

SOFTWARE EDUCACIONAL

MSC. JESSE NERY FILHO

Ementa

- ▶ Etapas para o desenvolvimento de um software educacional (ciclo de vida). Documentação de todas as fases. Desenvolvimento de um protótipo de software educacional, com sua documentação. Qualidade de software (produto) e qualidade no desenvolvimento (processo). Qualidade no desenvolvimento de software educacional. Modelos de avaliação de softwares educacionais. Técnicas e ferramentas envolvidas num processo de avaliação de software educacional. Exercício sobre avaliação de software educacional utilizando os modelos de avaliação.

Conteúdo Programático

- ▶ Introdução a Software Educacional
- ▶ Tipos de Software educacional
- ▶ Etapas para o desenvolvimento de um software educacional
- ▶ Estudo de Caso de desenvolvimento de um Jogo para Educação
- ▶ Estudo de Similares de jogos educacionais.
- ▶ Case Jogos do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais
- ▶ Estratégias de desenvolvimento e gerenciamento de Jogos Educacionais
- ▶ Modelos de avaliação de softwares educacionais
- ▶ Estruturas de um projeto de software educacional
- ▶ Metodologias de ensino mediado com softwares educacionais

Formas de Avaliação

- ▶ Avaliação processual ao longo da disciplina;
- ▶ Participação em atividades práticas desenvolvidas em sala de aula;
- ▶ Avaliação de conteúdo teórico por meio seminários e artigos;
- ▶ Elaboração e Apresentação de Projeto de Software Educacional;

Apresentação de Artigo

- ▶ Em dupla escolher um artigo de livro indicado, sobre desenvolvimento, aplicação ou metodologias de uso de softwares educacionais.
- ▶ Apresentar dia 07 de Junho, formato de apresentação com auxílio de multimídias.
- ▶ Auxiliará no levantamento teórico de informações.

Estudo de Similares

- ▶ Ainda em duplas. Escolher dois softwares educacionais que são similares a temática do que estão preparando para a disciplina de estágio 4.
- ▶ Apresentar dia 05 de junho de 2017, com auxílio de multimídias.
- ▶ Auxiliará no estado da arte.

Trabalho Final de Disciplina

- ▶ Após o recesso:
 - ▶ 12 de Julho: Levantamento de Requisitos
 - ▶ 19 de Julho: Entregar revisão teórica, estudo de similares e apresentar os requisitos (5 Pontos).
 - ▶ 26 de Julho: Codificação do software educacional
 - ▶ 2 de agosto : Apresentação do protótipo e testes
 - ▶ 9 de agosto: Apresentação da Correção de Bugs (10 Pontos)
 - ▶ 16 de agosto: Aula teórica sobre venda, metodologias de ensino.
 - ▶ 23 de agosto: Venda
 - ▶ 30 de agosto: Capacitação
 - ▶ 6 de setembro: Aula (5 Pontos)



- ▶ **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

- ▶ OLIVEIRA, R. **Informática Educativa: dos planos e discursos à sala de aula.** Campinas: Papyrus, 1997.



- ▶ SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa.** 3. ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2002.



- ▶ **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**



- ▶ NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** 2 ed. São Paulo: Companhia das letras, 2001.



- ▶ PRESSMAN, R. S., **Software engineering: a practitioner's approach.** 3. ed. New York: McGraw-Hill, 1992;

Uso do computador na educação

- ▶ Para a implantação do computador na educação são necessários basicamente quatro ingredientes: o computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno (VALENTE, 1998)

Análise de um software educativo

- ▶ A primeira tarefa do professor que se propõe a analisar um software educativo é identificar a concepção teórica de aprendizagem que o orienta, pois um software para ser educativo deve ser pensado segundo uma teoria sobre como o sujeito aprende, como ele se apropria e constrói seu conhecimento (SANTOS, 2015).

TIPOS DE SOFWARES EDUCACIONAIS

- ▶ **Tutorial:** software no qual a informação é organizada de acordo com uma sequência pedagógica particular.
- ▶ **Exercícios e Práticas:** software que utiliza perguntas e respostas, normalmente utilizadas para revisar material já estudado
- ▶ **Programação:** softwares onde o aluno programa o computador
- ▶ **Aplicativos:** incluem processadores de texto, planilhas eletrônicas, etc.
- ▶ **Multimídia e Internet:** misturam som, imagem e texto
- ▶ **Simulação:** simulam situações reais, que sem o uso do computador dificilmente poderiam ser trabalhadas pelos alunos
- ▶ **Jogos:** originalmente programado para entreter, possui grande valor pedagógico

QUALIDADE DE SOFTWARE

- ▶ **Funcionalidade** - Evidencia que o conjunto de funções atende às necessidades explícitas e implícitas para a finalidade a que se destina o produto.
- ▶ **Usabilidade** - Evidencia a facilidade de utilização do software.
- ▶ **Confiabilidade** - Evidencia que o desempenho se mantém ao longo do tempo em condições estabelecidas.
- ▶ **Eficiência** - Evidencia que os recursos e os tempos envolvidos são compatíveis com o nível de desempenho requerido para o produto.
- ▶ **Manutenibilidade** - Evidencia que há facilidade para correções, atualizações e alterações.
- ▶ **Portabilidade** - Evidencia que é possível utilizar o produto em diversas plataformas com pequeno esforço de adaptação.

Jovens e a Geração C

- ▶ Segundo [Alves, 2007], estes jovens
 - ▶ *... interagem com a tecnologia de forma diferenciada, já que abrem várias janelas ao mesmo tempo, isto é, escutam música, vêem televisão, estudam, usam o computador, batem papo nos chats, fazem tudo ao mesmo tempo, e exigem, portanto, interatividade.. [Alves, 2007, p.2]*

Games e Escola

- ▶ Já foi comprovado que os jogadores podem melhorar no raciocínio lógico, na observação, na espacialidade, na resolução de problemas, na leitura, na tomada de decisão [Prensky, 2011; Gee, 2003, 2010].
- ▶ Alves & Hetkowski [2007, p. 12] já falavam também sobre essa questão levantada por Gee. Para as autoras, a cultura digital dos *games* leva as pessoas a acreditarem que tais ambientes “instauram uma lógica diferenciada seja pela via do entretenimento ou como possibilidade de se constituir em espaços de aprendizagem para diferentes saberes (afetivos, cognitivos, sociais, culturais, entre outros)”.

Mercado de Games

- ▶ Segundo a ACI Games (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games), em pesquisa realizada em 2012, os jogos de videogame representam hoje, em todo o mundo, o maior mercado de entretenimento, superando a indústria do cinema e da música juntos.

TRÍADE



Tríade – primeiro jogo do Comunidades Virtuais.
Produção iniciada em 2006.

TRIÁDE

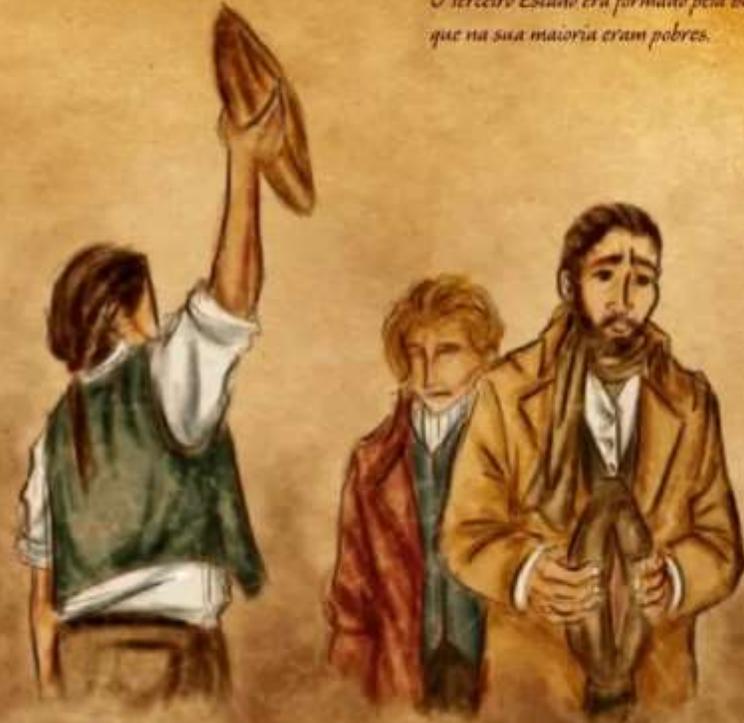
No ano de 1774, a França era governada pelo Rei Luís XVI, marido da austríaca Maria Antonieta. O regime político predominante nesta época era o Absolutismo, que permitia o Rei concentrar todos os poderes em suas mãos.



No ano de 1774, a França era governada pelo Rei Luís XVI, marido da austríaca Maria Antonieta. O regime político predominante nesta época era o Absolutismo, que permitia o Rei concentrar todos os poderes em suas mãos.



O Terceiro Estado era formado pela burguesia e pelo restante da população que na sua maioria eram pobres.



O jogo conta a história da Revolução Francesa, com cinematics em forma de arte sequencial.

No ano de 1774, a França era
Mar... Antonieta. O regime p
...
TRIÁDE



O Terceiro Estado era formado por
que na sua maioria eram pobres



Com gráficos modelados em 3D, traz
à vida localizações históricas da França do séc. XVIII.

TRÍADE



Equipe de desenvolvimento do Tríade.



Aventura no Polo



Dois serious games desenvolvidos pelo grupo em 2008:
Braskem Game Quiz & Aventura no Polo.

Clique em Entrar no Pólo para



Búzios

Ecos da Liberdade

Búzios: Um adventure point & click que se passa durante a conjuração baiana. Produzido de 2008 a 2010.





Búzios

Seguindo a mesma linha do Tríade, Búzios conta a história de uma revolução importantíssima para os baianos.



Você joga como Francisco, um jovem que, ao retornar da Europa, se depara com todos os problemas sociais da capital baiana de então.



Equipe de desenvolvimento do Búzios.



Brasil 2014: Um City Builder que dá ao jogador a missão de preparar Salvador para a Copa do Mundo.



O Jogador terá que administrar a cidade e alguns dos seus pontos turísticos, culminando na construção da nova Fonte Nova.



GUARDIÕES DA FLORESTA

Guardiões da Floresta: Uma aventura pela floresta amazônica que permite o jogador controlar duas lendas do folclore brasileiro.

TUKA, PRECISAMOS ENCONTRAR ESSA TAL FÁBRICA QUE FOI CONSTRUÍDA NA FLORESTA.

A circular menu with a brown background. It contains two character icons: a wolf's head with the number '2' below it, and a girl's head with the number '1' below it.

O jogador terá que guiar o lobisomem e a lara pela labiríntica floresta.



O jogador terá que guiar o lobisOMEM e a lara pela labiríntica floresta.



GUARDIÕES
DA FLORESTA



Encontre e converse com personagens locais.

Ajude Luno e Iara a chegarem até a outra margem do rio. Luno pode pular nos troncos e nos jacarés com a boca fechada. Mas, a Iara precisará desviar-se deles.

Controles:



GUARDIÕES
DA FLORESTA



Passe por desafios inspirados em games clássicos.



GUARDIÕES
DA FLORESTA



Parte da equipe de desenvolvimento
testa o jogo com o público final.

IN SITU

JOGAR

INFO

SAIR

In Situ: Primeira experiência do grupo com Tower Defense.
Produzido entre 2011 e 2012.



IN SITU



É um jogo que trata de assuntos da área de biologia.

A vertical sidebar on the left side of the screen. At the top is an orange-outlined rectangular slot. Below it are two horizontal bars, one green and one yellow. In the center is a portrait of a character with red, spiky hair and a striped shirt. Below the portrait are four food items, each inside a circular frame: a carrot, a whole carrot, and a chicken drumstick.

The main game area is a large, textured red rectangle with a grid pattern. At the top of this area are two horizontal bars, one green and one yellow. Below the bars is a grid of various microorganisms. The organisms are arranged in several rows and columns. The colors of the organisms include green, blue, yellow, orange, and white. Some organisms have distinct shapes, such as spheres, ovals, and more complex, multi-lobed structures. The background of the grid is a dark red color.

A small orange-outlined rectangular slot on the right side of the screen. Inside the slot is a white, spherical microorganism with several small protrusions on its surface.

O jogo simula a invasão de micróbios tentando agredir células de um organismo vivo.

IN SITU



Escolha e ajude a defender a saúde de 4 personagens.



NOVO JOGO

CONTINUAR

CONFIGURAÇÕES

CRÉDITOS

SAIR

Industriali: O segundo City Builder do Comunidades Virtuais.
Produzido entre 2012 e 2014.

£441.00
recurso - £71.00

0
produção

775
população



O jogador irá imergir na Inglaterra do séc. XVIII, que estará em plena Revolução Industrial.



 recurso	£123.00 - £53.00
 produção	45
 população	160



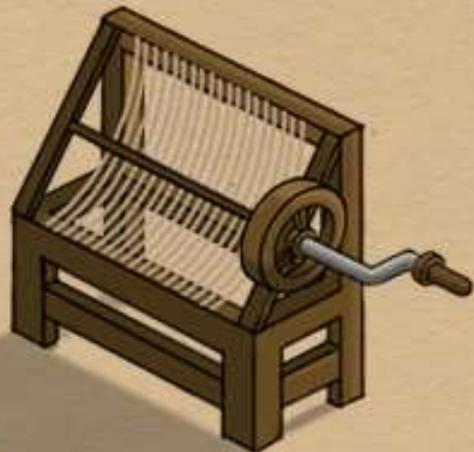
A sua cidade precisa estar mais bem desenvolvida para construirmos uma ponte, volte mais tarde.



Você começa em uma cidade rural, e vai trazer o avanço tecnológico até ela.



FLYING SHUTTLE



A Flying Shuttle
é uma pessoa
capaz de fazer
peças de
o. Esse novo
amento gerou
produção e
necessidade de
obra.

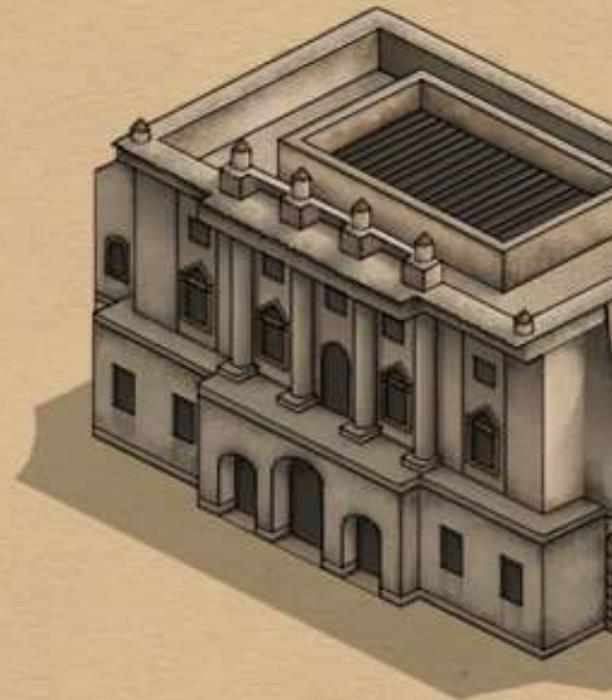


John Kay (1704-1779), inventor inglês que patenteou a Flying Shuttle em 1733.

FÁBRICA METALÚRGICA



O aumento populacional impulsionou o desenvolvimento das fábricas metalúrgicas que desempenhavam papel fundamental na confecção de artefatos e instrumentos necessários ao cotidiano da sociedade inglesa.



Faça construções que
mudarão o mundo.

Capitão Cook começa a mapear Austrália, o novo continente.

area, suscipit sit amet egesta vint, frangilla ac ligula. Nullam ut augue ac metus depibus egesta. Curabitur eget parturient porta. Duis urna lacus, sagitta non tempus eu, placeret nec nisi. Etiam neque sapiam, viverra ut laoreet quis, sodales sed libero. Donec id mauris non purus congue iaculis non ut sapiam. Proin et est vintem sem faucibus tincidunt. Duis massa dui, ullamcorper non porta nec, porta ac lorem. Proin et massa ut libero lobortis fermentum porta quis dolor. Etiam in variis lorem. Nulla eget enim eget Nam a nibh vivor ipsum feugiat molestuada et nec velit. Ut in felis id est possere

Ira divina? Terremoto seguido de tsunami quase destroi Lisboa.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse vint dui tortor, in variis locas. Nulla e tellus vint. Mauris eget felis in dolor vintem frangilla non ac mi. Etiam vint viverra ante. Aenean sit amet tempor arci. Donec ultrices vehicula odio, non lacinia nunc gravida ac. Mauris dicitur felis ac nunc sodales sed faucibus neque elementum. Phasellus nunc velit, ultricies quis euismod in, laculis ac quam. Nulle pulvinar metus quis turpis adipiscing aliquet. Nulla tincidunt bibendum dui. Morbi volutpat justo a metus lectus imperdiet. Proin ac dolor sit amet enim gravida pretium. Aliquam ac tellus quis metus ullamcorper congue sit amet sit amet lorem. Ut non tincidunt ante. Phasellus sit amet neque vel diam congue commodo. Nunc commodo purus ac tellus consequat consequat.

Suspendisse torter magna, molestie sed convallis vint, pulvinar ac sem. Sed vintem los massa. Aenean hendrerit, dolor ac sollicitudin faucibus, porta eros facilisis est, id semper justo rissa ac arci. Aliquam occumsan sapiam a arce condimentum aliquam. Vestibulum molestie condimentum augue, ultrices tincidunt nunc semper eu. Sed viverra rissa in quam sagittis lacus. Quisque ullamcorper nibb sit amet turpis bibendum egesta. Metus commodo adipiscing turpis, eget feugiat elit volutpat ac. Maecenas arci diam, adipiscing lacus raturum sed, aliquam non neque. Integer ac ante mi, ac dapibus quam. Sed tincidunt aliquet urna vel commodo. Aliquam lacus arci eget erat vehicula sagittis. Pellentesque hendrerit varius ante sit amet vehicula. Suspendisse id mauris et odio vulputate vulputate.

Nam a nibb vintem ipsum feugiat molestuada et nec velit. Ut in felis id est possere cursus gravida lacinia tortor. Cras vel mauris lacus. Sed id neque in ipsum vestibulum consetetur non non arce. Cras odio sem, consequat sit amet viverra ut, semper nec velit. Morbi placerat commodo sapiam, in convallis ligula ullamcorper euismod. Sed magna arci, porta ac tempus



Operários se dizem insatisfeitos com as condições de trabalho.

EXPLORAÇÃO QUE GERA INSATISFAÇÃO

Os trabalhadores das fábricas começam a manifestar casos isolados de reclamação a respeito das condições de trabalho. A carga horária abusiva, o ritmo de trabalho estafante e a

gerar alguma instabilidade. Já se comenta até a que greves poderiam ocorrer. Os donos das fábricas precisam adotar uma estratégia que evite as sérias consequências de uma insatisfação

Guerra dos Sete Anos já dura nove anos, autoridades se recusam a mudar o nome.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse vint dui tortor, in variis locas. Nulla e tellus vint. Mauris eget felis in dolor vintem frangilla non ac mi. Etiam vint viverra ante. Aenean sit amet tempor arci. Donec ultrices vehicula odio, non lacinia nunc gravida ac. Mauris dicitur felis ac nunc sodales sed faucibus neque elementum. Phasellus nunc velit, ultricies quis euismod in, laculis ac quam. Nulle pulvinar metus quis turpis adipiscing aliquet. Nulla tincidunt bibendum dui. Morbi volutpat justo a metus lectus imperdiet. Proin ac dolor sit amet enim gravida pretium. Aliquam ac tellus quis metus ullamcorper congue sit amet sit amet lorem. Ut non tincidunt ante. Phasellus sit amet neque vel diam congue commodo. Nunc commodo purus ac tellus consequat consequat.

Suspendisse torter magna, molestie sed convallis vint, pulvinar ac sem. Sed vintem los massa. Aenean hendrerit, dolor ac sollicitudin faucibus, porta eros facilisis est, id semper justo rissa ac arci. Aliquam occumsan sapiam a arce condimentum aliquam. Vestibulum molestie condimentum augue, ultrices tincidunt nisi semper eu. Sed viverra rissa in quam sagittis lacus. Quisque ullamcorper nibb sit amet turpis bibendum egesta. Metus commodo adipiscing turpis, eget feugiat elit volutpat ac. Maecenas arci diam, adipiscing lacus raturum sed, aliquam non neque. Integer ac ante mi, ac dapibus quam. Sed tincidunt aliquet urna vel commodo. Aliquam lacus arci eget erat vehicula sagittis. Pellentesque hendrerit varius ante sit amet vehicula. Suspendisse id mauris et odio vulputate vulputate.

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulle tincidunt congue non turpis orare ut pretium urna tincidunt. Nunc libero ipsum, orare et suscipit a, vulputate non mi. Vestibulum eget metus augue. Phasellus lacinia viverra dui vintem vehicula. Curabitur ante dolor id sit vestibulum ultricies id et nunc. Duis vehicula lacus in tellus hendrerit suscipit.

Aenean consequat ullamcorper dui id purus. Maecenas sit amet pretium ante. Etiam sed turpis massa. Nunc a arce purus. Quisque et augue nibb. Aliquam blandit nulla susc. Sed sapiam lacus, convallis in commodo ut, eleifend sed arce. Quisque ullamcorper cursus convallis. Cras diam libero, hendrerit eget condimentum ac, venenatis in odio. Nam a nibb vintem ipsum feugiat molestuada et nec velit. Ut in felis id est possere cursus gravida lacinia tortor. Cras vel mauris lacus. Sed id neque in ipsum vestibulum consetetur non non arce. Cras odio sem, consequat sit amet viverra ut, semper nec velit. Morbi placerat commodo sapiam, in convallis ligula ullamcorper euismod. Sed magna arci, porta ac tempus id, ullamcorper a tortor. Nam a nibb vintem ipsum feugiat



INDUSTRIAL DECA...

...a produzir menos que o esperado.

...ial declin...

...Lorem ipsum do...

Preço 30

mapar Austrália,



oto seguido de tsunami

>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse vint dui tortor, in variis locas. Nulla e tellus vint. Mauris eget felis in dolor vintem frangilla non ac mi. Etiam vint viverra ante. Aenean sit amet tempor arci. Donec ultrices vehicula odio, non lacinia nunc gravida ac. Mauris dicitur felis ac nunc sodales sed faucibus neque elementum. Phasellus nunc velit, ultricies quis euismod in, laculis ac quam. Nulle pulvinar metus quis turpis adipiscing aliquet. Nulla tincidunt bibendum dui. Morbi volutpat justo a metus lectus imperdiet. Proin ac dolor sit amet enim gravida pretium. Aliquam ac tellus quis metus ullamcorper congue sit amet sit amet lorem. Ut non tincidunt ante. Phasellus sit amet neque vel diam congue commodo. Nunc commodo purus ac tellus consequat consequat.

Suspendisse torter magna, molestie sed convallis vint, pulvinar ac sem. Sed vintem los massa. Aenean hendrerit, dolor ac sollicitudin faucibus, porta eros facilisis est, id semper justo rissa ac arci. Aliquam occumsan sapiam a arce condimentum aliquam. Vestibulum molestie condimentum augue, ultrices tincidunt nisi semper eu. Sed viverra rissa in quam sagittis lacus. Quisque ullamcorper nibb sit amet turpis bibendum egesta. Metus commodo adipiscing turpis, eget feugiat elit volutpat ac. Maecenas arci diam, adipiscing lacus raturum sed, aliquam non neque. Integer ac ante mi, ac dapibus quam. Sed tincidunt aliquet urna vel commodo. Aliquam lacus arci eget erat vehicula sagittis. Pellentesque hendrerit varius ante sit amet vehicula. Suspendisse id mauris et odio vulputate vulputate.

POBREZA TOMA CONTA DA CIDADE!

Má administração estagna o crescimento local.

...representado pela falta de recursos para administração

Guie sua cidade para o desenvolvimento sustentável, ou vise somente o lucro, se estiver preparado para sofrer as consequências.

...criando assim um ciclo de prosperidade que pode levar a cidade

...gerou um acúmulo de recursos para a agricultura e na manufatura

...novas técnicas produtivas em agricultura e na manufatura



2 de Julho: O segundo Tower Defense do Comunidades Virtuais.
Produzido entre 2012 e 2013.

WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD





Guie personagens históricos da independência da Bahia na luta contra a tirania portuguesa.



Pensamento estratégico e gerenciamento de recursos serão fundamentais na luta pela liberdade.



Desbloqueie e recrute Maria Quitéria e outros heróis da independência.

WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD



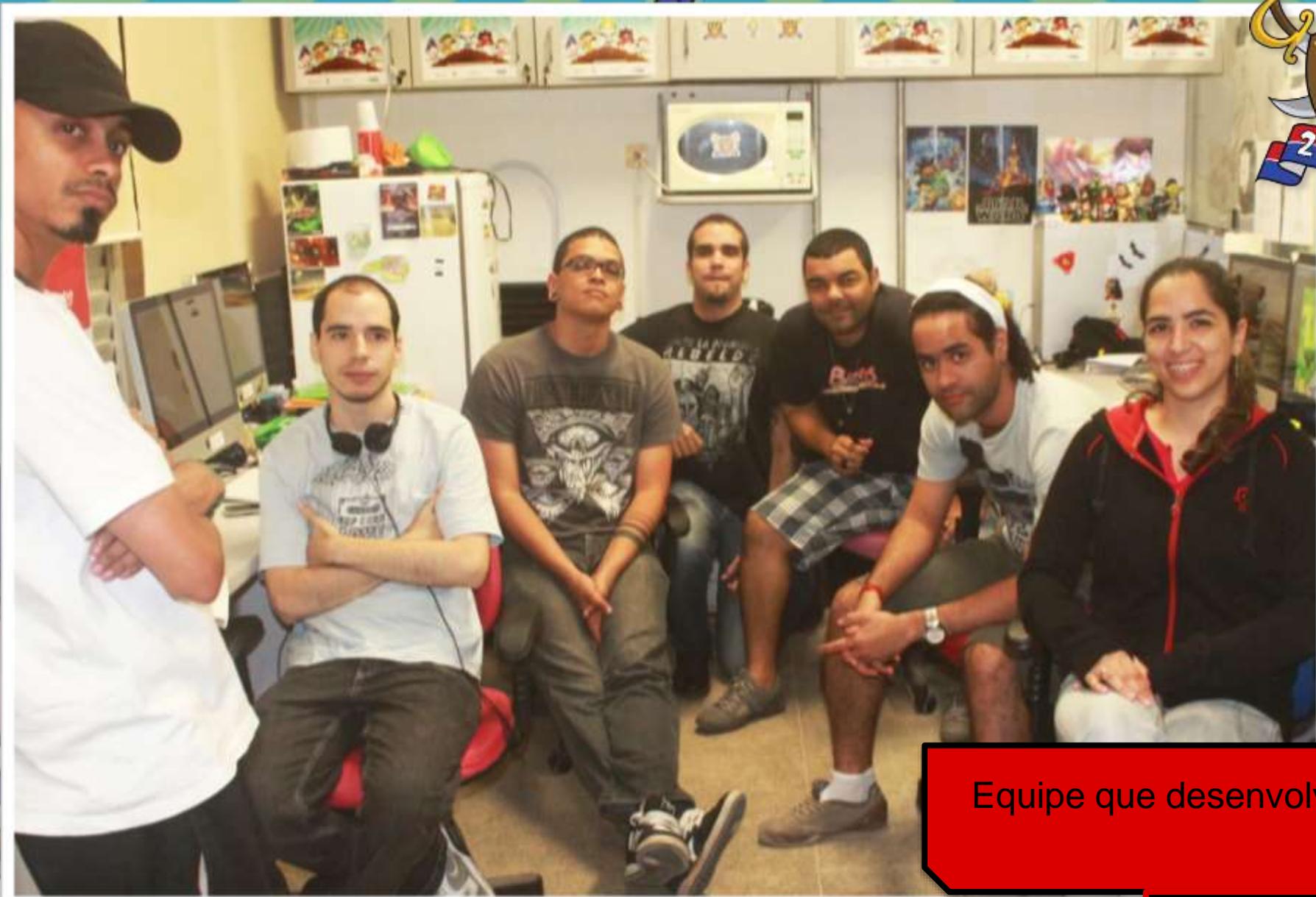
Lute por diversas localizações históricas,
espalhadas entre Salvador, Itaparica e Recôncavo.

WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD



Foi o primeiro jogo do Comunidades Virtuais lançado para dispositivos móveis Android e iOS.

WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD



Equipe que desenvolveu o 2 de Julho.

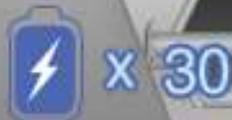
WWW.FACEBOOK.COM/2DEJULHOTD



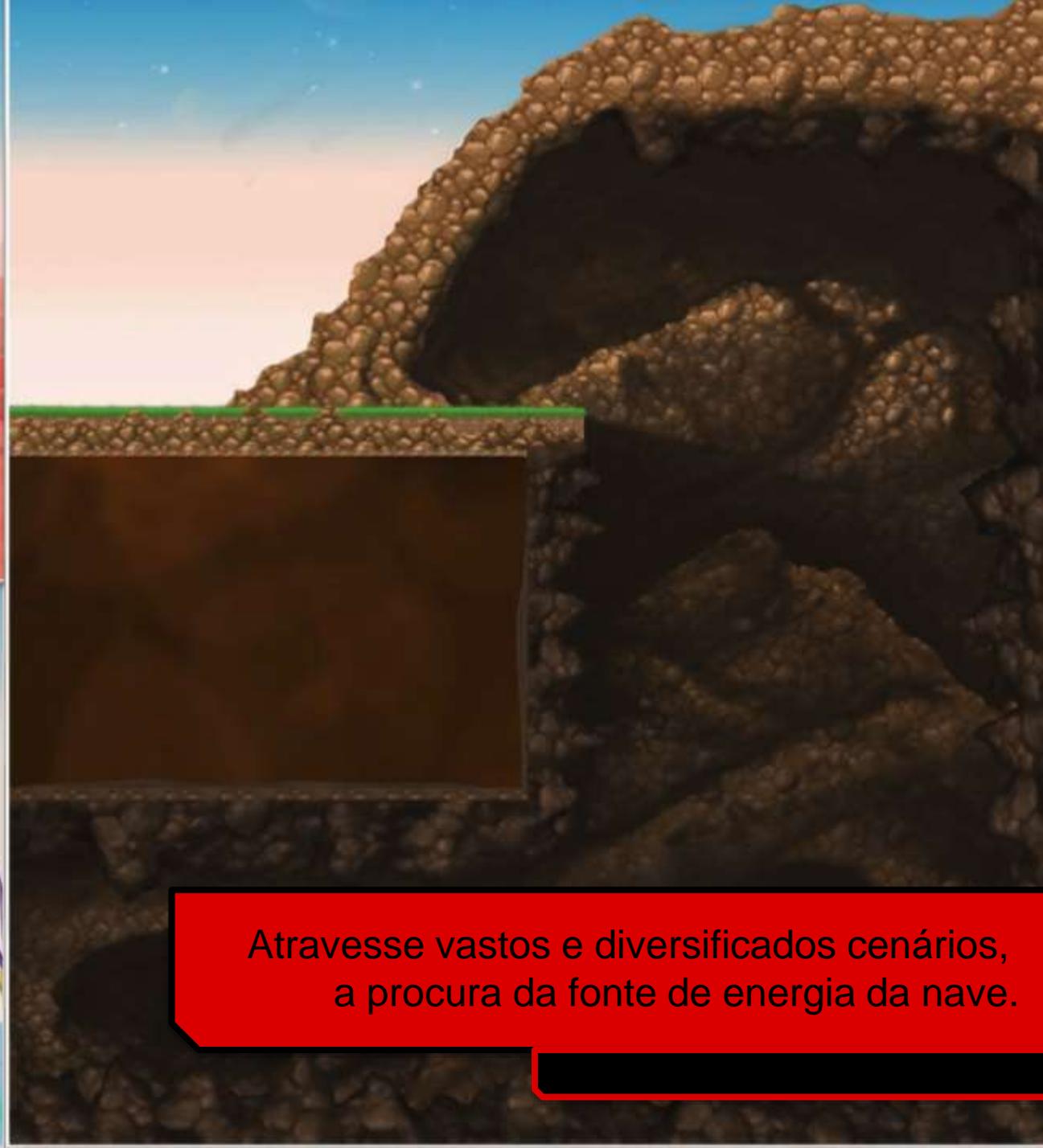
D.O.M.: O primeiro plataforma do Comunidades Virtuais.
Entrega prevista para o outono de 2014.

NAVE 1

Gravity:1600 Jump:650 FPS:62.5



Entre na pele de um bravo garoto do séc. XXIII, e ajude-o a salvar seus pais depois que sua nave interplanetária sofreu um misterioso acidente.



Atravesse vastos e diversificados cenários,
a procura da fonte de energia da nave.



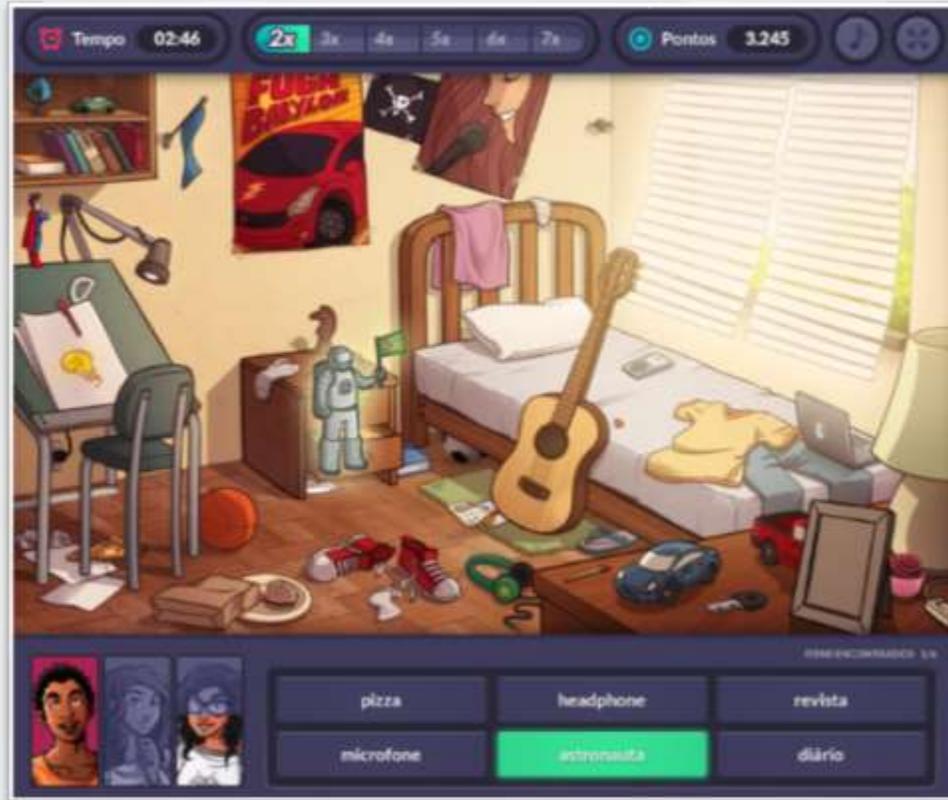
JANUS

Janus: O jogo para redes sociais do Comunidades Virtuais.
Desenvolvido em 2014.



virtualize
SOLUÇÕES DIGITAIS CRIATIVAS





É um hide & seek onde você deve procurar pistas para solucionar um misterioso desaparecimento.



O Jogo está sendo produzido em parceria com a empresa Virtualize,
Fundada por ex-membros do grupo Comunidades Virtuais.



virtualize
SOLUÇÕES DIGITAIS CRIATIVAS



JANUS



virtualize
SOLUÇÕES DIGITAIS CRIATIVAS

O Jogo está sendo produzido em parceria com a empresa Virtualize, Fundada por ex-membros do grupo Comunidades Virtuais.

Orientações
Pedagógicas

Búzios

Ecos da Liberdade

Búzios

Ecos da Liberdade

Distribuidor/
Desenvolvedor:



Comunidades
Virtuais

Financiamento:

fapesb



Fundação de Amparo
à Pesquisa do Estado da Bahia

Bahia



Secretaria de Ciência,
Tecnologia e Inovação

Apoio:



UNEB
UNIVERSIDADE DO
ESTADO DA BAHIA



Conselho Nacional de Desenvolvimento
Científico e Tecnológico



Comunidades
Virtuais

www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios

4.10. Salvar jogo

O jogador poderá salvar o jogo desde o primeiro momento de interação com o game. Para salvar o jogo, o jogador deve clicar na tecla *Esc*, que dará acesso ao menu. No menu que aparecer na tela, há a opção Salvar jogo.

5. BÚZIOS NA ESCOLA

Com o objetivo de criar mais um espaço de aprendizagem sobre a Revolta dos Alfaiates o professor pode propor atividades que despertem a criatividade do aluno, permitindo que exercitem a sua autoria.

Considerando que os jogadores recontam a história de jogos para compartilhar suas experiências com os outros, o professor pode propor a construção de outras narrativas sobre a Revolta dos Alfaiates a partir da interação com o jogo Búzios. Os alunos terão a oportunidade de se apropriar de outras linguagens para contar suas histórias. Dentre essas linguagens podem ser citadas história em quadrinhos, letras de música, teatro, dança, poesia, carta, produção de vídeos, entre outras. Dessa maneira, o aluno será desafiado a expressar quais os significados foram construídos sobre a Revolta dos Alfaiates e sobre a narrativa apresentada no jogo.

O desenvolvimento dessa proposta foi organizado em algumas etapas que são flexíveis à dinâmica e aos objetivos do professor com a turma, pois a nossa intenção não é propor um modelo.

5.1. Etapas

- Interação do professor com o jogo Búzios, a fim de identificar quais as possíveis articulações entre esse game e o ensino de História.
- Apresentação dos fatos históricos relativos à Revolta dos Búzios.
- Interação dos alunos com o jogo Búzios individualmente no laboratório da escola. O professor pode criar possibilidades para que os alunos interajam com o jogo fora dos momentos de aula disponibilizando o acesso ao jogo no laboratório da escola ou mesmo na casa dos alunos, em *lan houses*, etc, já que o game encontra-se disponível para *download* gratuito na URL www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios.
- Proposta de construção em grupos de narrativas em diferentes linguagens sobre a Revolta dos Búzios a partir da narrativa do jogo.
- Momentos de produção em sala de aula acompanhado pelo professor que mediará essa construção a partir de questionamentos e sugestões.
- Sociabilização das narrativas construídas.

Existem outras possibilidades para desenvolver um trabalho pedagógico com o jogo Búzios que podem ser pensadas pelos próprios docentes de acordo com suas intenções pedagógicas. Ao desenvolver essas propostas, é importante que o docente promova situações em que os seus alunos expressem em diferentes linguagens os sentidos que construíram a partir da interação com o jogo Búzios.

Referências

- ▶ ALVES, Lynn., 2007. *Geração Digital Native, cursos on-line e planejamento: um mosaico de ideias*. In: *Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação*. 1 ed. Salvador : Edufba, 2007, v.1, p. 145-160.
- ▶ _____. *Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso*. In: *Educação, Formação e Tecnologias*; vol.1(2); PP. 3-10, 2008b. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/6030abd204.pdf>.
- ▶ ALVES, Lynn & HETKOWSKI, Tânia Maria. *Gamers brasileiros: quem são e como jogam?* In: *Desenvolvimento Sustentável e Tecnologias da Informação e Comunicação*. Salvador: Ed.Salvador, Edufba, 2007, v.1, pp. 161-174. Disponível em: <http://www.lynn.pro.br/admin/files/lyn_artigo/4f676f0918.pdf>. Acesso em 04 dez 2013.
- ▶ Comunidades Virtuais. Disponível em: www.comunidadesvirtuais.pro.br
- ▶ SANTOS, F. M. **Avaliação de Software Educativo: Reflexões para uma Análise Criteriosa**. Acesso em : <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/tecnologia/0001.html>
- ▶ VALENTE, José A. *Diferentes usos do computador na educação*. In: *Diferentes usos do computador na educação*. O uso inteligente do computador na educação. Palestra realizada em Belo Horizonte em 28 jan. 1998.

Obrigado!!!!

 /NeryFilhoJ

jessenery@hotmail.com