SuperAVA

ARENA DOS PODERES

Manual do aluno

Aprender, responder e refletir

Criação e orientação pedagógica:
Prof. Me. Francisco Wenderson Pereira de Souza

Apoio de produção:
Nicolau, assistente de inteligência artificial

SuperAVA

Entre na aula

1 • IDENTIFIQUE-SE

Sala + senha + seu nome



2 • RESPONDA

6 questões por rodada
4 de V/F + 2 objetivas



3 • TOQUE E ENVIE

Ao tocar na alternativa, a resposta é enviada e fica travada.



Enquanto espera, descubra uma curiosidade!

Seu desempenho considera só as respostas enviadas.

Guia ilustrado • Interface planejada

SuperAVA

Acompanhe a rodada

1 ESPERE O PROFESSOR

Só ele inicia e avança a aula.



2 REVISE AS IDEIAS

Após cada rodada:
2 slides de explicação.



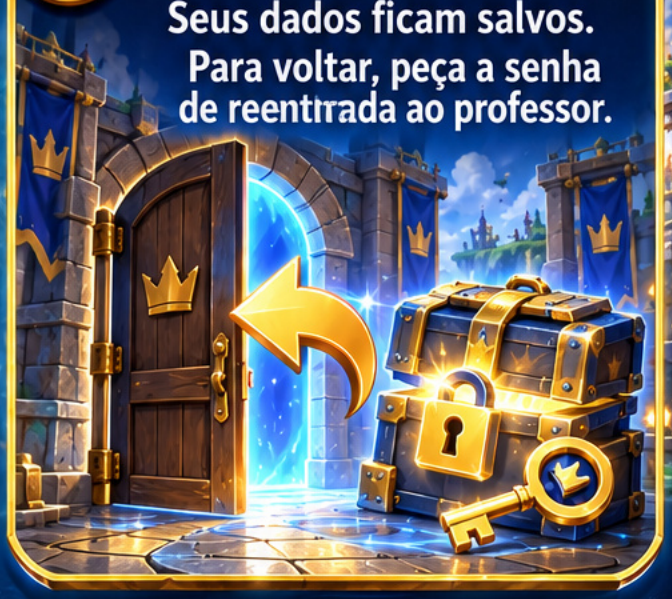
3 BÔNUS DE ACERTOS



Só se sua defesa estiver acima de zero.

4 SAIU DA SALA?

Seus dados ficam salvos.
Para voltar, peça a senha de reentrada ao professor.



SuperAVA

Cuide da sua defesa





Você começa com



3 pontos



SEUS PONTOS SÃO PRIVADOS

Só você e o professor veem seus pontos.



ERRO NA APURAÇÃO

−0,25 ponto

por resposta errada



EFEITO DA CANETA

−0,25 ponto

SuperAVA

3/6

Ataque misterioso

1 ESCOLHA UMA CAIXA
Você não sabe o nome nem o poder.

2 USE SEUS ATAQUES
1 ou 2 ataques de 0,25 ponto

3 VEJA O RESULTADO
O alvo e o resultado aparecem depois.



ESCUDO COMUM

Bloqueia a seleção do alvo.



ESPINHOS SECRETOS

Devolvem 0,25 ponto de dano a quem atacou.



Guia ilustrado • Interface planejada

SuperAVA

Escudo e raspadinhas

RASPE DUAS VEZES

Exemplo

0

+0,25

Cada raspadinha vale **0** ou **+0,25** ponto.

NO CELULAR



Arraste o dedo.

NO COMPUTADOR



Arraste com o mouse pressionado.

DEPOIS DE RASPAR

Proteção até o fim da rodada.

Você também pode usar o botão acessível de revelar.

SuperAVA

Congelador e anjo

1 congelador + 1 anjo por rodada
Eles ocupam vagas de ataque.

CONGELADOR



- Escolhe uma caixa aleatória.
- Se o alvo ainda não usou o poder, fica travado até o fim da roleta.
- Ninguém é imune à seleção.
- Uma ação já realizada não é desfeita.

ANJO



- Dá +0,25 a outra pessoa sorteada, com defesa acima de zero.
- O nome aparece após a ação.

SuperAVA

6/6

Zero não é o fim



FICOU COM ZERO?

Você não gira a roleta de poder.
Recebe 1 questão de V/F
por rodada.

V / F ?

ACERTOU:
+1 ponto

ERROU:
aguarde

SUA CHANCE DE VOLTAR



Responda em até
30 segundos.



ERROU OU O TEMPO ACABOU?
Aguarde a próxima rodada.



VOLTOU?
Sem novo poder na mesma rodada.

Guia ilustrado • Interface planejada

FASE ESPECIAL

SuperAVA

MUNDO INVERTIDO

SEM PODERES

Após o fim das roletas da rodada 2.

Escolha um alvo · −0,25



Nomes fictícios para ilustrar a escolha.

TODOS PARTICIPAM

Um único ataque de −0,25 ponto.

SEM PROTEÇÕES

Sem poderes, escudos, espinhos ou congelamento.

ESCOLHA PELO NOME

Não depende de acertar uma questão.

Os pontos dos colegas continuam privàdos.

Guia ilustrado • Interface planejada.

SuperAVA

CELEBRE A APRENDIZAGEM



Pódio privado do professor

O professor acompanha os resultados em sua tela privada.

Cada estudante consulta o próprio resultado.

Na turma, celebramos participação, esforço e aprendizagem.

O jogo termina. A aprendizagem continua.