessidades.

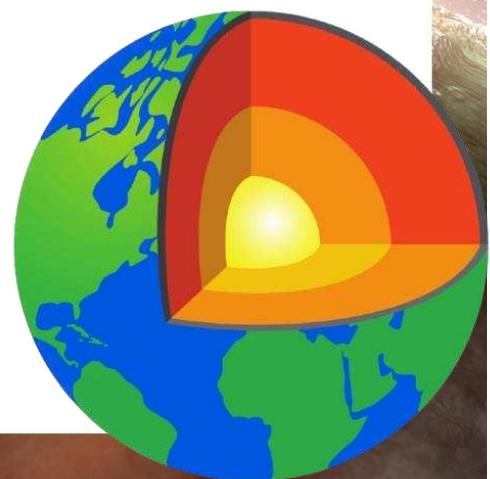
O objetivo central desta pesquisa foi avaliar a eficácia do jogo pedagógico "Jogo de cartas: Estrutura Terrestre" nas aulas de Ciências, com foco em promover uma compreensão significativa sobre "Estruturas Terrestres" entre estudantes do 6º ano com TEA em uma escola pública no Paraná. Os resultados indicaram que o uso do jogo não apenas facilitou a compreensão dos conceitos, mas também aumentou o envolvimento dos alunos, tornando o aprendizado mais dinâmico e acessível. Através da interação lúdica, os estudantes puderam assimilar o conteúdo de maneira mais profunda e significativa, comprovando a eficácia do jogo como uma ferramenta pedagógica inclusiva.

Antunes (2014) afirma que os jogos apresentados para a aprendizagem de conteúdos, permitindo alcançar objetivos previamente definidos. Ele ressalta que os jogos devem ser empregados quando a proposta é adequada e os alunos demonstram capacidade de superar os desafios apresentados. Além disso, o autor destaca que os jogos devem ser ajustados às necessidades específicas dos alunos, garantindo que todos possam participar de maneira significativa.

Quando pensamos em alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), a aplicação de jogos pedagógicos pode trazer benefícios ainda mais evidentes. Os jogos adaptados permitem que esses alunos explorem conteúdos de forma prática e lúdica, ao mesmo tempo que desenvolvem habilidades como concentração, organização e interação social. Ao utilizar jogos como o "Jogo de cartas: Estrutura Terrestre", que incorpora elementos visuais e de sequência, oferecemos aos alunos com TEA uma ferramenta que respeita seu ritmo e modo de aprendizagem, promovendo um ambiente de inclusão e apoio ao seu desenvolvimento cognitivo.

Posso afirmar que atingimos os objetivos propostos para esta pesquisa, com resultados que comprovam a eficácia do uso do jogo pedagógico "Jogo de cartas: Estrutura Terrestre" na promoção de uma aprendizagem significativa entre alunos com Transtorno do Espectro Autista. Mediante da avaliação do conhecimento, da aplicação do jogo na sala de aula e da análise do desenho como parte do processo de aprendizagem, conseguimos não apenas validar a proposta pedagógica, mas também abrir novas possibilidades para o ensino inclusivo. Esses resultados ressaltam a importância de metodologias ativas e adaptadas para garantir que todos os alunos, independentemente de suas necessidades, tenham acesso ao aprendizado e consigam compreender conteúdos complexos, como o de "Estruturas da Terrestre".

Além disso, os dados obtidos ao longo da pesquisa sugerem que o uso de jogos pedagógicos pode ir além da simples transmissão de conhecimento, promovendo também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais entre os alunos com TEA. Durante a interação com o "Jogo de cartas: Estrutura Terrestre", observou-se um aumento significativo na colaboração entre os estudantes, na capacidade de seguir regras. Esse cenário evidencia que, ao integrar o jogo ao currículo, não apenas potencializa o aprendizado dos conteúdos, mas também contribuímos para o fortalecimento de um ambiente escolar mais inclusivo e acolhedor.



REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base nacional comum curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 10 jun. 2024.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: confecção, modelos, objetivos e regras**. São Paulo: Hemus Editora Ltda, 1996.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage, 2004.

APÊNDICE A: REGRAS/ INSTRUÇÕES DO JOGO

Regras/Instruções do Jogo

Jogo de Cartas: Sequência da Estrutura Terrestre



Objetivo do Jogo

O objetivo é desafiar o(s) jogador (es) a identificar as estruturas terrestre e formar sequência acumulando a maior quantidade de pontos.



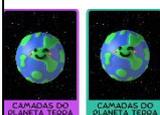
Jogadores

De 1 a 4 jogadores.



Materiais

Baralho de 52 cartas com perguntas pertinente ao planeta a Estrutura Terrestre.
4 dados com as figuras das estruturas terrestre e planeta Terra.
Marcadores ou fichas para acompanhar os pontos de cada sequência.



Cartas do Jogo

Existem 3 tipos de cartas no jogo: Crosta terrestre. Manto e Núcleo.



Rodada de Jogo

Embaralhe as cartas do baralho e distribua 4 cartas para o(s) jogador(es).
O jogador terá 4 cartas do baralho e cada uma contém uma pergunta.
Coloque o restante do baralho virado para baixo.
Coloque os dados ao alcance do (s) jogador (es).
O jogo é desenvolvido em rodadas, e cada rodada consiste em sequencias diferentes.
Para responder cada pergunta o(s) jogador(es) deverá usar uma das faces do dado (que contém a resposta correta).
O jogador devera achar a figura/resposta condizente a pergunta da carta e colocá-lo com a face para cima.



Pontuação e resultado

A pontuação é calculada somando os pontos de cada pergunta e figuras certas.

No desenvolvimento do jogo, o jogador deve seguir a tabela abaixo para somar os pontos, respeitando a quantidade de pontos para cada sequência correta, o jogo termina quando todas as cartas estiverem viradas. Caso tenha mais de um jogador participando, conta o valor total dos pontos adquiridos em cada rodada. O vencedor será aquele que tiver o maior número de pontos. Em caso empate entre os jogadores, uma rodada extra pode ser jogada para desempatar, utilizando as mesmas regras de sequência de camadas e pontuação.

TABELA DE PONTUAÇÃO	
QUANTIDADE DE ACERTOS NA SEQUÊNCIA	VALOR PONTOS
4/4	10
3/4	8
2/4	6
1/4	4
0/4	0

Fonte: Autora (2024).